

ORIGINE

Règles du jeu

Histoire

Divinités cosmiques, vous vous réunissez pour créer une planète entière, concevant son écosystème, ses minéraux et les autres éléments indispensables à la vie. Serez-vous capable de collaborer dans le silence de l'espace pour rendre ce monde viable et luxuriant ?

Les dieux ne jouent pas aux dés... Prouvez-le !



Matériel

26 pions Éléments :

Face Élément

Face besoin



4 pions Oxygène (blancs)



4 pions Eau (bleus)



4 pions Minéral (marron)



4 pions Plante (verts)



4 pions Insecte (noirs)



4 pions Animal (orange)



2 pions Bactérie (violets)

recto

verso

1 sac en tissu



4 aides de jeu



6 plateaux Continent recto-verso :



▲ niveau facile

▲ niveau difficile

-
- emplacement pion Oxygène
 - emplacement de type limon
 - emplacement de type sable
 - liaison
 - emplacement de type pierre
 - emplacement de type argile
 - niveau de difficulté
- (correspond au nombre d'emplacements sur le Continent, ici 5)

Mise en place

1.

Donnez une aide de jeu à chaque joueur. Cette aide de jeu indique les besoins de tous les Éléments.



Visible de tous



Visible seulement du joueur

Joueur 1



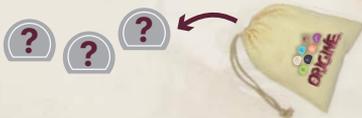
2.

Placez tous les pions Élément (bleus, marron, noirs, verts et orange) dans le sac.



3.

Chaque joueur pioche 3 pions Élément du sac et les pose debout devant lui. La face montrant le besoin vers le joueur, en prenant bien soin de ne pas montrer cette face aux autres joueurs.



4.

Placez ensuite tous les pions Oxygène (blancs) dans le sac.



Visible de tous



Visible seulement du joueur

Joueur 4

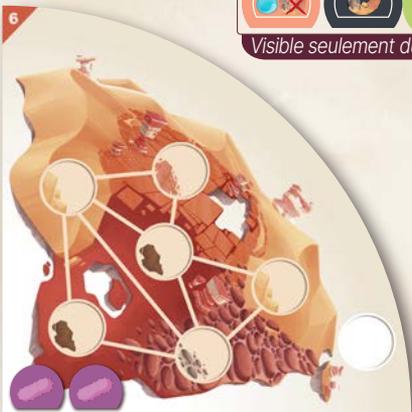


Joueur 2



Visible de tous

Visible seulement du joueur



5.

Posez 4 plateaux Continent au milieu de la table (vous choisissez la face pour chacun individuellement : mode facile, difficile ou aléatoire). Le nombre total d'emplacements d'Élément est égal à 20.

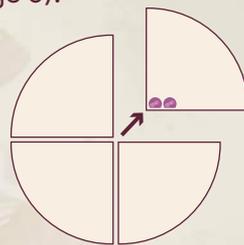
$$4 + 5 + 5 + 6 = 20$$

Remarque : pour vos premières parties, préférez les faces de niveau de difficulté facile.

6.

Collez trois Continents et laissez un Continent écarté au hasard (vous ne pourrez jouer sur ce Continent que lorsque certaines conditions seront réunies, détail page 9).

Placez les deux pions Bactérie (violets) sur ce Continent (ces pions seront à mettre dans le sac quand ce Continent sera activé, cf. page 9).



Joueur 3



Visible de tous

Visible seulement du joueur

7.

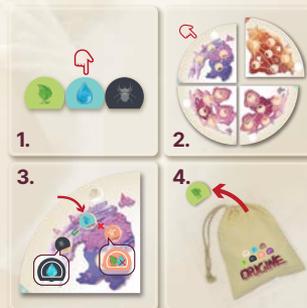
Désignez aléatoirement le premier joueur.

Tour de jeu

Attention : vous ne pouvez à aucun moment révéler aux autres joueurs le besoin des pions Élément que vous connaissez, ni leur donner des indices sur la meilleure manière de placer leurs pions. Le tour de jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur, que l'on désignera comme le « joueur actif », se déroule de la manière suivante :

1. Sélection d'un pion Élément (*joueur actif*)
2. Désigner un Continent (*joueur précédent*)
3. Poser un pion Élément (*joueur actif*)
4. Piocher un pion Élément du sac (*joueur actif*)



1. Sélection d'un pion Élément

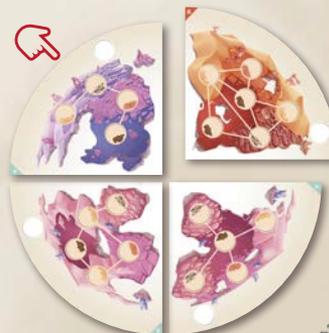
Le *joueur actif* indique parmi les pions qu'il possède, le pion Élément qu'il aimerait placer.



2. Désigner un Continent

Le *joueur précédent*, assis à droite du joueur actif, désigne un Continent sur lequel le joueur actif devra poser un pion Élément.

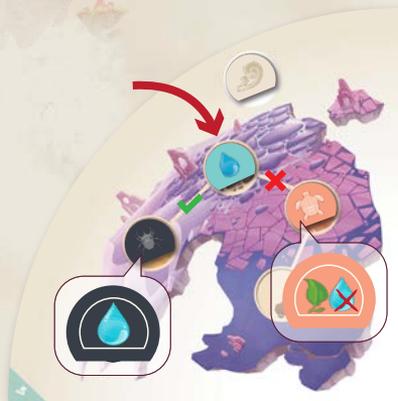
Le choix du Continent doit être valide : ni écarté, ni complet (c'est-à-dire dont tous les emplacements Élément sont occupés) !



3. Poser un pion Élément

Le joueur actif doit choisir l'un de ses pions Élément, *pas obligatoirement celui qu'il avait indiqué**, et le poser face Élément visible sur n'importe quel emplacement libre du Continent désigné par le joueur précédent.

Il devra, mais cela ne sera pas toujours possible, le placer de manière à respecter le besoin du pion Élément et des éventuels pions Élément déjà placés (cf. chapitre suivant).



Remarque : les pions Oxygène ne peuvent être posés que sur les emplacements blancs, qui ne peuvent eux-mêmes accueillir que des pions Oxygène.

* Le choix du pion à poser est une indication et le fait de ne pas le poser et d'en choisir un autre peut aussi être une indication.

4. Piocher un pion Élément du sac

S'il reste des pions dans le sac, *le joueur actif* en pioche un et le pose avec ses deux autres pions, en prenant soin de ne pas montrer son éventuel besoin aux autres joueurs.

Attention : les pions Bactérie (violets) sont un cas particulier (cf. plus bas).

Une fois votre nouveau pion récupéré, c'est le joueur suivant qui devient le joueur actif et commence son tour.



Besoins des Éléments



EAU (bleu)

Les Éléments bleus représentent l'eau. Il y a 4 pions Eau pour chacun des 4 Continents.

Pour être validé, un Continent doit contenir un unique pion Eau en fin de partie.



MINÉRAL (marron)

Les Éléments marron représentent les minéraux. Il y a 4 pions Minéral (1 limon, 1 pierre, 1 sable et 1 argile).

Chacun est distinct et ne sera validé en fin de partie que s'il se trouve sur le type de sol lui correspondant.



PLANTE (vert)

Les Éléments verts sont les plantes. Il y a 4 pions Plante.

Chacun est distinct et sera validé seulement s'il n'est pas lié à l'Élément barré en fin de partie.



INSECTE (noir)

Les Éléments noirs sont les insectes. Il y a 4 pions Insecte.

Chacun est distinct et sera validé en fin de partie seulement s'il est lié à l'Élément indiqué.



ANIMAL (orange)

Les Éléments orange sont les animaux. Il y a 4 pions Animal.

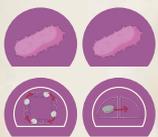
Chacun est distinct et doit être lié à l'Élément indiqué, mais pas à l'Élément barré pour être validé en fin de partie.



OXYGÈNE (blanc)

Les Éléments blancs sont l'Oxygène. Il y a 4 pions Oxygène pour les 4 Continents, qui ne peuvent être placés que sur les emplacements blancs.

Ils peuvent déclencher une Action spéciale. (cf. Oxygène ci-dessous)



BACTÉRIE (violet)

Les Éléments violets sont des bactéries. Il n'y a que 2 pions Bactérie. Ils ont une action immédiate et ne seront pas placés sur les Continents mais seront défaussés après utilisation. (cf. Bactérie ci-après)

Liaison

Une liaison relie deux Éléments ensemble.

Donc un Éléments avec ce picto  doit être lié par une liaison à cet Éléments.

A l'inverse un picto barré  ne doit pas être lié par une liaison.



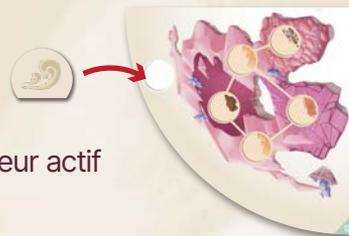
Continent écarté

Dès qu'un premier Continent est complété (à l'exclusion du pion Oxygène), le Continent écarté devient accessible jusqu'à la fin de la partie.

Maintenant que le dernier Continent est activé, placez les deux pions Bactérie (violets) dans le sac.



OXYGÈNE



Si l'emplacement blanc du Continent désigné est libre, le joueur actif peut placer un pion Oxygène sur cet emplacement.

Deux possibilités s'offrent à lui :

- S'il place le pion Oxygène avec sa face **besoin visible**, il effectue immédiatement l'**Action spéciale** du pion.



- S'il le place **face Élément visible**, le joueur renonce à l'**Action spéciale**. Ceci permettra de marquer 1 point supplémentaire à la fin de la partie.



★ Actions spéciales :



Retournement :
retourner un pion Élément quelconque déjà placé sur ce Continent.



Échange :
échanger la position de deux pions Élément quelconques déjà placés, dont au moins un se trouve sur ce Continent.



Regarder-Déplacer :
regarder secrètement un pion Élément quelconque déjà placé sur ce Continent et le déplacer vers un emplacement libre de n'importe quel Continent (sauf sur le Continent écarté).

Exceptionnellement, les dieux (joueurs) peuvent débattre à ce moment-là des choix possibles en fonction de l'action révélée. Quel pion regarder, déplacer ou échanger avec lequel. Il reste néanmoins interdit de révéler les besoins des éléments connus.

Exemple : " Par rapport à ce que je sais de la situation sur ce Continent, je pense qu'on devrait retourner celui-là ! "

BACTÉRIE



Lorsqu'un joueur pioche un pion violet Bactérie, il doit immédiatement révéler le pion, appliquer l'effet correspondant et le défausser :



Partage : chaque joueur passe l'un de ses pions Élément devant lui à son voisin de gauche.



Déplacement : si possible, déplacer un pion Élément d'un Continent à un autre, sans le retourner.

Il tire ensuite un nouveau pion Élément du sac, s'il en reste, et le pose avec ses autres pions.

Faire varier la difficulté

Plus vous utiliserez de Continents de niveau difficile, plus vos parties seront compliquées.

Si vous souhaitez encore corser la difficulté, il vous suffit de commencer la partie en plaçant un certain nombre de pions Oxygène sur les emplacements blancs, face Élément visible. Vous vous priverez donc des Actions spéciales correspondantes.

Vous pourrez ainsi définir le niveau de difficulté que vous souhaitez.

Lors du décompte des points, chaque pion Oxygène placé de cette façon rapporte automatiquement 1 point.

Fin de la partie

La partie s'achève dès que tous les pions Éléments et Oxygène ont été placés (ou joués dans le cas particulier des Bactéries).

Retournez alors tous les pions Éléments (à l'exception des pions Oxygène qui restent tels qu'ils ont été joués) de manière à rendre leur besoin visible et vérifiez si celui-ci est respecté.

Écartez chaque pion Éléments dont le besoin n'est pas respecté.

- Si un pion manque sur un Continent, celui-ci ne marque pas de point.
- Si tous les emplacements d'un Continent sont occupés après avoir enlevé les Éléments dont le besoin n'est pas respecté, il est validé. Chaque pion Éléments présent dessus rapporte 1 point à l'exception de l'Oxygène. Celui-ci marque 1 point si sa face élément est visible (cf. page 10) que le Continent soit validé ou non.

Vous saurez si vous êtes des dieux qui marqueront l'histoire de cette planète en consultant le tableau suivant :

SCORE FINAL			NIVEAU
2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	
14 ou moins	13 ou moins	12 ou moins	DEMI-DIEUX
entre 15 et 19	entre 14 et 18	entre 13 et 17	DIGNE D'UN PROPHÈTE
entre 20 et 23	entre 19 et 23	entre 18 et 23	COLLÈGE DIVIN
24			★ DIEUX ★

