



Pegasus Spiele

We would like to thank publisher Hall Games for allowing us to use the AquaSphere theme, as well as designer Stefan Feld for his support in many play-tests.

We would also like to thank all our play-testers and proof-readers for their valuable feedback.

Designer: Chris Toussaint

Illustrations: Dennis Lohausen

Layout: Hans-Georg Schneider

Realization: Ralph Bruhn

Translation: Grzegorz Kobiela

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg

All rights reserved.

NReprinting or publishing of the rule book, game components or illustrations is prohibited without prior permission.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](http://www.pegasusspiele.de)

Traduction FR et Mise en Page à l'identique règle originale : Nicolas Gengembre
mail.nicolas@aliceadsl.fr

OCTO DICE

CHRIS TOUSSAINT



RÈGLES DU JEU



Pegasus Spiele

INTRODUCTION

En tant que scientifiques et ingénieurs à bord de la station de recherche soumarine «AquaSphere», vous faites face à une crise majeure : vos outils les plus importants, les bots, se sont arrêtés de travailler !


Il est grand temps de prendre les choses en main – mais rapidement ! Mais au dessus de tout vous voulez faire une percée scientifique majeure avant vos adversaires.

Durant le court laps de temps dont vous disposez, il vous faut développer vos Laboratoires, analyser des cristaux, armer de nouveaux sous-marins, réactiver les bots et capturer des octopods.

Mais soyez prudents! Peut-être que vos adversaires vous espionnent.

OBJECTIF

Vous remportez la partie en utilisant les dés habilement afin de gagner le plus de point de connaissance.

Les points de connaissance – appelés «points» dans la présente règle – sont représentés par le symbole ampoule électrique .



E2 Flexi-Level : Le Chiffre sur le dé noir n'a pas d'importance lorsque vous réalisez une Action Laboratoire.



F1 Octo-Sub : Une fois par tour, vous pouvez utiliser un symbole «Soumarin» comme s'il s'agissait d'un Symbole «Octopod». Peu importe si vous utilisez ou non le symbole «Soumarin» pour une action.



F2 Octo-Catch : Une fois par tour, vous pouvez utiliser un dé blanc que vous n'avez pas utilisé pour réaliser une Action Principale comme s'il s'agissait d'un symbole

Niveau 2 (Ne servent que lors du Marquage Bonus, voir page 11)

«Octopod».



G1 Super-Lab V : +3/5/7 points pour 1/2/3 colonnes d'extensions de Laboratoire complétées.



G2 Super-Lab H : +4/6/7 points pour 1/2/3 lignes d'extensions de Laboratoire complétées.



H1 Super-Octo : +1/2/4 points pour 1/2/3 cases de points octopods négatives cochées.



H2 Super-Sub : +1 point pour chaque sous-marin coché.



I1 Super-Level : Juste avant le Marquage Bonus, vous pouvez déplacer votre marqueur au niveau 2 de la colonne Laboratoire de votre choix.



I2 Super-Copy : Vous pouvez utiliser une autre capacité de niveau 2. Si vous avez déjà un marqueur dessus vous pouvez l'utiliser à nouveau.

Les tuiles Laboratoires :

Niveau 0



A1 Flexi-Lab : Une fois par tour si vous avez obtenu une face jaune sur un dé noir, vous pouvez la changer pour n'importe quelle couleur ou n'importe quel chiffre.



A2 Octo-Plus : +1 point pour chaque Action Octopod qui vous a rapporté au moins 1 point.



B1 Flexi-Tec : Une fois par tour, vous pouvez utiliser un symbole «Recherche» comme s'il s'agissait d'un symbole «Bot».



B2 Plus-Tec : +1 point pour chaque Action Recherche que vous réalisez.



C1 Sub-Plus : +1 point pour chaque Action Soumarin que vous réalisez.



C2 Flexi-Sub : Une fois par tour, vous pouvez utiliser un symbole Soumarin comme s'il s'agissait d'un symbole «Bot». Note : Ce dé n'est pas considéré comme un soumarin pour la capacité Octo-Sub.

Niveau 1



D1 Crystal-Plus : +1 point pour chaque Action Crystal que vous réalisez.



D2 Plus-Bot : +1 point pour chaque Action Bot que vous réalisez.



E1 Plus-Lab : +1 point pour chaque Action Laboratoire que vous réalisez.

MATÉRIEL :



3 dés blancs portant des symboles action



3 dés noirs avec des couleurs et des chiffres



16 marqueurs (4 dans 4 couleurs)



9 tuiles Laboratoires double-faces :
3 de chaque niveau 0,1 et 2



Un bloc de feuilles de marque.

Mise en Place

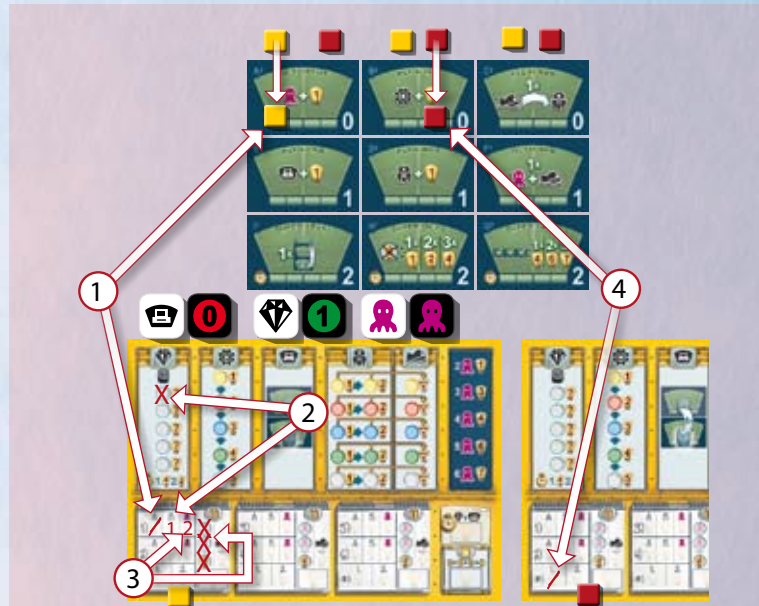
- Chacun prend une feuille de marque et un crayon (ce dernier n'est pas inclus)
- Triez les 9 tuiles Laboratoire par niveau (c'est à dire le chiffre blanc en bas à droite) et placez les en ligne sur la table

Pour votre première partie, triez aussi les tuiles en fonction du code dans le coin en haut à gauche : A1, B1, C1, etc. (voir l'illustration ci-dessous). Lors de parties ultérieures, vous pourrez utiliser les tuiles de manière aléatoire pour chaque niveau ainsi que n'importe laquelle des deux faces de chaque tuile.

- Chacun prends 4 marqueurs dans la couleur de son choix. En place un au dessus de chaque colonne de tuiles Laboratoire (au dessus des tuiles «niveau 0»). Puis, Place le marqueur restant devant lui afin de montrer sa couleur.



4



Variante pour 2 joueurs :

Cette variante augmente vos possibilités pour les Actions Bonus :

- Après chaque tour d'un joueur, lancez 6 dés pour un joueur virtuel.
- Vous pouvez utiliser ces dés pour «d) Actions Bonus des Adversaires», voir page 3.

13

Exemple de Tour :

1. A son tour, le Joueur Jaune réalise une action Laboratoire et déplace son marqueur sur le niveau 0 (Octo-Plus). Il ne reçoit pas de point pour cela. Il raye les cases correspondantes.
2. Ensuite, il réalise une action Crystal en utilisant un «1». Il coche le cercle dans la colonne de l'action correspondante et marque 1 point pour cela.
3. Comme il a tiré 2 octopods, Jaune peut cocher les deux symboles Octopod. Comme il a obtenu plus d'un octopod en un tour, il recevra 1 point de bonus. Grâce à l'extension de laboratoire qu'elle vient de construire, elle reçoit également 2 points de bonus et les reporte dans la case correspondante.
4. Comme Action Additionnelle, Rouge réalise également une Action Laboratoire avec un «0» (il aurait pu utiliser n'importe quelle autre combinaison de son choix). Il déplace son marqueur de la colonne du milieu d'une case vers le bas, reportant 0 points pour cela.

Jeu en Solitaire :

Suivez les règles de jeu normal, mais appliquez les changements suivants :

- Jouez 9 tours au lieu de 6
- Le Marquage Intermédiaire survient tous les 3 tours.
- Marquez les points de chaque manche dans la ligne du bas où l'on note d'ordinaire les points pour les Actions Supplémentaires qui ne sert pas durant une partie en solitaire.
- Il n'y a pas de Marquage Bonus pour les cristaux.

Les règles qui suivent s'appliquent quelque soit le nombre de joueurs. Les modifications pour le jeu en mode solitaire sont expliqués en page 12.

Déroulement du Jeu :

- Le jeu se déroule en 6 rondes durant lesquels chaque joueur effectuera un tour.
- Toutes les 2 rondes à lieu un Marquage intermédiaire, divisant ainsi le jeu en 3 manches.
- A l'issue du 3ème Marquage Intermédiaire, il y a un Marquage Bonus. Ensuite vous additionnez vos scores et la partie prendra fin.

Votre tour :

Chaque tour se déroule en 4 phases :

- a) Lancer les dés.
- b) Effectuer jusqu'à 2 Actions Principales (Crystal, Recherche, Laboratoire, Bot, et Soumarin).
- c) Effectuer, si possible, des Actions Octopodes.
- d) Action Bonus des adversaires, s'ils le souhaitent.

Vous pouvez trouver un exemple de tour complet en page 12-13.

a) Lancer les dés: déterminer les actions disponibles

1. Lancez les 6 dés et mettez-en 2 de côté.
2. Lancez les 4 dés restants et mettez-en à nouveau 2 de côté
3. Lancez les 2 dés restants et mettez-les avec les autres.

Vous utiliserez les dés ainsi mis de côté durant les phases b) à d) de votre tour.

b) Effectuer jusqu'à 2 Actions Principales

- Pour réaliser l'une des Actions Principales, il faut combiner un dé blanc avec un dé noir.
- Le dé blanc détermine quelle action vous pouvez réaliser, le dé noir détermine comment elle est réalisée. L'action choisie détermine si vous allez utiliser la Couleur ou le Chiffre du dé noir.
- A votre tour, vous pouvez utiliser jusqu'à 2 combinaisons pour réaliser vos actions principales.
- Lorsque vous cochez le dernier cercle d'une action, vous ne pouvez plus la choisir.



Vous pouvez réaliser vos 2 Actions Principales dans n'importe quel ordre. Notez sur votre Feuille de Marque les points que vous gagnez pour ces actions dans les cases «A» et «B» du tour en cours.



Détails des Actions Principales :

1. Crystal :

«Vous analysez des cristaux» : Cochez l'un des 5 cercles. Vous recevez un nombre de point égal au chiffre sur le dé noir.



2. Recherche :

«Vous effectuez des recherches dans une zone» : Cochez le cercle qui correspond à la couleur de la face du dé noir choisi. Vous recevez les points indiqués à droite du cercle. Important : Vous devez cocher les cercles dans l'ordre indiqué par les flèches. Par exemple, vous ne pouvez pas cocher le cercle rouge avant le cercle jaune.

6

Marquage Bonus :

Après le troisième Marquage Intermédiaire, il y a un Marquage Supplémentaire :

- Celui qui a coché le plus de cristaux reçoit 4 points. Le second à avoir collecté le plus de cristaux reçoit 2 points. En cas d'égalité, partagez les points des places respectives entre les joueurs ex-aequo (arrondis au supérieur, si besoin).

Exemple : Si deux joueurs ont le plus de cristaux, ils reçoivent chacun 3 points.

Note : Vous ne marquez aucun point tant que vous n'avez pas coché au moins 1 crystal.

- Recevez les points pour les extensions de Laboratoire de niveau 2 (voir pages 14-15, «Tuiles Laboratoire»)

Additionnez vos points bonus pour les cristaux et les extensions de Laboratoire et reportez-les en haut de la case de droite (1).



Fin du Jeu :

Additionnez vos 3 Scores Intermédiaires et les Scores Bonus. Reportez le total dans la case en bas à droite (2). C'est votre Score Final.

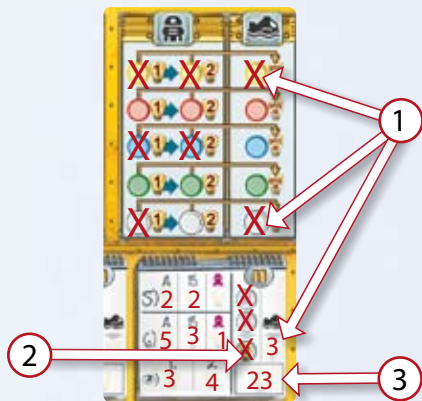
Le joueur avec le score le plus haut remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a coché le plus de sous-marins qui l'emporte. Si l'égalité persiste rejouer pour déterminer le vainqueur...

11

Marquage Intermédiaire :

Une fois que chaque joueur a joué 2 tours (et 2 actions supplémentaires le cas échéant), une étape de Marquage Intermédiaire à Lieu :

1. Recevez 1 point pour chaque soumarin coché dont la couleur correspond à celle d'un Bot coché («vos Bots manoeuvrent vos soumarins»). Notez les points dans la case désignée sous le symbole soumarin.



Exemple : Vous recevez 2 points pour le soumarin jaune car vous avez coché les deux Bots jaunes. Et vous ne recevez qu'1 point pour le soumarin blanc.

2. Vous perdez 2 points à moins d'avoir coché les deux Octopodes durant la manche en cours. Un symbole vous le rappelle. Si vous avez coché l'ensemble des octopodes, vous pouvez également cocher les 2 points négatifs.
3. Additionnez les points de la manche en cours et notez les dans la case indiquée.

10

3. Laboratoire :

«Vous aller agrandir votre Laboratoire» : Descendez votre marqueur sur la tuile Laboratoire suivante. Pour cela il faut que le Chiffre sur le dé noir corresponde au Chiffre de la tuile Laboratoire vers laquelle vous déplacez votre marqueur.



Dès lors, vous pouvez utiliser la capacité de la tuile laboratoire sur laquelle vous avez déplacé votre marqueur ainsi que celle de toutes les tuiles Laboratoire au dessus! Agrandir votre laboratoire ne vous rapporte pas de points. (Vous trouverez le détail des tuiles Laboratoire en page 14-15.)

4. Bot :

«Vous activez un Bot» : Cochez le cercle le plus à gauche dont la couleur correspond à celle de la face du dé noir sélectionné. Vous recevez les points inscrits à droite du cercle coché.



5. Soumarin :

«Vous préparez un soumarin au départ» : Cochez le cercle dont la couleur correspond à celle de la face du dé noir sélectionné. Cela ne vous rapporte pas de point.

Note : Vous recevez des points pour vos soumarins cochés lors du Marquage Intermédiaire. Chaque Bot coché de la même couleur qu'un soumarin coché vaut désormais 1 point (voir page 10, Marquage Intermédiaire).

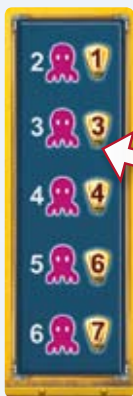


7

c) Réaliser des Actions Octopod :

«Vous capturez des octopods» : Chaque manche, vous devez obtenir au moins 2 octopods.

- Pour chaque octopod obtenu sur votre tirage, cochez l'un des symboles Octopods dans la colonne de Marquage Intermédiaire de la manche en cours (voir l'illustration à gauche). Une fois que vous avez coché les deux octopods de la manche en cours, vous pouvez également cocher le cercle -2 points (voir l'illustration à droite).



• Si vous avez tiré 2 octopods ou plus en un tour, vous recevez également des points supplémentaires (voir l'illustration à gauche). Reportez ces points dans la case avec le symbole Octopod.

Exemple : A votre tour, vous tirez 3 octopods. Vous pouvez cocher l'ensemble des octopods sur votre feuille de marque, tout comme le cercle avec les points négatifs. Vous recevez également 3 points supplémentaires.



8

d) Action Bonus des Adversaires

«Vos adversaires profitent de vos recherches» : Jusqu'à 2 fois durant chaque manche, vous pouvez, utiliser les dés d'un adversaire pour réaliser vos propres actions.

Vos adversaires peuvent choisir 2 dé de votre tirage pour les combiner à leur guise afin de réaliser une Action Principale ou Octopod en bénéficiant des capacités de leur propre Laboratoire.

Ils doivent marquer les points qu'ils gagnent de la sorte dans la ligne du bas de leur Feuille de Marque. Même si cela leur rapporte 0 points.



Notes :

- Vous ne pouvez pas effectuer les deux actions supplémentaires durant le tour d'un même adversaire.
- Afin de gagner du temps, vos adversaires doivent effectuer leurs actions supplémentaires simultanément. Si l'ordre est important, réalisez les actions dans l'ordre du jeu, en commençant par le joueur dont c'est le tour.

9