



MULTIUNIVERSUM

Manual Correia







Fiches de projet

MULTIUNIVERSUM

TOP SECRET / code: 32597



</>

Un jeu de cartes

Auteur/

Manuel Correia

Editeur/

Board&Dice

Temps de jeu/

20-40 minutes

Nombre de joueurs/

1-5

Age/

12+

</>

Le projet Multiuniversum est un projet top secret entrepris par des scientifiques du CERN, le centre de recherche Suisse. Parmi ces experts, un groupe de vrais visionnaires a été sélectionné afin de remplir une tâche: construire une machine à voyager dans le temps. Comme vous êtes membre de cette équipe, il est de votre responsabilité de réussir ce défi scientifique presque impossible. Après des mois de recherches ardues et d'innombrables tests, vous avez réussi à construire un appareil très sophistiqué. Vous prévoyez de l'utiliser pour faire un trou dans l'espace-temps, qui vous permettra de reculer dans le temps d'exactement un jour.

Malheureusement, entre la théorie et la pratique, il y a souvent un fossé ...

Au cours de la première expérience avec la machine – le premier des 5 piliers de l'engin - votre équipe fait une véritable découverte : vous avez réussi à ouvrir plus d'une douzaine de portails vers d'autres dimensions - vers des formes étranges et alternatives de la réalité! Cette découverte pourrait changer l'histoire! Les portails se dévoilent un par un sous vos yeux et votre équipe est tout proche d'explorer la réalité alternative.

Cependant, il reste un problème à résoudre. Des centaines de monstres terrifiants commencent à s'échapper à travers les portails et sortent de leurs dimensions pour entrer dans notre monde. Cela ne peut pas arriver! Vous ordonnez immédiatement à vos collègues scientifiques: Surchargez les transformateurs! Fermez les portails!

But du jeu

Fermez autant de portails que possible et surchargez les transformateurs afin d'obtenir le plus de points de découverte (DP).

Le gagnant est le joueur qui gagne le plus de DP.
Les DP sont obtenus en fermant les portails qui apparaissent au-dessus de cinq transformateurs de la machine.

Contenu du jeu

- 5 Pions Scientifiques (Pions en bois)
- 5 Cartes Laboratoire
- 5 Cartes Transformateur
- 20 Cartes Portail
- 50 Cartes Action

Mise en place du jeu

1 Aire de jeu

Placer les 5 cartes Transformateur au centre de la table, à égale distance les unes des autres de manière à former un cercle virtuel

2 Portails

Diviser les portails en 5 piles séparées.
Chaque pile doit contenir un portail de base (avec 1 icône outil), deux portails intermédiaires (2 icônes outil) et un portail avancé (3 icônes outil).

Mélanger chaque pile séparément et placer une pile (face visible) devant chaque transformateur.

3 Scientifiques et cartes Laboratoire

Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion scientifique et la carte Laboratoire de la couleur correspondante.
Chaque joueur place sa carte Laboratoire devant lui et son pion scientifique sur le transformateur à sa couleur. Il s'agit de son transformateur de départ.



Exemple de mise en place à 3 joueurs



4 Cartes Action

Mélangez les cartes action et en distribuer 3 à chaque joueur. Placer le reste des cartes en une pile pour former une pioche. Placer cette pile face cachée au centre du cercle formé par les cartes transformateur.

5 Pile de défausse

Piocher 5 cartes Action de la pile et les placer face visible à côté de la pile de cartes action. Ces 5 cartes forment la pile de défausse.

6 Premier joueur

Le plus ingénieux des scientifiques commence le jeu (la personne qui a proposé de jouer à Multiuniversum en premier). Après lui, tous les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Composants du jeu

5 Pions Scientifiques



Ces pions en bois représentent les joueurs se déplaçant entre les transformateurs. Chaque scientifique est un chercheur qui travaille au CERN sur un projet top secret appelé Multiuniversum.

Ensemble, ils tentent de fermer les portails et de désactiver la machine instable, et dans le même temps d'en découvrir autant que possible au sujet des dimensions alternatives. Chaque carte portail gagnée est une partie d'une réalité différente et, une fois assemblées, cela pourrait permettre de gagner le Prix Nobel.

Pour pouvoir fermer le plus grand nombre de portails, un joueur doit se trouver à la bonne place au bon moment. C'est pourquoi vous devez déplacer votre scientifique entre les transformateurs, préparer les bons outils et vous montrer plus malin que vos adversaires en fermant le plus de portails !



5 Cartes Laboratoire



Votre carte laboratoire est comme votre deuxième maison. Elle vous rappelle également la couleur de votre pion scientifique. Pendant le jeu, les résultats de vos actions sont placés dans votre laboratoire. De cette façon, tous les joueurs peuvent surveiller vos progrès.

Cela se fait en plaçant simplement vos cartes action et vos cartes portails sous votre carte laboratoire. Quand vous utilisez une carte action pour préparer un outil, placez-la à droite de votre carte Laboratoire (de façon à ce que seule l'icône outil soit visible). En revanche, toutes les cartes représentant des portails scellés doivent être placées à gauche (de façon à ce que l'icône de dimension et les DP gagnés soient visibles).



5 Cartes Transformateur



Chacun des 5 transformateurs qui apparaissent dans le jeu a une capacité unique (symbole en bas à gauche de la carte). Cette capacité peut être déclenchée en utilisant l'icône appropriée d'une carte action. Les scientifiques sont censés se déplacer entre les différents transformateurs pour fermer les portails placés au-dessus d'eux.

Les transformateurs ont les capacités suivantes :



Changer l'ordre d'une pile de portails: Choisir une pile de portails, puis placer les cartes portails de cette pile dans l'ordre que vous voulez. Ne révélez pas aux autres joueurs l'ordre que vous avez choisi.

Piocher 3 cartes et défausser 2 cartes: Piocher les 3 cartes du dessus de la pioche des cartes Action et les ajouter à votre main. Puis, choisir 2 cartes de votre main et les ajouter à la pile de défausse.

3

Échanger les premières cartes de 2 portails:

Choisissez les cartes portails du dessus de 2 piles et échangez leurs places entre les transformateurs. Mais rappelez-vous ! Vous ne pouvez pas placer de portails au-dessus des transformateurs désactivés (c'est-à-dire où la pile de cartes portails a déjà été vidée).

4

Placer chaque carte portail visible sous sa pile : Placer la carte portail du dessus de la pile de chaque transformateur en dessous de sa pile. Si une pile contient seulement 1 carte portail, cette carte est laissée à sa place.

5

Garder en tant qu'outil une des cartes

Action utilisées ce tour : A la fin de votre tour, au moment de défausser les cartes que vous venez de jouer, gardez-en une en tant qu'outil (placez la sous votre carte Laboratoire).

Important : Vous ne devez garder qu'une carte que vous avez joué en tant qu'action (c'est-à-dire non utilisée ce tour en tant qu'outil).

N'oubliez pas : même s'il n'y a pas de cartes portail au-dessus d'un transformateur (c'est-à-dire que le transformateur est désactivé), vous pouvez toujours utiliser sa capacité.

8

Les cartes Transformateur sont les cartes les plus importantes du jeu. Le transformateur sur lequel vous êtes définit quelles actions vous pouvez déclencher parmi la réserve de cartes action dont vous disposez. Donc, se déplacer entre les transformateurs vous permet d'utiliser vos cartes de la meilleure façon et de triompher des autres joueurs.

20 Cartes Portail



Ces cartes représentent des portes fascinantes qui mènent vers d'autres dimensions et des réalités alternatives se cachant de l'autre côté.

2**4**

Les cartes Portail présentent quelques icônes :

1

L'icône ampoule dans l'angle supérieur gauche d'une carte portail montre combien de DP seront gagnés en le scellant.

2

L'icône dimension sert à gagner des DP supplémentaires. Le nombre de barres autour de l'icône informe les joueurs de combien de cartes avec cette icône apparaissent dans le



jeu. Voici les différentes icônes que vous pourrez trouver sur les cartes Portail :



- 3** L'illustration d'un monde alternatif. Elle suggère habilement les dangers et merveilles que les joueurs pourront rencontrer dans cette réalité alternative.
- 4** Les outils que vous voyez dans la partie inférieure droite d'un portail sont ceux requis pour fermer ce portail. Ils apparaissent dans différentes combinaisons. Pour sceller le portail de l'illustration à gauche, les outils suivants sont nécessaires :



Dans le jeu, Les portails peuvent être fermés en utilisant des combinaisons de 1, 2 ou 3 outils.

50 Cartes Action



Les cartes Action sont vos outils de base pour mener à bien vos travaux scientifiques sur le projet Multiuniversum. Vous commencez chaque tour avec au moins 3 cartes Action dans votre main et essayez de les utiliser de la meilleure façon possible dans le jeu.

Quand vous aurez appris comment fonctionne une carte action, vous saurez comment utiliser toutes les cartes du jeu. Chaque carte vous permet de résoudre une action en fonction du transformateur sur lequel se trouve votre scientifique.

Les cartes actions présentent les éléments suivants :

- 1** du côté gauche, il y a une colonne action ;
- 2** , à droite de la carte, une icône outil ;
- 3** . et dans l'angle en bas à droite une poubelle.

Les actions disponibles sur les cartes sont :



Rechercher : Piocher 2 cartes du dessus de la pile des cartes Action.



Déclencher la capacité du transformateur : Résoudre l'action du transformateur sur lequel vous vous trouvez.



Se déplacer : Prenez votre scientifique et placez-le sur un autre transformateur. Il n'y a pas de limite au nombre de pions sur un transformateur, donc vous pouvez vous déplacer sur un transformateur qui accueille déjà d'autres joueurs.



Sceller un Portail : Scellez le portail placé au dessus du transformateur sur lequel vous êtes. Pour cela, défaussez les outils nécessaires (de sous votre Laboratoire à la pile de défausse). Placez la carte représentant le portail scellé sous votre carte Laboratoire (à gauche).

Souvenez-vous : vous ne pouvez sceller un Portail que si vous avez les outils nécessaires.



Recycler : Prenez une carte de la défausse et ajoutez-la à votre main. Un joueur peut regarder la pile de défausse à tout moment de son tour.

N'oubliez pas : Chaque carte Action contient toutes les actions décrites précédemment, mais arrangées dans un ordre différent.

Du côté droit de chaque carte action, il y a une icône représentant un outil parmi les suivants :



Ces outils sont essentiels pour sceller les portails.



L'icône Poubelle est là pour vous rappeler que - pour une action – vous pouvez aussi défausser une carte Action pour en prendre une nouvelle de la pioche.



Déroulement du jeu

1 Pendant votre tour, vous pouvez effectuer jusqu'à **3 actions au choix**, parmi celles présentées ci-dessous (chacune pouvant être réalisée plusieurs fois) :

A Résoudre l'action d'une carte

Jouer une carte de votre main et effectuer l'action appropriée. Laquelle ? Celle dont la couleur de fond correspond à la couleur du transformateur sur lequel vous vous trouvez actuellement.

Exemple : Si votre pion est sur la carte du transformateur rouge (le numéro 3) vous devez porter votre attention sur les icônes des espaces rouges (marqué du numéro 3) de vos cartes Action. Si vous vous déplacez sur un autre transformateur, vos cartes vous permettront donc de jouer des actions complètement différentes !

Placer toutes les cartes jouées durant votre tour devant vous, dans votre zone de jeu. Après que vous ayez effectué vos 3 actions et terminé votre tour, placez toutes les cartes jouées et les outils utilisés dans la pile de défausse.

B Préparer un outil

Vous avez besoin d'outils particuliers pour sceller les portails. Chaque carte action présente sur son côté droit exactement une icône d'outil. Pour une action, vous pouvez préparer l'outil présent sur une carte Action, en la plaçant sous votre carte Laboratoire (du côté droit, pour que l'icône outil soit visible).

C Défausser une carte

L'icône Poubelle en bas à droite de chaque carte Action vous informe qu'une action peut être de défausser cette carte pour en piocher une nouvelle.

Passer : A n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez décider de renoncer à effectuer une action disponible. Quand vous avez décidé de passer, vous ne pouvez plus effectuer d'actions ce tour.

Souvenez-vous : Pendant votre tour, vous pouvez effectuer la même action plusieurs fois (dans la limite de 3 actions par joueur par tour). C'est vous qui décidez quelles actions sont les meilleures en fonction des circonstances.

- 2** A la fin de votre tour, déplacez toutes les cartes de votre zone de jeu vers la défausse.
- 3** Si, à la fin de votre tour, vous avez moins de 3 cartes en main, piochez dans la pile de carte Action jusqu'à en avoir 3. Si, à la fin de votre tour, vous avez 3 cartes Action ou plus dans votre main, ne piochez pas de nouvelles cartes.
En outre, vous n'avez pas à défausser de cartes Action de votre main – **Il n'y a pas de limite maximale au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main et vous pouvez donc en garder autant que vous le souhaitez.**

Si, à un moment du jeu, la pile de cartes Action est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Piochez alors 5 cartes de la pile et placez-les à côté de la pioche pour former la nouvelle défausse (comme vous avez fait lors de la mise en place du jeu).

Exemple de tour



Vous êtes près du transformateur #1 et l'illustration ci-dessous montre les cartes de votre main. Pour simplifier les choses, appelons ces cartes respectivement **A**, **B**, et **C** (en partant de la gauche).



A



B



C

Vous vous demandez probablement quelles actions vous devez effectuer avec les cartes disponibles... Comme vous êtes sur le premier transformateur, vous pouvez réaliser les actions suivantes:



Piocher 2 cartes.



Vous déplacer sur un autre transformateur.



Utiliser la capacité du transformateur sur lequel vous vous trouvez.

Vous pouvez aussi poser une carte comme outil ou la défausser pour prendre immédiatement une nouvelle carte Action.

La plupart des actions à votre disposition ce tour vous permettent de vous préparer pour les prochains tours. Cependant, si vous examinez attentivement les actions à votre disposition et les cartes Portail visibles, vous remarquerez qu'il y a une chaîne de 3 actions qui vous permettra de préparer un outil et de sceller immédiatement un portail pendant ce tour.

Que devez-vous faire pour cela et dans quel ordre ?

1

Tout d'abord, préparez l'outil de la carte A en la glissant sous votre carte Laboratoire (du côté droit). Vous avez ainsi effectué la première action de votre tour :



2

Comme vous êtes près du transformateur n°1, vous pouvez utiliser l'action Déplacement de la carte B pour vous placer sur un autre transformateur (même si d'autre joueurs y sont présents)



Vous avez donc effectué la deuxième action de votre tour.



3 Vous êtes maintenant près du transformateur numéro # 3. Cela signifie que vous pouvez utiliser l'action Sceller un portail, en utilisant la carte **C**. L'icône sur l'espace 3 signifie que vous pouvez utiliser cette carte pour



sceller le portail. C'est exactement ce dont vous avez besoin. Vous avez effectué vos 3 actions disponibles ce tour.

Lors de l'action Sceller un portail, n'oubliez pas de défausser les outils requis et de glisser la carte Portail sous votre carte Laboratoire (du côté gauche).



En scellant ce portail, vous révélez la nouvelle carte Portail de la pile.

C'est la fin de votre tour, puisque vous avez effectué les 3 actions dont vous disposez. Vous n'avez plus de cartes Action dans votre main et piochez donc 3 nouvelles cartes.

C'est maintenant au tour du prochain joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, de jouer.

Comme vous avez pu le voir, il y a de multiples possibilités de jouer votre tour. C'est à vous – un véritable génie après tout – de choisir la meilleure combinaison d'actions et de gagner le jeu !



Fin du jeu

Le jeu se termine quand 3 piles de cartes Portail (à 3 ou 4 joueurs) ou 2 piles Portail (à 2 joueurs) ont été épuisées. Lorsque cela arrive, les joueurs terminent le tour de jeu, afin que chacun ait joué le même nombre de tours.

Score

Le score final dépend de quelques facteurs: portails scellés, outils inutilisés et sets d'icônes dimension collectionnés. Les DP sont distribués ainsi :

- 1 Portails scellés:** Tout d'abord, chaque joueur compte les DP des portails qu'il a scellé. Les DP gagnés sont indiqués dans l'icône ampoule de chaque carte Portail.
- 2 Outils inutilisés:** Puis, les joueurs perdent 1 DP par carte outil inutilisée (c.à.d. Les cartes restées sous la carte Laboratoire).
- 3 Icônes Dimension:** Finalement, chaque joueur compte les DP des icônes dimension de leurs cartes Portail.

Vous gagnez des DP additionnels pour certains sets d'icônes donc soyez attentif quand vous fermez des portails !

- Omni Set** – Si vous réussissez à fermer des portails présentant 5 icônes Dimension différentes, vous gagnez 9 DP pour chaque set.
- Set Spécialisé** – Si vous scellez des portails portant des icônes identiques, vous gagnez des DP en fonction de leur nombre : 4 DP pour 2 icônes identiques ou 9 DP pour 3 icônes identiques.

Attention: Chaque carte Portail ne peut être utilisée que dans un seul set. Si vous utilisez une carte pour compléter un set de 5 icônes différentes, vous ne pouvez pas l'utiliser pour ajouter un set de 2 ou 3 icônes identiques. Donc, choisissez bien !

Le joueur qui a le meilleur score gagne le jeu !

Exemple de score:



Portails scellés	16	13	15
Outils inutilisés	-2	-3	0
DP additionnels pour les sets d'icônes	+8	+9	+9
Score final	22	19	24

Grâce à de judicieux choix d'outils et en complétant un set de 5 icônes Dimension différentes, **le joueur 3 gagne la partie !**

Égalité

En cas d'égalité, utilisez la liste ci-dessous pour déterminer le vainqueur :

- 1 Le joueur qui a le moins d'outils inutilisés.
- 2 Le joueur qui a scellé le plus de portails.
- 3 Le joueur qui a le plus de cartes en main à la fin du jeu.
- 4 Le joueur le plus âgé (être sage est important quand on se dispute le Prix Nobel).



Jeu avancé et variantes

Score simplifié

Lors de votre première partie ou si vous êtes avec de jeunes joueurs, il est conseillé d'utiliser les règles de score simplifiées. Elles sont très semblables aux règles normales à l'exception des DP additionnels pour les sets d'icônes Dimension:

- Chaque joueur compte les DP des portails qu'il a scellés (nombre de points dans les ampoules).
- Puis, chaque joueur perd 1 DP par outil inutilisé.

Le joueur qui a le meilleur score gagne la partie !

Portails mortels

A présent, des créatures horribles venant des réalités parallèles se répandent dans notre monde pour voler le résultat de vos recherches. Cette variante rend le jeu un peu plus chaotique.

- Le jeu se termine quand les créatures passent dans notre monde grâce aux portails ouverts et volent nos sauvegardes. Les joueurs

doivent défausser toutes leurs cartes portails qui ont la même icône que les portails toujours visibles au-dessus des transformateurs.

- Puis, chaque joueur compte les DP des portails scellés qu'il lui reste.
- Finalement chaque joueur perd 1 DP pour les outils restants sous leur Laboratoire.

Le joueur qui a le meilleur score gagne la partie !

Jeu court

Si vous jouez à peu de joueurs ou si vous souhaitez simplement un jeu plus court, retirez une carte au hasard de chaque pile Portail et remettez-les dans la boîte.



Jeu solo

Si vous voulez jouer seul à Multiuniversum, vous pouvez essayer cette variante solo. Cela peut être un bon moyen de découvrir les règles du jeu avant de l'expliquer à vos amis.

Pour jouer en solo, mettez le jeu en place normalement. Choisissez un pion scientifique pour vous et un autre pour le **Joueur virtuel**. Placer, sur la table, les cartes Laboratoires appropriées et les scientifiques sur les cartes transformateur correspondantes (de la même couleur). Commencez le jeu normalement. Quand vous avez fini votre tour, résolvez celui du joueur virtuel. Le joueur virtuel ne pioche pas de cartes. A la place, chaque tour, il reçoit automatiquement 2 cartes, qu'il pose comme outil – placer ces cartes sous sa carte Laboratoire. Si la rangée d'outils devient trop importante, ordonnez simplement les cartes en pile d'icônes identiques.

→ Si le joueur virtuel peut sceller le portail au-dessus du transformateur sur lequel il est, alors il le fait. Dans ce cas, défaussez les outils utilisés et placer le portail scellé sous sa carte Laboratoire. Puis, déplacez son scientifique sur le transformateur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et terminez son tour.

→ Si le joueur virtuel ne peut pas sceller le portail alors déplacez son scientifique sur le transformateur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et terminez son tour.

Le jeu se termine immédiatement quand 3 piles Portail ont été vidées. Cela peut être très rapide et c'est un vrai challenge, donc réfléchissez bien ou vous perdrez la partie !

A la fin du jeu, calculez votre score normalement. Puis vérifiez combien de DP le joueur virtuel a réussi à gagner :

- Comptez les DP de ses portails scellés
- Le joueur virtuel ne perd pas de points pour les outils non utilisés.
- Comptez les points des sets d'icônes dimensions et organisez-les de manière à ce qu'ils amènent le maximum de points.
- Additionnez tous les DP obtenus ci-dessus pour obtenir le score final.

Enfin, comparez votre score à celui du joueur virtuel. Celui qui a le plus de points gagne la partie !

Si vous aimez vraiment la compétition, vous pouvez même commencer à enregistrer vos scores !

Cartes Action



Draw 2 cards from the top of the action card stack.



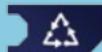
Resolve the action described on the transformer, on which you currently are.



Take your scientist marker and place it on any transformer.



Seal the portal laying face-up above the transformer, where you currently are.



Take any card from the discard pile and add it to your pool.



Piocher 2 cartes du dessus de la pile de cartes Action

Résoudre l'action du transformateur sur lequel vous êtes

Placer votre scientifique sur un autre transformateur

Sceller le portail visible au dessus du transformateur sur lequel vous êtes

Prendre n'importe quelle carte de la défausse et l'ajouter à votre main

Manuel Correia would like to thank Sara Mena for all the support, testing and patience, Vital Lacerda for his expert insight and encouragement, the designer groups where the game took shape: Arcádia Lusitana de Criadores de Boardgames, Playtest Dublin and Spielwerk Hamburg and Jorge Graça along with the Grupo de Boardgamers de Lisboa. Gil d'Orey for good advice and of course my family, who will finally understand what I do!

Board&Dice would like to thank Michał Oracz, Piotr Uzdowski, Paweł Niziołek, Rafał Kociniewski, Ania and Kuba Polkowscy, Michał Solan, Marek Mydel and playtest groups from Poland!

