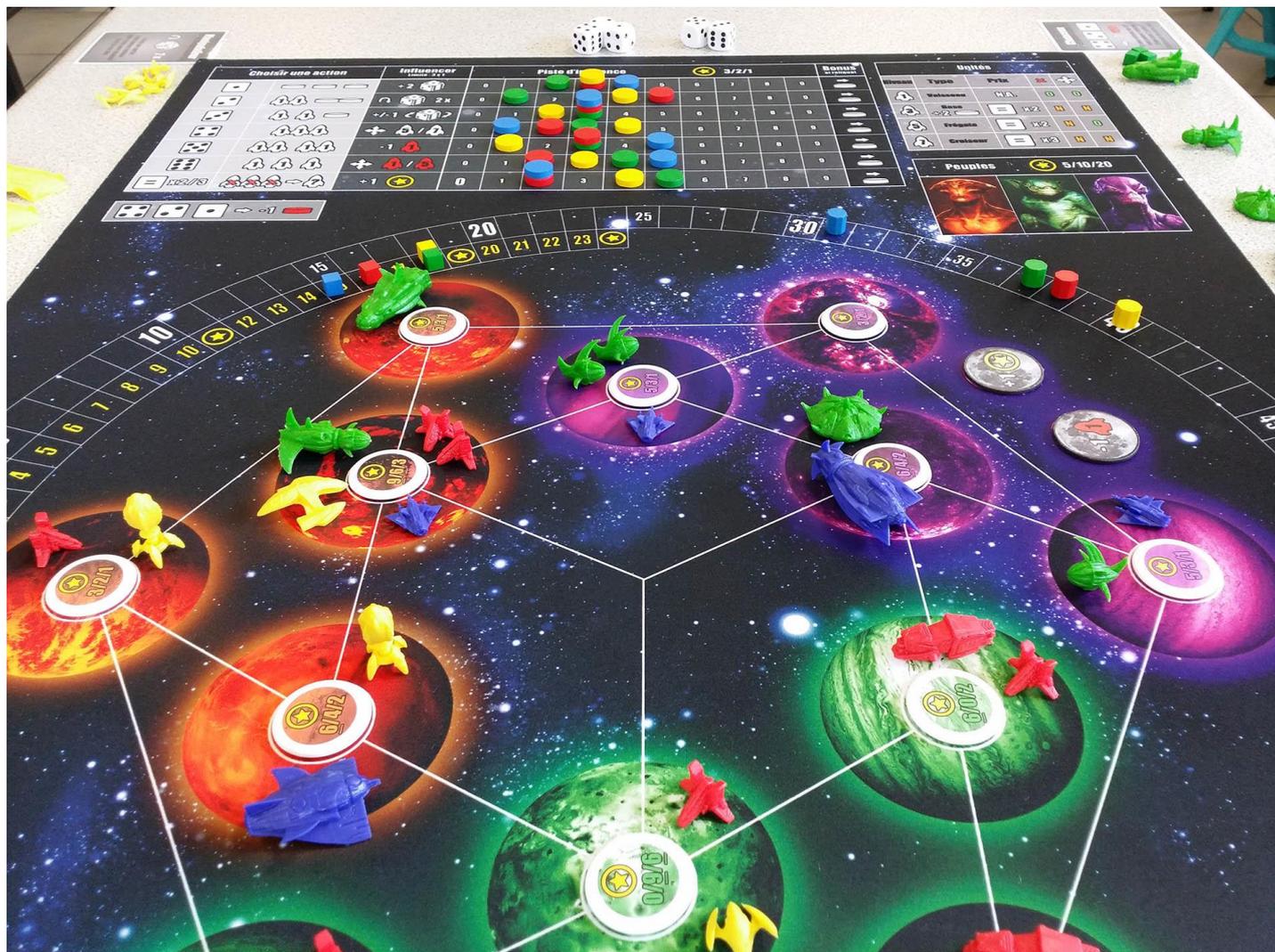


KEPLER-3AD

Un jeu de Christophe COAT

De 2 à 5 joueurs
À partir de 12 ans
20 minutes PAR joueur



BUT DU JEU

En pleine recherche de nouveaux mondes pour assurer sa survie, l'humanité découvre enfin une nouvelle galaxie nommée "Kepler-3Ad". Sur place, trois clans d'alien dirigent les planètes, grâce à un triumvirat en parfaite harmonie. Vous avez été envoyé par votre peuple pour rallier un maximum d'alien à votre cause. En effet, les exoplanètes habitables se font rares, et il n'y aura pas de place pour accueillir tous les peuples... Déployez vos vaisseaux, exploitez votre influence politique, et devenez l'unique dirigeant de Kepler-3Ad !

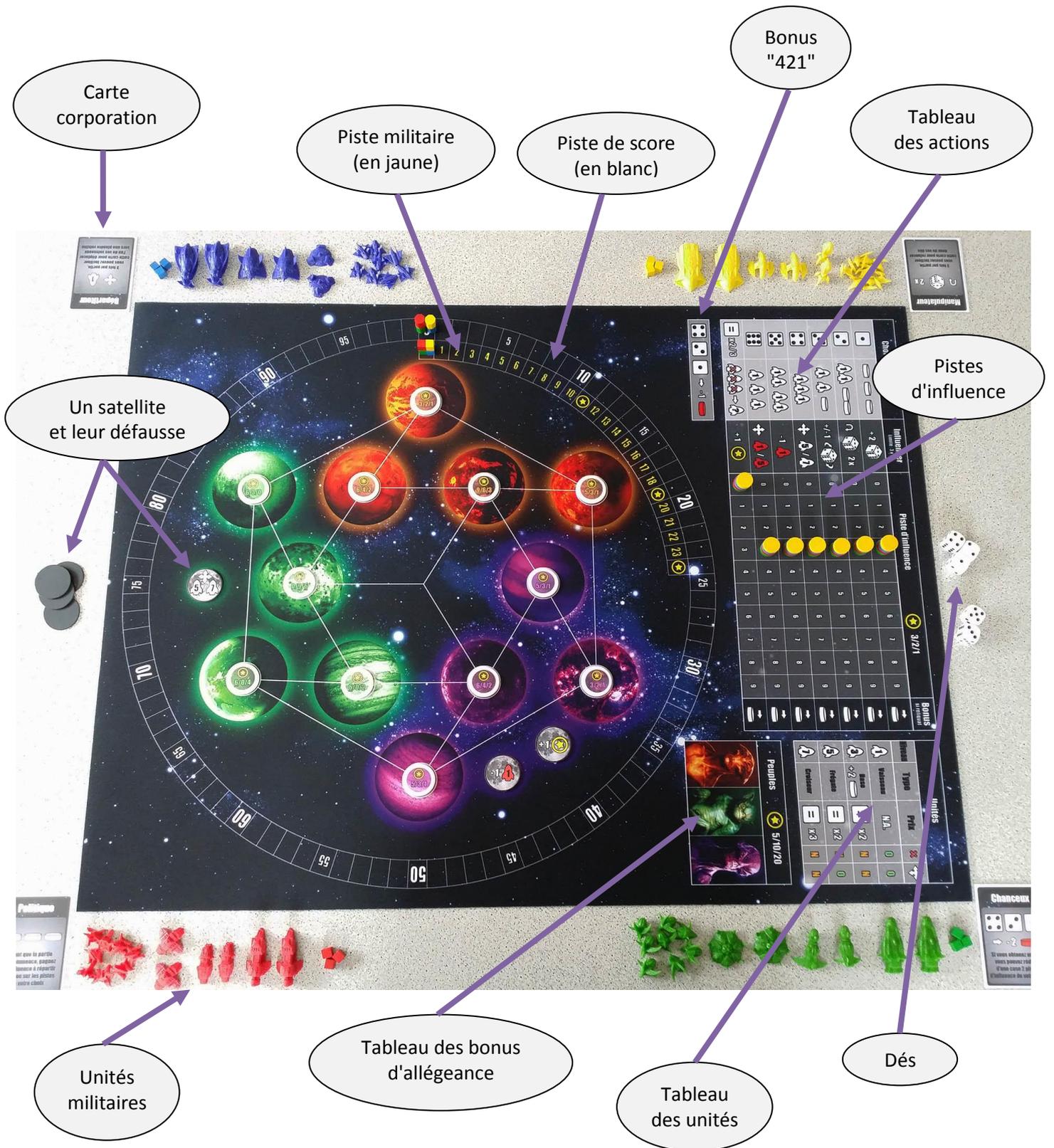
INFORMATIONS

Dans ce livret, vous trouverez :

- **En bleu**, les titres des différents paragraphes.
- **En noir**, les règles du jeu.
- **En mauve**, les exemples et/ou les notes qui servent à appuyer les règles du jeu.
- **En vert**, les textes qui servent à renforcer l'immersion du jeu.

MISE EN PLACE ET MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 16 cubes, les "marqueurs"
- 5 octogones, les "compteurs"
- 35 disques, pour "l'influence"
- 70 figurines, les "unités"
- 5 dés, pour les "actions"
- 7 jetons en carton, les "satellites"
- 12 jetons en plastiques, les "pions de majorités"
- 7 cartes, les "corporations"

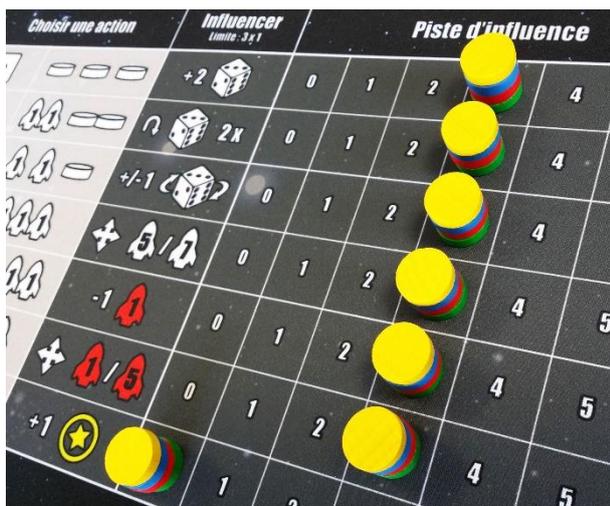


- Chaque joueur choisi sa couleur et prend son matériel :

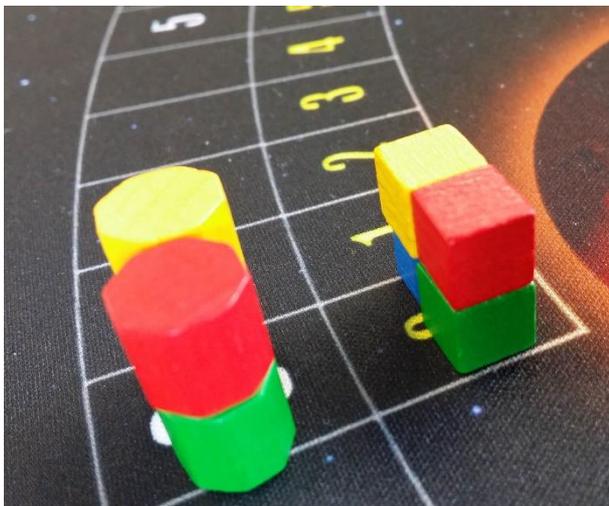
- 1 compteur (octogone)
- 4 marqueurs (cubes)
- 7 disques d'influence
- 14 figurines, les unités militaires



- Chaque joueur dépose ses disques d'influence sur les chiffres en gras de la piste d'influence :



- Chaque joueur pose son compteur sur la piste de score, et un marqueur sur la piste militaire :



- Déposez au hasard un satellite face visible sur chaque emplacement vide du plateau de jeu (2 chez les aliens mauves, 1 chez les verts). Formez une pile avec les satellites restants, face cachée, à côté du plateau de jeu.

- Déposez les pions de majorités sur chaque planète de la galaxie. Chaque pion appartient à une planète spécifique, mais la face du pion doit être choisie aléatoirement (les valeurs sont différentes entre les rectos et les versos).



Ci-dessus, le satellite et les pions de majorités sont en place chez les aliens verts.

- Distribuez au hasard 1 carte corporation à chaque joueur. Attention, certaines capacités offertes par ces cartes sont à jouer avant le début de la partie.



- Mettez les 5 dés à disposition de tous les joueurs... Le jeu est maintenant prêt !

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Les joueurs effectuent leur tour de jeu en respectant les étapes suivantes :

1) Lancer les dés

(Optionnel : dépenser de l'influence. Pour faciliter la compréhension des règles, cette option sera expliquée après l'étape 2)

2) Choisir, puis jouer une action

(Optionnel : dépenser de l'influence)

3) Éventuel : Gagner un reliquat

4) Éventuel : Ajuster la piste militaire

5) Éventuel : Compter les points

Il n'y aura que 3 comptages de points. Le gagnant sera celui qui possède le plus de points à la fin de la partie.

TOUR DE JEU

En début de partie, il faut déterminer au hasard qui commence à jouer. Le premier joueur effectue les étapes de son tour de jeu, puis chaque joueur en fait de même, en tournant dans le sens horaire.

ÉTAPE 1 : LANCER LES DÉS

Le joueur lance trois dés.

Exception : lors du 1^{er} tour de jeu, le premier joueur ne lance qu'UN dé. Le second joueur ne lance que DEUX dés. Le troisième joueur lance TROIS dés. Le quatrième joueur lance QUATRE dés. Et le cinquième joueur lance CINQ dés.

Les dés représentent des prestataires qui offrent leurs services aux joueurs. Hélas, l'offre ne correspond pas toujours à la demande... Heureusement, tout est négociable avec un peu d'influence ! Un joueur peut donc parfaitement obtenir plusieurs prestataires sur l'action qu'il souhaite effectuer, alors qu'à l'origine l'offre était inexistante. Pour plus de détails, consultez le paragraphe "Optionnel : dépenser de l'influence".

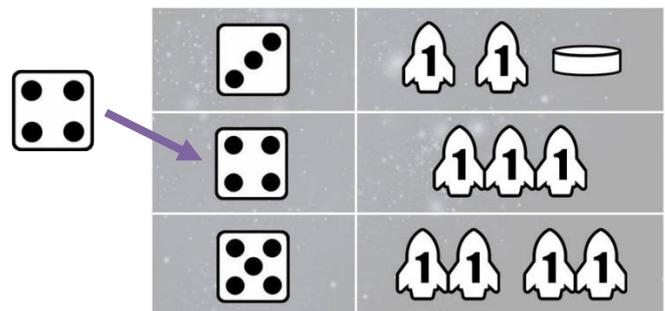
Bonus : que ça soit après un lancer, ou en dépensant de l'influence, si le joueur obtient les chiffres 4, 2, et 1 avec n'importe lesquels de ses dés, il peut descendre d'un niveau l'un des disques d'influence d'un adversaire de son choix. Cela est représenté sur le plateau de jeu par le cadre suivant :



ÉTAPE 2 : CHOISIR, PUIS JOUER UNE ACTION

Le joueur choisit et joue **UNE SEULE** des actions offertes par les résultats de ses dés. Pour montrer quelle action il choisit, le joueur prend l'un de ses dés, et le pose sur l'action similaire au résultat du dé.

Exemple : Si le joueur souhaite jouer l'action N°4, il doit prendre l'un de ses dés avec lequel il a obtenu le chiffre 4, et poser ce même dé sur l'action N°4 :



Voici les différentes actions disponibles :

• Action N°1.



Le joueur peut augmenter d'un niveau trois de ses disques d'influence. Le joueur peut choisir n'importe lesquels de ses disques, mais il est interdit d'augmenter plusieurs fois un même disque d'influence avec cette action.

• Action N°2.



- Le joueur peut poser un groupe de deux vaisseaux sur une planète,

OU il peut déplacer un groupe de deux vaisseaux depuis UNE planète vers UNE planète adjacente.

- Le joueur peut aussi augmenter de 2 niveaux n'importe lequel de ses disques d'influence.

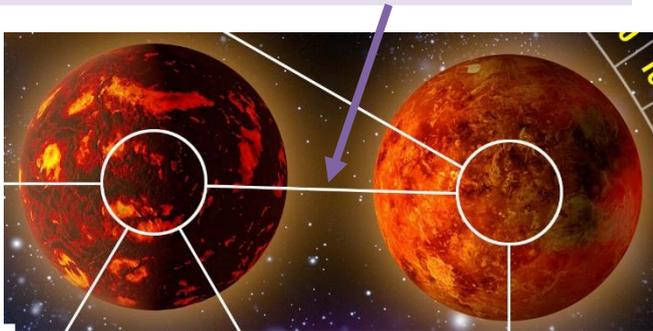
Notes pour la pose ou le déplacement des unités :

En début de partie, les joueurs peuvent poser leur 1^{ère} unité sur n'importe quelle planète. Mais pour le reste de la partie, lors d'une pose ou lors d'un déplacement d'unité, le joueur peut :

- *Poser/déplacer ses unités sur les planètes où il possède déjà au moins une unité.*

Et/ou :

- *Poser/déplacer ses unités sur les planètes adjacentes aux planètes où il possède déjà au moins une unité. Une planète est considérée comme adjacente à un autre, si ces deux planètes possèdent un passage qui les relie, comme dans l'image ci-dessous :*



• **Action N°3.**



- Le joueur peut poser un vaisseau sur une planète,
- OU déplacer un vaisseau depuis une planète vers une planète adjacente.
- Puis, le joueur peut poser un AUTRE vaisseau sur une SECONDE planète,
- OU déplacer un AUTRE vaisseau depuis une planète vers une SECONDE planète adjacente.
- Le joueur peut aussi augmenter d'un niveau n'importe lequel de ses disques d'influence.

• **Action N°4.**



Le joueur peut poser un groupe de trois vaisseaux sur UNE planète,

OU déplacer un groupe de trois vaisseaux depuis UNE planète vers UNE planète adjacente.

• **Action N°5.**



- Le joueur peut poser un groupe de deux vaisseaux sur UNE planète,

OU déplacer un groupe de deux vaisseaux depuis UNE planète vers UNE planète adjacente.

- Puis, le joueur peut poser un AUTRE groupe de deux vaisseaux sur une SECONDE planète,

OU déplacer un AUTRE groupe de deux vaisseaux depuis une planète vers une SECONDE planète adjacente.

• **Action N°6.**



- Le joueur peut poser un vaisseau sur une planète,

OU déplacer un vaisseau depuis une planète vers une planète adjacente.

- Puis, le joueur peut poser un AUTRE vaisseau sur une SECONDE planète,

OU déplacer un AUTRE vaisseau depuis une planète vers une SECONDE planète adjacente.

- Et enfin, le joueur peut poser un AUTRE vaisseau sur une TROISIÈME planète,

OU déplacer un AUTRE vaisseau depuis une planète vers une TROISIÈME planète adjacente.

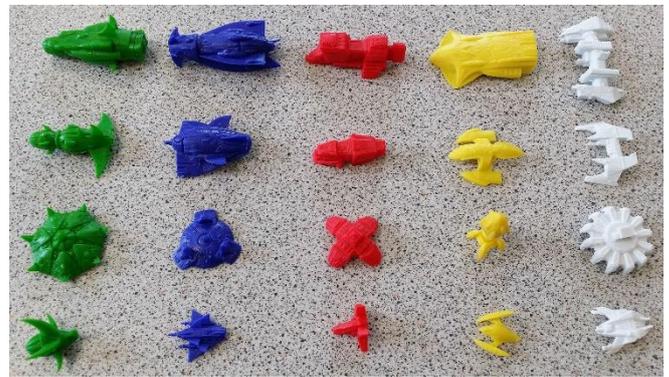
• Action N°7.



Cette action nécessite d'obtenir 2 ou 3 dés qui indiquent les mêmes chiffres. Peu importe la valeur des dés. Avec cette action, le joueur peut supprimer trois de ses unités en provenant d'UNE planète, pour les remplacer par une autre unité qui sera déposée sur cette MÊME planète.

Par exemple :

- Pour une base, le prix de l'action est de 2 dés identiques. Les bases ont un niveau de seulement 3, mais elles permettent de monter deux disques d'influences au choix du joueur. Par ailleurs, les bases ne sont ni destructibles, ni déplaçables par les ennemis.
- Pour une frégate, le prix de l'action est de 2 dés identiques. Les frégates ont un niveau de 5. Par ailleurs, elles ne sont pas destructibles, mais elles sont déplaçables par les ennemis.
- Pour un croiseur, le prix de l'action est de 3 dés identiques. Les croiseurs ont un niveau de 7. Par ailleurs, ils ne sont pas destructibles ni déplaçables par les ennemis.



Tout en haut, ce sont les croiseurs (niveau 7).
En-dessous, ce sont les frégates (niveau 5).
Encore en-dessous, ce sont les bases (niveau 3).
Tout en bas, ce sont les vaisseaux (niveau 1).

Concernant l'iconographie des différentes actions : Si plusieurs icônes de vaisseaux ou de disques d'influence sont collés les uns aux autres, cela signifie qu'on ne peut pas "découper" cette action. On peut très bien choisir de ne pas jouer l'un des regroupements d'icônes proposés par une action... Mais il est interdit de fragmenter un regroupement d'icônes en plusieurs poses/déplacements de vaisseaux, ou en plusieurs augmentations de disques d'influence. Par ailleurs, s'il y a un espace vide entre certaines icônes, cela signifie qu'on DOIT les jouer séparément, et qu'il ne peut s'agir de vaisseaux, de disques d'influence, ou de planètes déjà ciblés sur ce même tour de jeu.

Les actions représentent les travaux que vos prestataires effectuent, de manière militaire dans la galaxie (avec les unités), ou de manière politique (avec les disques d'influence).

Unités				
Niveau	Type	Prix	×	↔
1	Vaisseau	N.A.	0	0
3	Base +2	= x2	N	N
5	Frégate	= x2	N	0
7	Croiseur	= x3	N	N

Chaque joueur possède des unités de couleurs et de formes différentes. Pour mieux les visualiser, voici un récapitulatif :

**OPTIONNEL :
DÉPENSER DE L'INFLUENCE**

Lors de l'étape 1 et de l'étape 2, le joueur dont c'est le tour peut dépenser jusqu'à trois influences pour modifier les résultats des dés qu'il a lancé, ou pour effectuer des actions sur les unités de la galaxie.

Ces influences doivent toutes être différentes, par conséquent un joueur ne peut pas utiliser deux fois la même influence dans le même tour de jeu.

Pour chaque influence qu'il souhaite dépenser, le joueur descend l'un de ses disques d'un niveau sur l'une des pistes d'influence de son choix, ce qui lui permet d'effectuer la capacité qu'indique cette même piste d'influence.

Voici les pistes d'influence disponibles :



- Cette piste d'influence permet de lancer deux dés supplémentaires, dont les résultats peuvent être retenus pour d'éventuelles actions (étape 2), et/ou pour gagner des reliquats (étape 3), et/ou pour le bonus du "421".



- Cette piste d'influence permet de relancer deux dés qui ont déjà été lancés.



- Cette piste d'influence permet de modifier le chiffre d'un dé d'une valeur de + ou -1, en sachant que les chiffres 1 et 6 sont considérés comme adjacents.



- Cette piste d'influence permet de déplacer l'une de ses propres frégates OU l'un de ses propres croiseurs, depuis la planète où il/elle se trouve, vers une planète adjacente.



- Cette piste d'influence permet de supprimer un vaisseau adverse de la galaxie, sur n'importe quelle planète. Le vaisseau est rendu à son propriétaire.



- Cette piste d'influence permet de déplacer un vaisseau adverse OU une frégate adverse depuis la planète où il/elle se trouve, vers une planète adjacente.



- Cette piste permet de gagner un bonus de points lorsque les comptages de points ont lieu (étape 5).

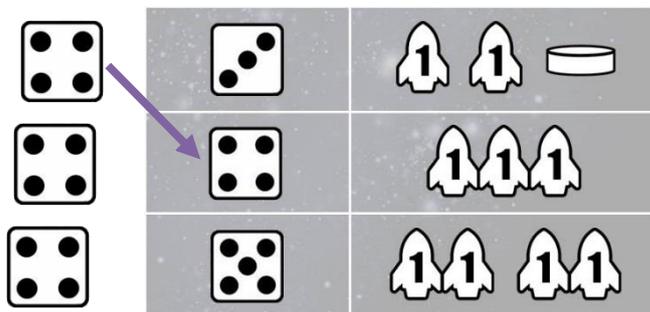
Dans l'exemple ci-dessous, le joueur rouge décide d'utiliser l'influence qui permet de lancer 2 dés supplémentaires. Il descend donc d'un niveau son disque d'influence qui se trouve sur la même piste que cette capacité.



(ÉVENTUEL) ÉTAPE 3 : GAGNER UN RELIQUAT

S'il reste des dés inutilisés, dont les résultats sont identiques au dé (ou AUX dés pour l'action N°7) que le joueur a utilisé pour jouer son action, alors ce joueur augmente gratuitement son disque d'influence sur cette MÊME piste, d'autant de niveaux qu'il existe de dés identiques.

Exemple : le joueur a obtenu un total de trois dés indiquant le chiffre 4. Il décide d'en profiter en jouant l'action N°4. Une fois l'action jouée, il peut augmenter de deux niveaux son disque d'influence situé sur la piste de l'action N°4, car il lui reste deux dés supplémentaires avec le chiffre 4.



(ÉVENTUEL) ÉTAPE 4 : AJUSTER LA PISTE MILITAIRE

Pendant son tour, si le joueur a posé ou supprimé des unités sur le plateau de jeu, il doit ajuster la piste militaire des joueurs concernés. Pour ce faire, il faut comptabiliser le niveau des unités se trouvant sur toutes les planètes de la galaxie, et indiquer le total pour chaque joueur, en se servant des cubes en tant que marqueurs sur la piste militaire. Pour rappel, les vaisseaux valent 1, les bases 3, les frégates 5, et les croiseurs 7.

Exemple : si un joueur possède 1 frégate et 3 vaisseaux dans la galaxie, il totalise une valeur militaire de $5 + 1 + 1 + 1 = 8$. Son marqueur doit donc se trouver sur le chiffre 8 de la piste militaire.

Ajuster la piste militaire peut provoquer un comptage de points. Consultez le paragraphe suivant pour plus de détails.

(ÉVENTUEL) ÉTAPE 5 : COMPTER LES POINTS

Dans une partie, il y a trois comptages de points, qui ont lieu dès qu'un joueur atteint ou dépasse une valeur militaire de 11, 19, et 24 sur la piste militaire :



A la fin du tour du joueur concerné, les joueurs vont faire progresser leurs marqueurs de points sur la piste de score. Les deux premiers comptages de points comprennent seulement les phases A, B, C, et D, qui sont expliquées ci-dessous. Le troisième et dernier comptage, contient ces mêmes phases, mais on y rajoute en plus la phase E.

Les comptages de points représentent les élections pour la suprématie de Kepler-3Ad. Comme souvent dans cette galaxie, tout se passe en valeur de trois... Il y a donc 3 tours d'élections (3 comptages de points), 3 dirigeants par planètes (3 tranches de points par planète), 3 diplomates pour chaque prestataires (3 tranches de points pour les pistes d'influences), etc.

A. Les majorités des planètes :

Chaque joueur compte les points qu'il obtient sur CHAQUE planète où il possède au moins une unité. Pour ce faire, il faut tout d'abord additionner planète par planète le niveau des unités de chaque joueur.

Le joueur majoritaire gagne la première tranche de points de la planète, le second gagne la deuxième tranche de points, et le troisième gagne la dernière tranche de points. Les joueurs suivants ne gagnent aucun point.

En cas d'égalité, les points sont dégressifs. Pour chaque joueur en plus d'un autre joueur à égalité pour une même majorité, il faut descendre d'une tranche, et cette tranche représente les points que ces joueurs vont remporter. En conséquence, si 4 joueurs sont à égalité pour la première place, personne ne gagne de points car ils sont considérés comme étant tous à la quatrième tranche (qui ne vaut aucun point).



Sur cette planète, les joueurs jaunes et verts sont tous les deux majoritaires, et à égalité avec leurs frégates de niveau 5. Au lieu d'obtenir 9 points, ils ne gagnent que 6 points chacun. Ensuite, c'est le joueur rouge qui est majoritaire, avec ses 2 vaisseaux de niveau 1. Il gagne 3 points. Le joueur bleu, quant à lui, ne gagne aucun point.

B. Les majorités pour l'allégeance des aliens :

Les joueurs vérifient qui remporte l'allégeance de chacun des trois clans d'alien. Chaque clan possède 4 planètes de couleurs similaires à leurs portraits (4 mauves, 4 vertes, 4 oranges). Certains clans d'aliens possèdent aussi des satellites (2 satellites pour les mauves, et 1 satellite pour les verts).

Pour déterminer qui gagne l'allégeance d'un clan d'alien, chaque joueur additionne le niveau de toutes ses unités présentes sur la totalité des 4 planètes concernées.

- S'il y a un ou plusieurs satellites liés aux planètes des aliens, le joueur majoritaire les remporte. Il augmente ses disques d'influence d'un niveau sur les pistes d'influence indiquées par chaque satellite remporté. Puis, il dépose chaque satellite dans la défausse.
- Par ailleurs, le joueur majoritaire place l'un de ses cubes sur le portrait du chef des aliens concernés, pour prouver que ce clan lui a fait allégeance lors de ce comptage de points.

En cas d'égalité chez un clan d'alien, l'allégeance n'est pas remportée, et personne ne gagne les satellites (ils ne sont pas remplacés).

Une fois les 3 allégeances déterminées, il reste à remélanger tous les satellites de la défausse, puis en tirer des nouveaux au hasard pour remplacer ceux qui avaient été remportés.

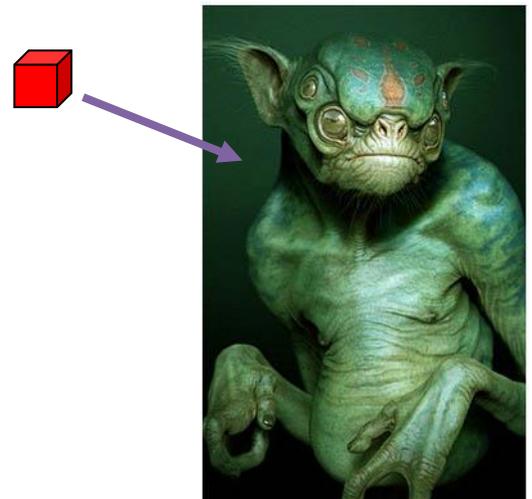


Dans la photo ci-contre, le joueur rouge a gagné l'allégeance des aliens verts, avec une valeur militaire de 13 (deux fréquences de niveau 5 et trois vaisseaux de niveau 1), contre 7 chez le joueur jaune (une fréquence de niveau 5 et deux vaisseaux de niveau 1).

Le joueur rouge gagne donc le satellite des aliens, et augmente son disque d'influence d'un niveau sur la piste d'influence indiquée par le satellite :



Puis, le joueur rouge dépose l'un de ses cubes sur le portrait de l'alien vert, pour montrer que ce clan lui a prêté allégeance :



C. Les majorités pour les pistes d'influence :

Pour CHACUNE des sept pistes d'influence, le joueur qui possède la meilleure place gagne 3 points, le second gagne 2 points, et le dernier gagne 1 point. Les joueurs suivants ne gagnent aucun point. En cas d'égalité, les points sont dégressifs, comme pour les majorités des planètes (phase A).





Dans l'exemple ci-dessus, le joueur vert est en première position sur cette piste d'influence. Il gagne donc 3 points. Les joueurs jaunes et rouges sont à égalité en seconde position. Au lieu d'obtenir 2 points, ils ne gagnent donc que 1 point chacun.

D. La dernière piste d'influence rapporte des points bonus en fonction du chiffre indiqué sous CHAQUE disque d'influence des joueurs.



Dans cet exemple, le joueur jaune gagne +3 points de victoire. N'oubliez pas que cette piste fait également gagner 3, 2, et 1 points de victoire, en fonction des majorités pour les joueurs en première, seconde, et troisième position.

E. En fin de jeu : les bonus d'allégeance :

Lorsque les 3 comptages de points ont eu lieu, il reste une dernière chose à faire avant de déterminer le vainqueur de la partie : attribuer les bonus d'allégeance.

- Un joueur ayant obtenu trois allégeances d'aliens différents marque 20 points.
- Un joueur ayant obtenu deux allégeances d'aliens différents marque 10 points.
- Un joueur ayant obtenu une allégeance d'alien marque 5 points.

Note : en ce qui concerne les points de victoire, il est inutile de remporter plusieurs fois l'allégeance d'un même clan d'alien... Cependant, il peut être intéressant d'empêcher un adversaire de remporter certaines allégeances !



FIN DU JEU

Après le troisième comptage, le joueur qui possède le plus de points gagne la partie. S'il y a égalité, le joueur qui possède le plus d'allégeances l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés lancent 3 dés chacun. Celui qui possède le total le plus élevé l'emporte.

Comme l'éradication des aliens est impossible sans ruiner les ressources des planètes, vous devez vous imposer de façon militaire, tout en conservant une position politique correcte. Rappelez-vous, il ne pourra y avoir qu'un seul dirigeant !

PARTIES À 2 JOUEURS

Pour des parties à 2 joueurs, nous vous suggérons de n'utiliser que les planètes du centre de la galaxie. Cela ne laisse que 2 planètes par clan d'alien, mais les règles ne changent pas pour les comptages de points : les allégeances et les satellites restent d'actualité !

REMERCIEMENTS

Merci à tous les joueurs des festivals, de l'association "Bougetoncube", et de la boutique "Croc Jeux", qui ont pris du temps pour essayer Kepler-3Ad.

Merci à Alain Guenro pour ses retours sur la première version du prototype.

Merci au festival Ludinord, et aux votants qui m'ont permis de décrocher le "prix stratégie" 2018.

Merci aux relecteurs de ce livret de règles !