
François Berdeaux
TOTEMiX
Règles
Hervé Prat

Les civilisations premières avaient pactisé avec des animaux Totems incarnant les forces de la Nature. Aujourd'hui celle-ci est menacée de toutes parts et vous avez la délicate mission de faire ressurgir ces forces primordiales afin de rétablir l'équilibre.

Six Animaux Totem à faire renaître pour rendre au monde sa forme originelle.

PRINCIPE

Tous ensemble, coordonnez vos actions pour reconstituer le monde.

Pour cela, utilisez les pouvoirs spécifiques des Animaux Totem, tous en lien avec les différents environnements.

Le compte à rebours est enclenché. C'est à vous de jouer.

MATÉRIEL

36 tuiles terrains, réparties en 6 environnements



42 tuiles Animal **Totem**

dont 6 tuiles centrales (face / dos identiques)



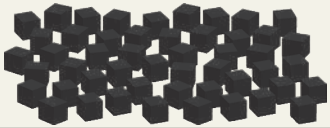
et 36 tuiles périphériques (dos commun)



6 pions Totem



50 cubes d'actions



1 Dé catastrophe



3 Dés Terrains



3 aides de jeu



MISE EN PLACE

A Placez les tuiles Terrains, face vierge, **aléatoirement,** tout en respectant cette condition : chaque environnement doit être réparti en trois zones de terrain d'un même environnement :

- Une zone de 3 Terrains.
- Une zone de 2 Terrains.
- Une zone de 1 Terrain.

B Dans chaque zone contenant 3 Terrains, retournez en 1 sur sa face polluée.

C Choisissez un animal Totem et placez la tuile centrale correspondante devant vous. Prenez 7 cubes afin de constituer votre réserve personnelle d'actions. Posez en 1 sur votre tuile d'animal Totem.
Les tuiles centrales Animal Totem non utilisées sont remises dans la boite.

D Placez ensuite votre pion Totem de votre animal sur l'une des tuiles Terrain qui lui correspond (Tortue sur océan, Oryx sur désert, etc).
Les pions des animaux totems non utilisés sont remis dans la boite.



Repartissez autour du plateau, à la portée de tous les joueurs :

E La pioche de tuiles Totem périphériques mélangée, côté dos.

F Constituez la réserve générale de 16 cubes d'action. À 5 et 6 joueurs, mettez la totalité des cubes restants.

G Le dé Catastrophe et 1 dé Terrain. Les 2 autres dés Terrains sont laissés de côté pour le moment.

H Deux zones de défausse, l'une pour les Terrains, l'autre pour les tuiles Totem.

Pour votre première partie, faites les ajustements détaillés en page 11.

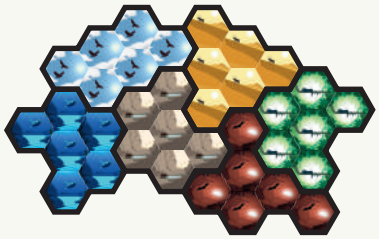
BUT DU JEU

Tous les joueurs essayent, ensemble, de reconstituer la forme originelle du monde choisie en début de partie.

Les différentes configurations ci dessous sont classées selon leur niveau de difficulté.

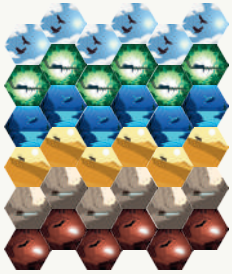
1 - Première partie

Tous les terrains de même environnement doivent être adjacents, vierges et desempilés. Le placement des zones est libre.



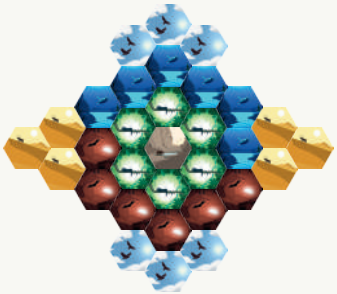
2 - Par strates

Tous les terrains de même environnement doivent être vierges, désempilés et en ligne en respectant cet ordre: ciel, forêt, océan, désert, montagne, caverne.



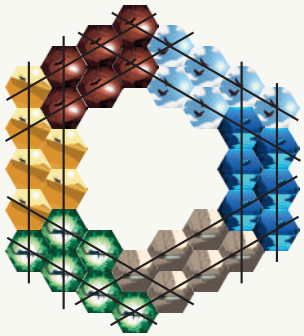
3 - Himalaya

Toutes les tuiles montagnes sont empilées au centre, les autres terrains sont vierges et disposés selon l'exemple ci-dessous.



4 - Volcan

Les terrains sont vierges, désempilés et regroupés sur deux lignes formant un cercle.



5 - Fleur

Les tuiles ciel sont au centre de rosaces de terrains selon l'exemple ci-dessous. Un ciel est empilé sur un deuxième au centre des forêts.



APERÇU DE LA PARTIE

Chacun est **libre de jouer ses actions à son rythme,** à la suite ou entrecoupées par les actions et les phases des autres joueurs. Chaque phase est personnelle, un joueur peut, par exemple, être à la phase 3 quand un autre est à la phase 1.

Mais chaque joueur doit jouer les phases dans cet ordre :

Phase 1 :

Réalisez vos actions.

Chacun est libre de jouer ses actions quand il le désire, alternativement ou en même temps que les autres joueurs.

Pour effectuer une action, **défaussez un cube d'une de vos tuiles Totem, dans votre réserve personnelle.**



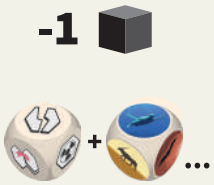
Phase 2 :

Détruisez un cube et lancez les dés.

Quand vous n'avez plus d'actions ou que vous ne voulez plus les jouer, **détruisez un cube de la réserve générale** (si celle-ci est vide, défaussez alors un cube de votre réserve personnelle) **dans la boite.**

Les cubes d'action en jeu représentent le temps qu'il vous reste avant la fin de la partie. Si vous n'avez plus de cubes à retirer, la partie est perdue.

Puis, lancez les dés et appliquez leur(s) résultat(s).

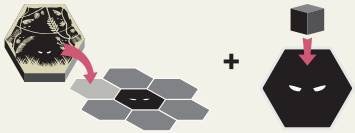


Phase 3 :

Piochez une tuile Totem et replacez vos cubes d'actions.

Piochez 1 tuile Totem, sur le dessus de la pioche ou au choix dans la défausse et **ajoutez-la à votre tuile Animal Totem centrale.**

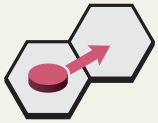
Puis placez **un cube** issu de votre réserve personnelle **sur chaque tuile** composant votre Animal Totem.



Phase 1 : 
Réalisez vos actions

Défaussez 1 cube action d'une de vos tuiles animal Totem, pour, au choix :

a. Vous déplacer



Déplacez votre pion Totem d'1 case Terrain adjacente.

L'environnement, la pollution et l'empilement ne modifient pas le déplacement.

Un pion ne peut pas se déplacer en dehors des tuiles Terrain.



OU

b. Activer un pouvoir



Chaque animal Totem possède un pouvoir particulier *(voir page suivante)*.

Quand vous voulez utiliser ce pouvoir, défaussez 1 cube d'action de la tuile correspondante, qui vous sert à réaliser ce pouvoir spécifique.

Le cube d'action utilisé est replacé dans votre réserve personnelle.

Exemple : retirer un cube d'une tuile ours permet d'effectuer le pouvoir de l'ours et seulement ce pouvoir.

L'ensemble de vos actions n'ont pas à être effectuées d'une seule traite. Vous pouvez vous concerter entre joueurs afin de savoir dans quel ordre il est plus judicieux de jouer les actions de chacun.

Il peut ainsi arriver qu'un joueur joue toutes ses actions à la suite et relance les dés avant les autres pour rejouer immédiatement.

Quand vous avez épuisé vos actions ou que vous ne voulez plus en jouer, vous pouvez très bien attendre avant de relancer les dés si cela s'avère plus tactique.

Pouvoirs

Chaque tuile animal Totem possède un pouvoir spécifique :

Ours

Force tellurique

Ce pouvoir permet d'empiler, ou désempiler un terrain vierge, situé n'importe où, en lui faisant gagner ou perdre, un ou plusieurs niveaux.

Précisions :

- Le terrain concerné doit être placé sur un emplacement adjacent, vide ou non, non-pollué, mais il **doit** obligatoirement changer de niveau.
- L'empilement peut s'effectuer sur un terrain vierge (non pollué) de **n'importe quel type.**
  Exemple : on peut empiler une forêt sur un désert.
- Attention, si vous êtes amenés à détruire le terrain le plus haut d'une pile de terrains empilés, détruisez tous les terrains situés en dessous.
- Un pion posé sur un terrain qui s'empile, se déplace avec celui-ci. De même, il est possible d'empiler sur un terrain sur lequel est placé un pion ; ce dernier est alors placé sur le terrain nouvellement empilé.
- le dernier terrain d'une pile peut lui même être empilé sur un terrain adjacent s'il change de niveau.



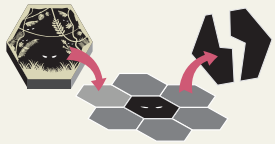
Panthère

Mémoire Atavique

Ce pouvoir permet de piocher 1 tuile sur le dessus de la pioche ou 1 au choix dans la défausse des tuiles.

Le joueur qui a activé ce pouvoir doit ensuite se défausser d'1 tuile Totem.

Si cette tuile possédait un cube, celui-ci est replacé sur la nouvelle tuile.



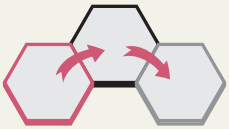
Tortue

Tsunami

Ce pouvoir permet de déplacer un terrain vierge, situé n'importe où, de un ou deux emplacements. Ce déplacement est effectué sur le même niveau, c'est à dire que le terrain ne peut pas monter ou descendre.

Seul le terrain supérieur d'une pile de terrain peut se déplacer et seulement si celui-ci reste au même niveau.

Si un pion se trouve sur une tuile déplacée, il se déplace avec elle.



Chauve-souris

Résurgence

Ce pouvoir permet de récupérer un terrain dans la défausse. Ce dernier est placé,face vierge, sur un emplacement adjacent au pion du joueur qui a activé le pouvoir. Le terrain récupéré peut arriver empilé ou être posé sur un emplacement vide.



Oryx

Puissance Régénératrice

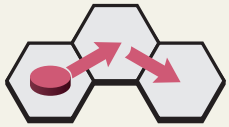
Ce pouvoir permet, pour cette action, de doubler la puissance totale de l'animal Totem, c'est à dire que chaque tuile posée sur l'animal Totem a une puissance de deux sur cette action. (voir p.9)



Aigle

Ouragan

Ce pouvoir permet de déplacer son pion Totem de 2 terrains au lieu d'1.



Phase 2 : ⚙ II
Lancez les dés

Lancez les dés lorsque vous n'avez plus d'action animal Totem à réaliser ou que vous ne voulez plus en réaliser. Vous n'êtes toutefois pas tenu de le faire immédiatement.

1. Le lancer

Avant de lancer les dés, défaussez un cube (soit de votre réserve personnelle, soit de la réserve générale).



- Au début de la partie, jouez avec 1 dé Terrain + le dé catastrophe. Le nombre de dés Terrains à lancer avec le dé Catastrophe évolue pendant la partie.



- Dès qu'un joueur possède 4 tuiles sur son Animal Totem, ce dernier ajoute le deuxième dé Terrain à son lancer.



- Dès qu'un joueur possède 6 tuiles sur son Animal Totem, ce dernier ajoute le troisième dé Terrain à son lancer.



2. La résolution

Pour chaque dé Terrain lancé, appliquez l'effet du dé catastrophe à une tuile terrain correspondante.

Si vous ne pouvez effectuer une Catastrophe demandée par les dés, vous perdez la partie.

Si vous ne pouvez plus défausser de cube d'action (de la réserve générale ou de votre réserve personnelle) vous perdez la partie.

Quand un joueur lance les dés,
PERSONNE ne peut effectuer d'actions, ni relancer les dés,
tant que le résultat de ce lancer n'a pas été entièrement appliqué.

Les faces du dé Catastrophe comportent trois symboles :



Pollution

Retournez le terrain sur sa face polluée.

Détails page suivante.



Empilement

Déplacez le terrain sur un terrain vierge adjacent.



Destruction

Placez le terrain dans la défausse des terrains.

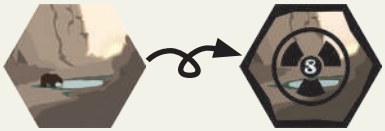
Si un pion Totem se trouve sur un terrain qui doit être détruit, celui ci est alors déplacé sur un terrain adjacent.

Exemple : le dé Catastrophe indique « pollution » et les deux dés de terrains lancés indiquent respectivement une forêt et une montagne. Le joueur qui a lancé les dés devra alors retourner une forêt et une montagne sur leur face polluée.

POLLUTION

Polluer un terrain

Le dé Catastrophe vous oblige parfois à polluer un Terrain. Pour ce faire, choisissez et retournez la tuile Terrain sur sa face polluée.



- Pour chaque dé Terrain lancé, retournez une tuile correspondante sur sa face polluée.
- **Un terrain pollué ne peut être ni déplacé, ni empilé, ni recouvert, ni détruit par un dé Catastrophe.**
- Quand tous les terrains d'une zone sont retournés, donc pollués, ils sont détruits. Placez-les alors dans la défausse des terrains.

  Exemple :

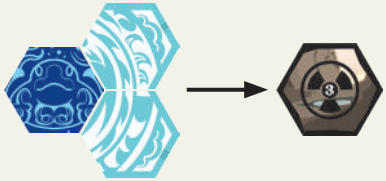
  - *Quand une zone de montagne constituée d'un seul terrain est polluée, celui-ci est immédiatement défaussé.*
  - *Quand une zone d'océan de trois terrains est entièrement polluée, ces derniers sont immédiatement défaussés.*
- Si tous les terrains d'un environnement sont défaussés, la partie est perdue.

Dépolluer un terrain

Pour dépolluer un terrain et le retourner côté vierge, il faut qu'un pion Totem se rende sur ce terrain avec une **puissance** d'animal Totem supérieure ou égale au nombre inscrit sur le terrain pollué.

- **La puissance d'un animal Totem est de 1 par tuile Totem possédée.**

  Exemple : Un animal constitué de 3 tuiles possède une force de 3. Il pourra dépolluer les terrains affichant un chiffre de 3 ou moins.



- **Dépolluer ne constitue pas une action, il suffit de passer ou de s'arrêter sur le terrain concerné.**
- Vous pouvez unir vos forces en vous rendant ensemble sur un même terrain et additionner ainsi vos puissances respectives.

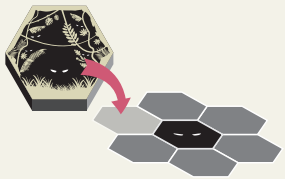
  Exemple : Pour dépolluer un terrain de niveau 8, un ou plusieurs joueurs devront se trouver sur ce terrain et posséder une puissance cumulée égale ou supérieure à 8.
- Le pouvoir de l'Oryx, la puissance régénératrice, permet de doubler cette force sur une action.
- Si le dernier terrain d'une zone est pollué mais qu'une fois retourné, il est immédiatement dépollué car un pion Totem se trouve dessus et remplit les conditions, alors la zone n'est pas détruite.
- Si vous jouez seul, la pollution des terrains est limitée à 14.

Phase 3 :
Ajoutez 1 nouvelle tuile Animal Totem

1. Prenez 1 tuile animal Totem :

- Soit la première tuile **de la pioche.**
- Soit n'importe quelle tuile **de la défausse.**

Ajoutez-la à votre tuile Animal Totem centrale.



Précisions :

- *On peut accoler à sa tuile Totem centrale des tuiles d'animaux Totem différents.*
- *À l'exception de la tuile centrale, **vous pouvez à tout moment vous débarrasser d'une tuile** posée sur votre Animal Totem en la mettant dans la défausse.*
- *Vous pouvez **remplacer** n'importe quelle tuile de votre Animal Totem par une nouvelle tuile. La tuile remplacée est alors défaussée. Si elle possédait un cube action, celui-ci est alors posé sur la nouvelle tuile qui la remplace.*
- *La tuile piochée peut aussi être immédiatement défaussée.*
- *Vous ne pouvez pas vous échanger de tuiles animaux Totem entre joueurs.*

2. Ajoutez un cube action :

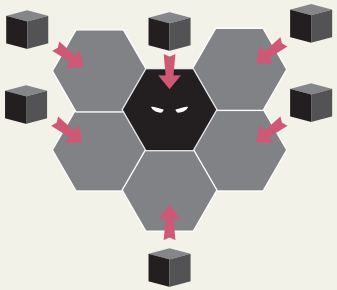
Placez un cube issu de votre réserve personnelle sur **chaque** tuile composant votre Animal Totem.

En fin de partie, vous n'aurez probablement plus assez de cubes pour en placer sur chaque tuile. Choisissez bien où vous les placerez.

Lorsque vous **reconstituez l'intégralité** de votre Animal Totem, **d'un seul type,** toutes les parties aquièrent l'ensemble des pouvoirs des autres Animaux Totem.

Exemple : François vient de reconstituer son animal Totem en entier. Il peut désormais utiliser, pour chacune de ses actions, n'importe quel pouvoir animal Totem.





PRÉCISIONS

Les terrains sont considérés comme une masse unique. Si un terrain ou un groupe de Terrains se retrouve séparé du groupe de terrain principal, on le détruit.

Exemple : François lance les dés et doit détruire 1 tuile Terrain Désert. La tuile Désert est la seule jonction entre 2 parties du plateau.

Il détruit donc aussi toutes les tuiles de la plus petite partie du reste du plateau.



FIN DE PARTIE

Condition de victoire

Vous avez reconstitué le puzzle choisi en début de partie avant la fin du stock global de cubes d'actions.

Voir les différentes configurations page 4.

Conditions de défaite

Vous perdez la partie si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Il ne reste plus aucun terrain en jeu d'un même type d'environnement.
  Exemple : il n'y a plus de montagnes en jeu.
- Vous avez épuisé tous les cubes d'actions…
- Vous ne pouvez appliquer une action demandée par les dés.

C'EST VOTRE PREMIÈRE PARTIE ?

Mise en place :

- Retirez de chaque environnement les deux terrains avec le chiffre de pollution le plus élevé. Remettez les 12 terrains non utilisés dans la boîte.
- Placez les terrains restants en deux zones de deux et retournez, face polluée, un terrain de chaque environnement.
- Remettez dans la boîte toutes les tuiles des Animaux Totems Panthère et Oryx. Vous ne jouerez pas avec ces derniers dans cette version d'apprentissage. Choisissez un Animal Totem parmi les quatre restants. Remettez ensuite les tuiles centrales non utilisées dans la boîte.
- Chaque joueur se constitue une réserve personnelle de neuf cubes d'actions et remettez les cubes restants dans la boîte. Placez un cube sur la tuile centrale de votre Animal Totem.

But du jeu :

Tous les terrains de même environnement doivent être adjacents et dépollués. Le placement des zones est libre.

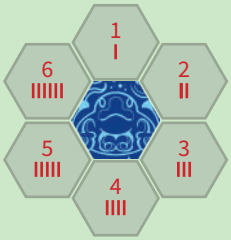
MODES DE JEU

Difficulté : Enfer !

Vous devrez respecter l'ordre de mise en place de tuiles Totems sur leur animal. Chaque tuile possède un nombre de trait en périphérie qui indique son emplacement unique.

Exemple : La tuile 1 doit être placée à côté de la 2, etc. Les tuiles qui ne peuvent être placées à l'endroit indiqué sont défaussées.





Variante avec chronomètre ! *(via Smartphone par exemple)*

Pour des parties plus tendues et plus animées autour de la table, vous pouvez jouez aussi contre le chrono. Vos actions ne seront plus limitées mais votre temps sera compté.

Dans ce mode de jeu, ne constituez pas de réserve générale et ne défaussez pas de cubes quand vous lancez les dés.

Chrono « gentil » *(+2° en 2050)*

1. Commencez la partie sans chronomètre.
2. Dès qu'un joueur possède **4 tuiles** sur son animal Totem, ajoutez le **deuxième dé terrain** et lancez un **chrono de 8 minutes.**
3. Au terme de ce premier chrono, ajoutez le **troisième dé terrain** et relancez un **chrono de 8 minutes.**

Vous perdez la partie si vous ne réalisez pas votre objectif initial avant la fin de ce dernier chrono.



Chrono « méchant » *(+2,5° en 2050)*

1. Lancez un chrono de **6 minutes** dès le début de la partie.
2. À l'issue de celui-ci, ajoutez le deuxième dé terrain et relancez un chrono de **6 minutes.**
3. À l'issue de ce deuxième chrono, ajoutez le troisième dé terrain et relancez un chrono de **6 minutes.**

Vous perdez la partie si vous ne réalisez pas votre objectif initial avant la fin de ce dernier chrono.



Crédits

Totemix est un jeu **Crapaud Céleste** © 2022
Tous droits réservés.
1233 route du perthus, 34700 Lodève • France

LE CRAPAUD CÉLESTE

Auteur : **François Berdeaux**
Illustrateur : **Hervé Pratt**
Graphiste : **Alexis Vanmeerbeeck**
Accompagnement, production & logistique :
Nicolas Aubry et **Benoît Stella**
pour **Synergy games**

Variante solo, musique originale
de 8 minutes pour les parties chronométrées,
scénarios additionnels...
Sur notre site internet !
www.crapaudceleste.com/jeux/totemix