



LUNATIC

MUSEUM

... TRUE STORY



HISTOIRE

Dans une zone reculée de la galaxie, une planète à première vue insipide, banale et surtout stérile, se révéla riche d'une civilisation ancienne. L'ensemble des peuples de la galaxie se prirent de passion pour cette découverte, attirant des explorateurs voulant trouver les vestiges de cette civilisation ancienne, dont les mœurs et les coutumes nous sont bien étrangères. Vous faites partie de ces explorateurs. Équipé de votre foreuse X32Z, vous allez tout faire pour alimenter votre musée et écraser la concurrence.

BUT DU JEU

Le but, dans Lunatic Museum (... True Story), est de vous faire une place dans le business du musée alien, celui-ci matérialisé par un gain de points de victoire, ces points peuvent être gagnés à l'aide des reliques, des points de crédibilité et des améliorations. Les points sont comptés à chaque fin de phase.

CONTENU DE LA BOÎTE

- ▶ Un plateau central
- ▶ 6 plateaux de musée avec la description des améliorations et leurs emplacements
- ▶ 6 Aliens (1 rouge, 1 vert, 1 orange, 1 violet, 1 bleu et 1 turquoise)
- ▶ 12 pions : 2 de chaque couleur ci-dessus par joueur
- ▶ 196 cartes de reliques dont:
 - ▶ 60 cartes de matières premières
 - ▶ 60 cartes d'énergies
 - ▶ 72 cartes d'objets
- ▶ 36 jetons/pions améliorations
- ▶ 6 jetons point d'action
- ▶ 8 cartes bonus avec leurs descriptions



MISE EN PLACE :

Suivez les instructions pour installer le jeu:

- 1 - Tout d'abord, déployez le plateau principal au centre de la table, il regroupe la Terre, un champ d'astéroïdes, les jauges de temps et de crédibilité ainsi qu'un compteur de tours, de phases et de points.
- 2 - Placez le marqueur Temps, marqué d'un sablier, sur la case 1 du compteur de tours (cases allant jusqu'à 5) et le second marqueur Temps sur la case 1 du compteur d'époques (cases allant jusqu'à 2).
- 3 - Chaque joueur choisit une race alien et récupère les pions et cartes de la couleur correspondante.
- 4 - Chaque joueur place un pion de sa couleur sur la case 0 de la crédibilité, un autre pion sur la case 6 de la jauge de temps et le troisième sur la case 0 de la frise des points autour du plateau.
- 5 - Placez, le long du plateau central, les cartes de trouvailles en les regroupant selon leur type (matières premières, énergies et objets) et les cartes de bonus face cachée.
- 6 - Chaque joueur prend une plaque de musée qu'il place devant lui et décide d'un bonus de départ:
 - Soit il prend une trouvaille de niveau 1.
 - Soit il prend 2 ressources de son choix.
- 7 Enfin, le dernier joueur à être allé dans l'espace commence.
Si tous les joueurs sont à égalité c'est celui avec les yeux les plus globuleux qui commence et qui récupère la carte d'égalité.

DÉROULÉ DU TOUR :

Durant le tour, les joueurs sont amenés à dépenser des points de temps afin d'accomplir des actions permettant leur expansion.

Pour commencer, au début d'un tour (excepté le premier tour), le joueur qui possède la carte d'égalité la donne à son voisin de droite.

On détermine alors l'ordre de jeu pour ce tour.

Le joueur ayant dépensé le moins de point de temps au tour précédent commence, le deuxième qui en a dépensé le moins joue en deuxième et ainsi de suite.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède la carte d'égalité qui décide du placement des joueurs ex-æquo.

Exemple : Au tour précédent, le joueur 1 a dépensé 3 points de temps, le joueur 2 a dépensé 5 points de temps, le joueur 3 a dépensé 4 points de temps et le joueur 4 aussi. C'est le joueur 2 qui possède la carte d'égalité.

C'est donc le joueur 1 qui jouera en premier ce tour, les joueurs 3 et 4 sont à égalité c'est donc le joueur 2 qui décide qui du joueur 3 ou du joueur 4 jouera ce tour en second ou en troisième, vient le joueur 2 qui jouera ce tour en dernier.

DISTRIBUTION DES CARTES BONUS

- On compte le nombre de joueurs crédibles (joueurs qui sont au moins à 1 sur la jauge de crédibilité).
- Le joueur le plus crédible pioche un nombre de cartes égal au nombre de joueurs crédibles plus 2.
- Ce même joueur prend la carte de son choix qu'il place face cachée devant lui et distribue le reste au second joueur le plus crédible, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs crédibles aient choisi une carte.

En cas d'égalité, c'est une fois de plus le joueur avec la carte d'égalité qui choisit qui prend sa carte bonus en priorité.



ACTION

Chaque joueur dispose de 6 points de temps de base qu'il peut dépenser de différentes manières. Tout d'abord il peut effectuer l'une des actions du plateau central : pour ce faire, il place son pion sur une case du plateau correspondant à l'action souhaitée ; si personne ne se trouve sur cette case, le déplacement est gratuit, si un joueur adverse se trouve déjà sur une case souhaitée, le déplacement coûte un point.

Voici les actions disponibles sur le plateau central :

Piocher une carte trouvaille d'un niveau correspondant à celui de sa machine pour creuser (1,2 ou 3), pour 3 points de temps.

Récupérer des ressources (matériaux ou plasma) pour 2 points de temps par ressource.

Se déplacer d'une case à une autre, pour 1 point de temps supplémentaire.

Bien sûr, si un joueur possède suffisamment de points de temps, il peut effectuer ces actions plusieurs fois dans le même tour.

Exemple : Le joueur décide d'aller sur une case pour récupérer du matériaux : il dépense 2 points de temps en prenant une ressource. Il peut ensuite décider d'aller sur une case pour récupérer une trouvaille : cela coûte normalement 3 points de temps, mais comme c'est son deuxième déplacement pendant ce tour, ça lui coûtera 4 points de temps. Si un autre joueur était déjà sur une case de carte trouvaille, cela lui aurait coûté 5 points de temps.

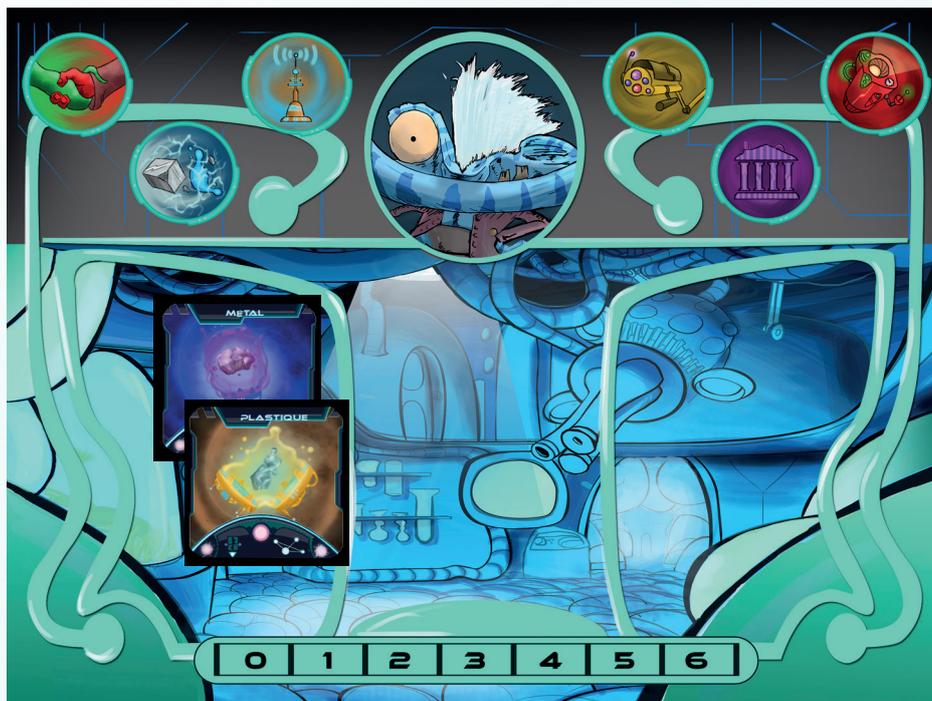
Un joueur peut choisir de ne pas se placer sur le plateau central s'il ne souhaite pas faire l'une de ces trois actions.

Un joueur a également la possibilité d'effectuer d'autres actions n'utilisant pas le plateau central. Il peut notamment :

Placer une trouvaille dans son musée, face cachée ou face visible, pour 1 point de temps.

Proposer un objet finalisé. Cet objet doit être imaginé par le joueur qui le pose, c'est-à-dire qu'il doit créer un objet en se servant des trouvailles qu'il a préalablement posées dans une salle de son musée, il propose son objet imaginé aux autres joueurs qui doivent juger de sa crédibilité, l'objet en question peut être fait avec deux ou trois trouvailles différentes, cette action coûte 1 point de temps.

Exemple : Le joueur 1 a posé dans une salle de son musée deux trouvailles : bois et chaleur, il peut par exemple proposer l'objet feu de camp (il pourrait tout aussi bien proposer ce même objet en rajoutant la trouvaille pierre), ensuite chacun des autres joueurs dit si oui ou non cet objet est crédible selon ses ingrédients. Si la majorité remporte pour un oui, l'objet est officiellement posé dans le musée du joueur 1, sinon il doit reprendre toutes ces cartes trouvailles ayant servies à la création de l'objet et pourra de nouveau s'en servir dans les prochains tours.



Si l'objet est accepté, tous les joueurs ayant voté contre perdent un nombre de points équivalent au nombre de cartes constituant l'objet. Si l'objet est refusé, tous les joueurs ayant voté pour perdent un nombre de points équivalent au nombre de cartes constituant l'objet.

Chaque joueur est obligé de voter, le joueur proposant l'objet ne vote pas pour son propre objet. Les joueurs doivent voter dans l'ordre d'action de ce tour-ci.

Nous comptons sur l'honnêteté des joueurs pour reconnaître la crédibilité d'un objet proposé. Si l'objet est accepté, le joueur l'ayant proposé gagne un nombre de point de crédibilité équivalent au total des niveaux de ses trouvailles constituant l'objet en question, c'est-à-dire s'il propose le feu de bois, qui est constitué de bois (niveau 1) et chaleur (niveau 2), il gagne 3 points de crédibilité.

➤ Placez une trouvaille dans le musée d'un autre joueur en le forçant à trouver une œuvre finalisée convaincante. Pour ce faire le joueur en question doit jouer une carte trouvaille depuis sa main et la placer dans une salle du musée d'un autre partiellement remplie, c'est-à-dire que ce joueur (attaqué) a déjà proposé ou va proposer un objet finalisé mais il possède quand même une place disponible dans la salle de son projet.

Le joueur défenseur doit reprendre son concept d'objet et trouver une nouvelle idée en incluant la trouvaille de l'adversaire.

➤ S'il réussit, c'est-à-dire que son objet est accepté par le vote des autres joueurs, il ajoute à son objet finalisé la nouvelle trouvaille, qu'il conserve, et gagne des points de crédibilité équivalents au niveau de la nouvelle trouvaille apportée.

➤ S'il échoue, c'est-à-dire que son objet n'est pas accepté par le vote des autres joueurs, le joueur attaquant (celui qui a apporté la trouvaille chez son adversaire) récupère la totalité des cartes trouvailles constituant l'objet finalisé visé, les prends dans sa main et pourra les utiliser plus tard. De plus, le joueur attaqué perd un nombre de points de crédibilité équivalent à ceux gagnés lors de la création de l'objet finalisé visé.

➤ S'il y a égalité à la fin du vote, c'est le joueur possédant la carte d'égalité qui décide si l'objet est accepté ou non.

Cette action ne coûte pas de points de temps.

Utiliser, s'il en possède une, sa carte bonus en la révélant aux autres joueurs, pour le nombre de points de temps inscrit sur la carte.

Construire une amélioration en plaçant un pion de couleur sur l'amélioration correspondante sur la plaque du musée, en dépensant, depuis sa réserve, les ressources suffisantes, pour 2 points de temps (les améliorations et leurs coûts sont listés sur la plaque de musée).

Chaque amélioration ne peut être construite qu'une seule fois par partie et par joueur, sauf la caméra High-Tech (3 fois au maximum) et l'amélioration de la machine X32Z (2 fois maximum).



FIN DE PHASE :

A la fin d'une phase, on procède à un décompte des points selon ce modèle :

➤ Chaque amélioration donne à son détenteur son coût en points de victoire +1 (par exemple, une amélioration de la machine X32Z de niveau 1 coûte 2 en matériaux et 1 en plasma, elle rapportera donc $3+1 = 4$ points de victoire).

➤ Chaque objet finalisé donne à son détenteur un nombre de points de victoire égal au total des niveaux des trouvailles constituant l'objet en question (exemple dans « déroulé du tour »), si l'objet est constitué de trouvailles de différents niveaux, il rapporte 1 point supplémentaire.

Chaque point de crédibilité donne 1 point de victoire à son possesseur.

ANNEXES :

Description des améliorations :

➤ Amélioration Machine X32Z: Augmente le niveau de la machine de 1 et permet de récupérer des reliques de plus haut niveau (coût : 2 Matériaux, 1 Plasma)

➤ Centre de Ressources: Le joueur récupère une ressource de son choix par tour (coût : 4 Matériaux, 1 Plasma)

➤ Agence de Communication: Le joueur gagne +1 en crédibilité par tour (coût : 2 Matériaux, 2 Plasma)

➤ Caméra de sécurité high-tech : Le joueur peut empêcher un autre joueur d'introduire une relique ennemie de son choix dans son musée. (coût : 2 Matériaux, 2 Plasma)

➤ Aile de musée : Le joueur ajoute une salle supplémentaire à son musée. (coût : 2 Matériaux, 1 Plasma)

➤ Contrat arrangé: Lorsque qu'un joueur propose un objet et qu'il est validé, les joueurs qui votent pour lui gagnent 2 points. (coût : 1 Matériaux, 3 Plasma)

Cas particulier : La carte «sabotage» coûte 1 point d'action lorsqu'on déplace une trouvaille au sein de son propre musée et ne coûte rien si on déplace une trouvaille au sein d'un musée d'un autre joueur.



ISART
DIGITAL