

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



IT'S A WONDERFUL WORLD

RÈGLES DU JEU

45mn

1-5

14+

I BUT ET PRINCIPE DU JEU

Dans **It's a Wonderful World**, vous incarnez un **Empire** en expansion. À vous de vous développer plus vite et mieux que vos concurrents !
Le jeu se joue en **4 tours**. À chaque tour, vous allez **drafter** (voir page 3) des cartes, qui vous serviront à **produire des Ressources** et à **développer votre Empire**. Vous pourrez décider d'en **recycler** certaines pour acquérir des Ressources immédiatement, ou de les mettre en **Construction** pour produire des Ressources à chaque tour et/ou gagner des Points de Victoire. À la fin du 4^e Tour, le joueur avec le plus de **Points de Victoire** remporte la partie.

II MATÉRIEL

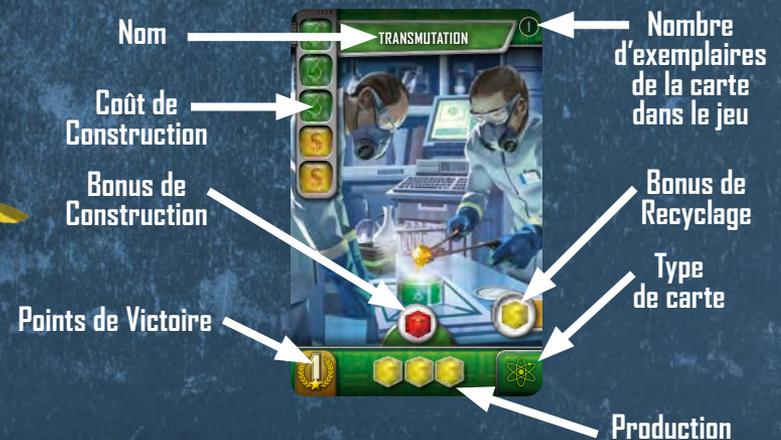
- 1 plateau de jeu en cinq parties à assembler
- 5 cartes Empire double-face (face A et face B)
- 150 cartes Développement
- 170 cubes de Ressources (35 Matériaux , 30 Énergie , 30 Science , 30 Or , 30 Exploration ) et 15 Krystallium )
- 80 jetons Personnages (40 Généraux ) et 40 Financiers )
- 1 jeton Compte-tour
- 1 carnet de score



ANATOMIE D'UNE CARTE EMPIRE



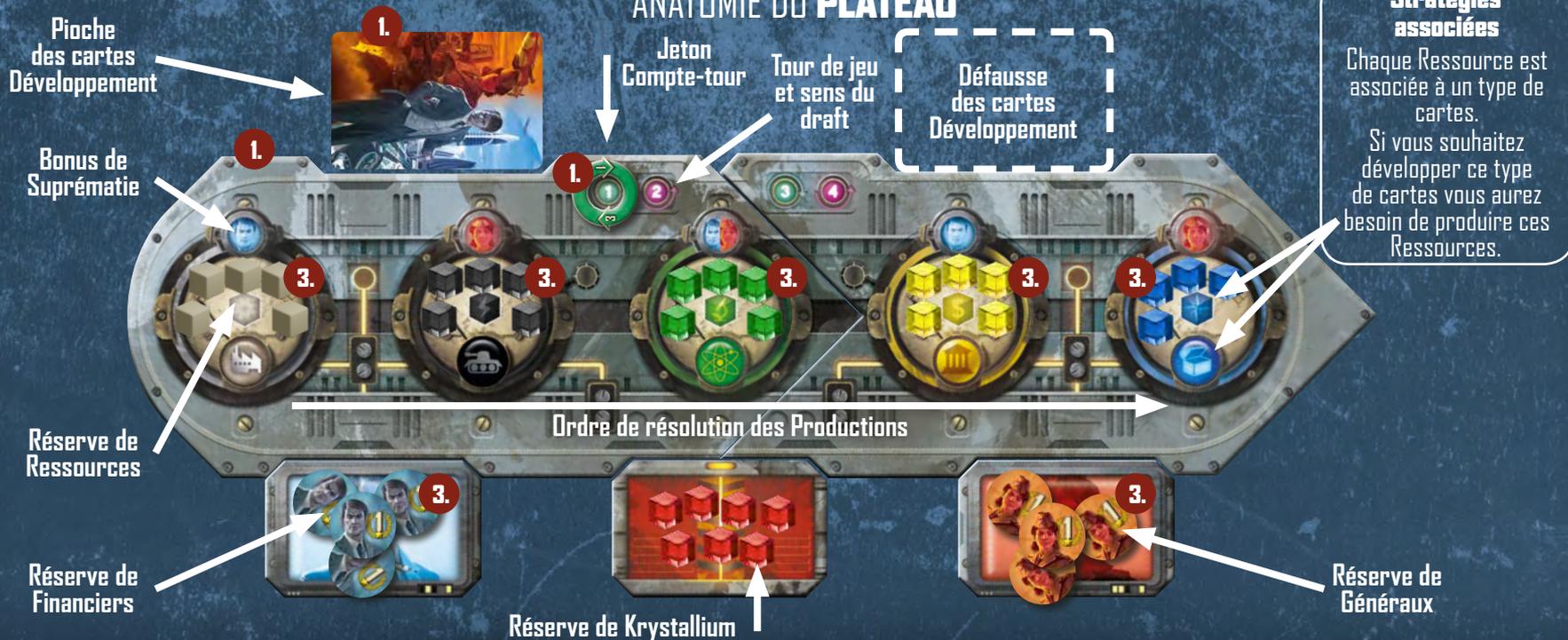
ANATOMIE D'UNE CARTE DÉVELOPPEMENT



Les 5 types de carte Développement

 Structure  Véhicule  Recherche  Projet  Découverte

ANATOMIE DU PLATEAU



III

MODES DE JEU

La suite des règles vous présente la marche à suivre pour jouer une partie normale de 3 à 5 joueurs. En fin du livret, vous trouverez les règles spécifiques pour les modes suivants :

- Mode solo (1 joueur)
- Mode 2 joueurs

IV

MISE EN PLACE

- 1. Assemblez le plateau** et placez le jeton Compte-tour sur l'emplacement **Tour 1**.
- Mélangez les cartes Développement et **formez une pioche** que vous placez dans son espace sur le plateau central.
- Placez les cubes de Ressources et les jetons de Personnages** sur leur Réserve respective sur le plateau central.
- Distribuez une carte Empire à chaque joueur**. Tous les joueurs doivent la placer sur la même face (A ou B). Pour vos premières parties, **utilisez la face A**.

Note : Les faces de cartes Empire ne peuvent pas être mélangées entre elles. Pour votre première partie, nous vous recommandons fortement de jouer avec la face A.

5. Disposer vos cartes de la manière suivante afin d'organiser votre espace de jeu (voir ci-dessous). Prévoyez un espace suffisant au-dessus de la carte Empire pour placer vos cartes Développement construites. Prévoyez également un espace de Draft pour le tour en cours et un espace de Construction. N'hésitez pas à inverser ces zones si vous êtes gaucher.

VOTRE ZONE DE JEU



V

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 4 tours. Chaque tour se joue en 3 phases successives :

- A.** La phase de Draft
- B.** La phase de Planification
- C.** La phase de Production

À la fin du 4^e Tour, les joueurs procèdent au décompte des Points de Victoire.

Remarque : Chacune des phases est simultanée, c'est-à-dire que les joueurs réalisent leurs actions en même temps. Il n'y a pas d'ordre de jeu.

A. LA PHASE DE DRAFT

Draft : Mécanique de jeu qui permet de choisir des cartes tout en diminuant le hasard de la pioche. Chaque joueur reçoit autant de cartes, les regarde, en choisit une qu'il place devant lui, avant de passer son paquet à son voisin de droite ou de gauche. Il réitère l'opération avec le paquet qu'il vient de recevoir, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies. Vous pouvez ainsi choisir des cartes pour chaque phase de Draft au mieux de votre stratégie ou pour contrer celle de vos adversaires.

Distribuez à chaque joueur 7 cartes Développement (face cachée) depuis la pioche.

- Regardez vos cartes et **choisissez-en une** (placez-la devant vous, face cachée), puis passez le reste du paquet à votre voisin :
 - de gauche (lors des tours 1 et 3).
 - de droite (lors des tours 2 et 4).
- **Révélez tous votre carte choisie en même temps** et les placez-là devant vous, face visible, dans votre zone de Draft, puis récupérez le paquet passé par votre voisin.
- Continuez ainsi, en draftant vos cartes une à une, **jusqu'à ce que chaque joueur ait 7 cartes dans sa zone de Draft.**

Conseil : Faites bien attention aux cartes que vous passez à vos voisins. Même si elles ne semblent pas être importantes pour vous, elles peuvent être très puissantes pour eux ! Vous pouvez toujours les récupérer pour leur Bonus de Recyclage (voir page suivante).

DÉROULÉ D'UN TOUR

A. LA PHASE DE DRAFT



B. LA PHASE DE PLANIFICATION



C. LA PHASE DE PRODUCTION

DISTRIBUEZ 7 CARTES



CHOISISSEZ-EN UNE



PLACEZ-LA DANS VOTRE ZONE DE DRAFT



PASSEZ LES 6 AUTRES À VOTRE VOISIN



DE GAUCHE
(TOUR 1 ET 3)



DE DROITE
(TOUR 2 ET 4)



CONTINUEZ JUSQU'À AVOIR 7 CARTES DANS VOTRE ZONE DE DRAFT

B. LA PHASE DE PLANIFICATION

Vous devez prendre une décision concernant chacune des cartes présente dans votre zone de Draft. Vous avez 2 options pour chaque carte :

- **la mettre en Construction** : Transférez la carte vers votre zone de Construction (la carte est dite **en construction**)
- **la Recycler** : Placez la carte dans la Défausse et récupérez le Bonus de Recyclage de la carte. Prenez la Ressource sur le plateau de jeu et placez-la directement sur votre carte Empire ou sur une carte **en construction** (voir C. La Phase de Production 3, Construction).

Note : Si recycler une carte vous permet de placer la dernière Ressource nécessaire à la construction d'une carte, cette dernière est immédiatement construite (voir C. La Phase de Production 3, Construction). Placez-la directement sur votre Empire, Production visible. Elle pourra produire des Ressources dès ce tour.

Les joueurs jouent simultanément. Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont soit recyclé, soit placé en zone de Construction, toutes les cartes de leur zone de Draft.

C. LA PHASE DE PRODUCTION

Cette phase se déroule en 5 Étapes de Production successives : une pour chaque type de Ressource.

Lors de chaque Étape, les joueurs produisent simultanément le type de Ressource correspondant. Les productions sont résolues dans l'ordre du plateau :



DÉROULEMENT D'UNE ÉTAPE DE PRODUCTION

1. Production : Comptez le nombre d'icônes de l'Étape de Production en cours présentes dans votre Empire. Seules les icônes se trouvant sur vos cartes Développement **construites** et sur votre carte Empire sont prises en compte (ignorez les icônes des cartes **en construction**).

Exemple : À l'Étape de production de Matériaux (🏠), chaque joueur compte les icônes 🏠 dans son Empire. Ici, Benjamin produit 5 Matériaux 🏠.



CHOISISSEZ POUR CHAQUE CARTE DE VOTRE ZONE DE DRAFT

LA METTRE EN CONSTRUCTION

OU

LA RECYCLER

LA METTRE EN CONSTRUCTION



... OU LA RECYCLER



... et placez-le sur votre carte Empire (pour produire du Krystallium) OU sur une carte présente dans votre zone de Construction.

Remarque : Certaines cartes ont une icône de Production qui se rapportent à un type de carte (, , , , ). Comptez le nombre de fois qu'apparaît cette icône dans votre Empire. Si vous n'avez construit aucune carte de ce type, elles ne produisent rien.



Le Super-Sonar produit  x  : C'est-à-dire qu'il produit 1  pour chaque carte de type  présente dans votre Empire.

2. Bonus de Suprématie : Annoncez aux autres joueurs votre Production pour cette Étape. Si votre quantité de cubes produits à cette Étape est strictement supérieure à celle de chaque autre joueur, alors vous remportez le bonus de Suprématie et gagnez immédiatement le Personnage correspondant (Général ou Financier). Placez-le sur votre carte Empire.



Le joueur qui produit le plus de  récupère 1 jeton Financier .

Note : Le Bonus de Suprématie de Science vous permet de choisir entre un Général  ou un Financier .



Choisissez  ou .

3. Construction : Prenez vos cubes produits dans la Réserve correspondante, et répartissez-les immédiatement sur vos cartes **en construction** et/ou sur votre carte Empire.

- Une fois placé, **un cube ne peut pas être déplacé** sur une autre carte.
- Un cube de Ressource (hors Krystallium ) **ne peut jamais être stocké** pour une phase ou un tour ultérieur.

Rappel : Les cubes de Ressource ne peuvent être placés que sur vos cartes **en construction** ou sur votre carte Empire.

Note : Les Ressources sont illimitées. Si toutefois vous manquez de cubes, remplacez n'importe quel cube sur votre carte Empire par un autre, ou attendez qu'un joueur achève une construction, ou remplacez des cubes déjà posés par des cubes de Krystallium.

Dès que toutes les cases de coût sont complétées, la carte est construite :

- **Remplacez tous les cubes et Personnages** se trouvant sur la carte dans leur Réserves respectives.
- **Récupérez le Bonus de Construction** de la carte (si elle en a un).
- **Ajoutez la carte à votre Empire**, en laissant la Production de la carte précédente visible.

Note : Il n'y a pas de restriction de construction ; vous pouvez construire plusieurs exemplaires de la même carte.

Exemple : Simon produit 2 , qu'il place sur son Éolienne, terminant ainsi sa construction. Il place la carte dans son Empire, qui pourra, lors de la prochaine Étape de Production, produire 1 .



Bonus de Construction : Certaines cartes vous accordent un Bonus de Construction (des Personnages ou des cubes de Krystallium). Recevez immédiatement ces Personnages et ces cubes de Krystallium et placez-les sur votre carte Empire (ce Bonus ne s'applique qu'une fois par partie, au moment de la Construction de la carte).





Transformer des cubes en Krystallium : Chaque fois que vous avez 5 cubes Ressource sur votre carte Empire (quelles que soient ces Ressources), défaussez-les immédiatement pour gagner 1 cube de Krystallium, que vous pouvez conserver sur votre carte Empire. Les cubes de Krystallium peuvent être conservés indéfiniment.

Vous pouvez les utiliser n'importe quand pour remplacer un cube de n'importe quelle Ressource, ou pour compléter une case requérant 1 Krystallium.



Note : Les cubes de Ressources placés sur de votre carte Empire ne peuvent servir qu'à produire du Krystallium. Vous ne pouvez pas les déplacer sur des cartes en construction.

Certaines cases requièrent des cubes de Krystallium ou des Personnages. Ces cases peuvent être complétées à tout moment en plaçant dessus l'élément requis, si vous l'avez en votre possession. Vous pouvez attendre pour les placer, contrairement aux cubes de Ressource.



Rappel : Vous pouvez utiliser 1 Krystallium pour remplacer n'importe quelle Ressource. Par contre, vous ne pouvez pas l'utiliser pour remplacer un Personnage.

Défausser une carte en construction : À tout moment, vous pouvez défausser une ou plusieurs cartes **en construction**. Si vous le faites, prenez son Bonus de Recyclage et placez-le sur votre carte Empire. Les cubes ou les Personnages placés sur la carte défaussée (s'il y en avait) sont perdus et remis dans leurs Réserves respectives.

Attention : Cette action n'est pas très rentable. Il est plus efficace de recycler les cartes lors de la phase de Planification, car vous pouvez alors placer les Bonus de Recyclage sur vos cartes **en construction**. Cette action n'est utile que pour transformer des cubes en Krystallium sur votre carte Empire, avec des cartes dont vous savez qu'elle ne pourront pas être construites.

Dès que tous les joueurs ont placé leurs Ressources, passer à l'Étape de Production suivante. S'il s'agissait de la dernière Étape de Production (Exploration), le tour est terminé. Retournez le jeton Compte-tour et avancez-le sur le tour suivant.

Note : Vos cartes en construction, ainsi que les Ressources présentes sur celles-ci sont conservées d'un tour sur l'autre.

VI

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du 4^e Tour. Les joueurs calculent la somme des Points de Victoire de leur Empire. Utilisez le Bloc de Score afin de faciliter le décompte :

■ **Additionnez les Points de Victoire "bruts" :** Ceux qui se trouvent sur les cartes de votre Empire et qui ne dépendent pas des Personnages ni des types de cartes.



■ **Additionnez les Points de Victoire "combos" :** Ceux qui dépendent du nombre de cartes d'un certain type en votre possession.



■ **Additionnez les Points de Victoire de vos Généraux :** Par défaut, 1 Général vaut 1 Point de Victoire. Ajoutez les Points de Victoire bonus octroyés par certaines cartes.



■ **Additionnez les Points de Victoire de vos Financiers :** Par défaut, 1 Financier vaut 1 Point de Victoire. Ajoutez les Points de Victoire bonus octroyés par certaines cartes.



Note : Les Krystallium ne rapportent rien en fin de partie. Les cartes non construites n'ont pas d'incidence en fin de partie.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes dans son Empire qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur avec le plus de Personnages qui l'emporte. Sinon, la victoire est partagée.



Exemple de fin de partie pour Simon :

1. Points de Victoire "bruts" :

Simon a 2 cartes avec des Points de Victoires (PV) bruts : $2+10 = 12$ PV

2. Points de Victoire "combos" :

Il possède 3 cartes avec des PV combos qui multiplient par 1, 3 et 2 ses cartes Projet  : $[1+3+2] \times 5 \text{ (Project icon)} = 30$ PV

3. Points de Victoire de ses Généraux :

Il possède 2 Généraux  : $1 \times 2 \text{ (General icon)} = 2$ PV

4. Points de Victoire de ses Financiers :

Il possède 6 Financiers  et 2 cartes qui augmentent de 1 les PV de ses Financiers : $[1(\text{base})+1+1] \times 6 \text{ (Financial icon)} = 18$ PV

5. Le Krystallium () ne vaut rien

6. Pas de points négatifs du fait des cartes encore en construction.

TOTAL = 62 VP



MODE 2 JOUEURS

À 2 joueurs, la phase de Draft est légèrement modifiée. Au lieu de distribuer 7 cartes Développement à chaque joueur, **distribuez-en 10**. La phase de Draft se déroule normalement, mais elle se termine lorsque chaque joueur a 3 cartes en main. Défaussez ces cartes sans récupérer leur Bonus de Recyclage avant de passer à la phase de Construction. Chaque joueur finit donc la phase de Draft avec 7 cartes dans sa zone de Draft, comme dans une partie normale. Le reste des règles est inchangé.

MODE SOLO

En mode solo (1 joueur), la mise en place et toutes les phases du tour sont modifiées (voir la liste des changements à droite).



Mise en place : Mélangez les cartes Développement et formez 8 tas de 5 cartes, sans les consulter (posez-les face cachée). Ce sont les Pools de Développements. Formez une pioche avec les cartes restantes.



Phase de Draft : Puisque vous êtes le seul joueur, vous ne jouez pas la phase de Draft. Passez directement à la phase de Planification.

Phase de Planification : Jouez 2 Séquences consécutives à chaque Phase de Planification (vous jouez donc 8 Séquences par partie).

À chaque Séquence, **prenez en main un Pool de 5 cartes** et regardez les cartes. Vous pouvez :

- Défaussez **2 cartes** au choix de votre main **pour piocher** 5 cartes Développement de la pioche ; choisissez-en une que vous ajoutez à votre main, et défaussez les 4 autres. Vous pouvez répéter cette opération plusieurs fois, y compris en défaussant une carte que vous venez de récupérer. Cela vous permet de voir plus de cartes et de chercher des cartes plus adaptées à votre stratégie.
- Placez tout ou partie des cartes dans votre **zone de Construction**.
- Recyclez tout ou partie des cartes pour obtenir leur **Bonus de Recyclage**.

Vous pouvez faire plusieurs de ces actions, dans n'importe quel ordre. Lorsque vous avez utilisé toutes les cartes du premier Pool, commencez la deuxième Séquence en prenant un deuxième Pool.

Lorsque les deux Séquences sont terminées, passez à la phase de Production.

Phase de Production : Vous êtes le seul joueur, la règle de Suprématie est donc modifiée. Vous ne percevez le bonus de Suprématie d'une Étape que si vous produisez au moins 5 Ressources correspondantes.

Fin de partie : Comparez votre score au tableau ci-dessous.

60-	60+	80+	100+
APPRENTI	DICTATEUR	EMPEREUR	DIEU VIVANT
Il n'est pas donné à tout le monde d'être Maître du monde. Ne perdez pas courage.	C'est un bon début, vous pouvez diriger un pays de la taille d'une petite ville...	Des générations de sujets clameront votre nom pour les siècles à venir.	Votre nom sera synonyme de crainte et de vénération pour les millénaires à venir.

SCENARIOS SOLO

Ce mode vous permet de découvrir différentes stratégies en mode solo. **Jouez avec la face B d'une carte Empire.** Vous commencez avec des séries de cartes dans votre zone de Construction. **Vous ne gagnez que si vous avez construit les cartes imposées en fin de partie.** Comptez ensuite vos points, et regardez si vous remportez une médaille de bronze, d'argent ou d'or !

En dehors de ça, vous jouez avec les règles de base du mode solo (voir page précédente).

SCO1 : VERS LE CENTRE DE LA TERRE

« *Suprême Dirigeant, Grandeur qui illumine notre Empire et qui pourvoit aux bonheurs de ses humbles sujets. J'ai reçu une missive urgente en provenance de notre expédition polaire. Ils ont trouvé un passage vers le centre de la terre !*

– *Très bien, envoyez l'ordre d'établir la base, de construire la grande foreuse et d'utiliser le super-sonar. Je vous ordonne d'arriver au centre de la Terre avant les autres Empires !* »

RÈGLES

Mettez dans votre zone de Construction un exemplaire de chacune des cartes suivantes : Base polaire, Méga foreuse, Super sonar, Centre de la terre.

Médaille de bronze : 70PV+

Médaille d'argent : 95PV+

Médaille d'or : 115PV+

SCO2 : UN MONDE MEILLEUR

« *Où que porte mon regard, je ne vois que des horizons couverts d'immondices et des nécessaires maladiés. Comment pourraient-ils être inspirés, alors que le ciel est couvert de vapeurs acides et que même les océans charrient des vagues de déchets ? C'est indigne pour le respect de ma personne ! Grand Vizir, nettoyez-moi tout ça immédiatement !* »

RÈGLES

Mettez dans votre zone de Construction un exemplaire de chacune des cartes suivantes : Usine de recyclage, Éoliennes, Vaccin universel, Aquaculture.

Médaille de bronze : 70PV+

Médaille d'argent : 95PV+

Médaille d'or : 115PV+

SCO3 : ILS SONT PARMIS NOUS

Le Suprême Dirigeant faisait tourner nerveusement le globe terrestre. Il était d'une humeur massacrante.

« *Et là ? interrogea-t-il son Super intendant.*

– *C'est à nous, c'est un protectorat.*

– *Oui, mais et là ? Dites-moi la vérité...*

– *Ici aussi, mais c'est un gouvernement fantoche. »*

Le Suprême Dirigeant s'empourpra :

« *Cette planète est trop petite pour moi ! Il est temps de songer à des ambitions plus vastes. Grand Vizir, faites savoir à notre département spécial de recherche scientifique que je suis bientôt prêt à partir pour offrir le bonheur à d'autres planètes !* »

RÈGLES

Mettez dans votre zone de Construction un exemplaire de chacune des cartes suivantes : Technologie inconnue, Escadrille de soucoupes, Base lunaire, Laboratoire secret.

Médaille de bronze : 70PV+

Médaille d'argent : 90PV+

Médaille d'or : 105PV+

SCO4 : RETOUR VERS LE FUTUR

« *Grand Vizir, j'ai vaincu tous mes ennemis, à l'extérieur comme à l'intérieur. J'ai déjoué tous les pièges et j'ai évité toutes les erreurs des plus grands dirigeants du passé. Reste-il un obstacle pour s'opposer à mon empire éternel ?* »

Dans un moment d'égarement philosophique, le Grand Vizir se laissa aller :

« *Le temps, Ô Suprême Dirigeant. Le temps a raison de tout...* »

Le Suprême Dirigeant le fusilla... du regard.

« *Alors, je vais interdire le temps !* »

RÈGLES

Mettez dans votre zone de Construction un exemplaire de chacune des cartes suivantes : Centre de recherche, Neuroscience, Voyage temporel.

Médaille de bronze : 65PV+

Médaille d'argent : 85PV+

Médaille d'or : 105PV+

CRÉDITS

Auteur : Frédéric Guérard

Illustrateur : Anthony Wolff

Chef de Projet : Benoît Bannier & Rodolphe Gilbert

Directeur Artistique :

Igor Polouchine

Un immense merci à tous les backers de Kickstarter !

Testeurs : Jean-Maxence, Jérôme, Jonathan, Matthieu, Michèle, Mathieu, Maxime, Simon, Benji, Benco, Fred, Guillaume, Théodore, Elliot, Igor, et Greg.

It's a Wonderful World est un jeu édité par La Boite de Jeu & Origames

©2019 La Boite de Jeu & Origames

SCO5 : LA FIN DES TEMPS

Le Suprême Dirigeant passait désormais ses journées emmuré au milieu de plans, de cartes et de montagnes de rapports. Un jour, le Grand Vizir reconnut la Lueur dans ses yeux, celle qui l'illuminait depuis son plus jeune âge, celle des grands jours ! Avant qu'il ait le temps de pousser un soupir, le Suprême Dirigeant s'anima :

« *Les sots, les ingrats, les traîtres ! Ils ont tout gâché ! J'ai pourtant tout fait pour eux. Mais la partie n'est pas terminée. J'ai conquis la terre, le ciel et l'espace, mais il me reste encore un monde entier à posséder, il est là, juste sous mes pieds !* »

RÈGLES

Mettez dans votre zone de Construction un exemplaire de chacune des cartes suivantes : Complexe industriel, Ville souterraine, Ville sous-marine, Société secrète.

Médaille de bronze : 75PV+

Médaille d'argent : 95PV+

Médaille d'or : 120PV+

SCO6 : L'ARGENT N'A PAS D'ODEUR

Le Suprême Dirigeant s'entretenait avec son Grand vizir :

« *J'ai droit de vie ou de mort sur de nombreuses âmes, mais les méga corporations semblent toujours plus puissantes que moi. Je veux que cela cesse. Construisez un monument à ma gloire, je veux dire à la gloire de l'empire, et faites-le avec leur argent* »

RÈGLES

Mettez dans votre zone de Construction un exemplaire de chacune des cartes suivantes : Place financière, Centre de propagande, Monument national.

Médaille de bronze : 60PV+

Médaille d'argent : 85PV+

Médaille d'or : 105PV+





GUERRE OU PAIX

(UNE CAMPAGNE DE BENOIT BANNIER ET FRÉDÉRIC GUÉRARD)

CONTENU

■ 1 règle du jeu ■ 6 enveloppes Scénario ■ 1 booster Héritage et 1 boîte Secrète à n'ouvrir que si on vous le dit.

INTRODUCTION

- **Cette campagne** est composée de 6 scénarios, mais vous n'en jouerez que 5. Jouez les scénarios dans l'ordre (sauf indication contraire) en commençant par le premier. Suivez toujours les indications du scénario afin de connaître les règles spéciales et les modifications à apporter pour le scénario en cours.
- **Au cours de la campagne**, il vous sera parfois demandé de prendre des cartes spécifiques dans les enveloppes Scénario. La carte sera toujours indiquée par son nom et par son numéro, par exemple : **PAX-10 (I-OI)**. Ne regardez les cartes de l'enveloppe que lorsque cela vous est explicitement demandé dans le scénario.
- Chaque scénario vous proposera des **Résolutions** différentes en fonction du dénouement de chaque partie. N'appliquez que les **Résolutions** qui vous concernent. À la fin d'un scénario, les cartes non utilisées restent dans l'enveloppe.
- Sauf si cela est explicitement écrit sur les scénarios, **les conditions de victoire sont celles d'une partie normale** : vous devez obtenir le plus de Points de Victoire.
- Généralement, le vainqueur d'un scénario sera mieux récompensé que les autres joueurs. **Vous gardez les cartes orange de campagne** que vous gagnez à la fin des scénarios jusqu'à la fin de la campagne **Guerre ou Paix** (sauf indication contraire). Vous pouvez les utiliser à chaque scénario. Elles sont remises à zéro à la fin de chaque scénario : remettez les Ressources et Personnages placés dessus dans leurs Réserves respectives.
- **Le joueur qui gagne le scénario final** est le seul vainqueur de la campagne. Si vous obtenez une égalité parfaite, rejouez le scénario final, car il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur de la campagne, ou donnez la victoire au joueur qui a été le plus méritant au cours de la campagne.

Important : les modifications de règles des scénarios et les effets des cartes de campagne sont prioritaires sur les règles normales du jeu.

Si un scénario rajoute des cartes : **les cartes à bord gris** sont défaussées à la fin de chaque scénario. **Les cartes à bord orange** sont défaussées à la fin de la campagne (sauf indication contraire).



Vous pouvez ouvrir l'enveloppe COI-SCOI





MOTEL

45mn

1-7

14+

IT'S A WONDERFUL WORLD

CORRUPTION & ASCENSION

RÈGLES DU JEU

MATERIEL

- 56 cartes Corruption & Ascension (C&A)
- 2 carte Empire (faces A et B)
- 60 cubes additionnels
- 10 jetons Financier ×3
- 10 jetons General ×3
- 1 planche de score + 1 feutre effaçable

NOUVELLES RÈGLES

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes C&A entre elles, puis placez-les en pioche (face cachée) à côté de la pioche de cartes IWW.

A. PHASE DE DRAFT

En fonction du nombre de joueurs, distribuez à chaque joueur :

Nombre de joueurs	Cartes IWW	Cartes C&A
2 joueurs	8	4
3-4 joueurs	6	3
5-6 joueurs	6	2
7 joueurs	5	2

PRÉSENTATION

Ce nouveau pack de cartes vient compléter les cartes existantes de It's a Wonderful World. Dorénavant, à chaque tour, vous jouerez un mélange de cartes Développement du jeu de base (IWW) et de l'extension Corruption & Ascension (C&A).



Les cartes C&A introduisent de nouvelles façons de jouer avec les **Points de victoire "duo"** et la **Corruption**.

Ce nouveau pack permet également de **jouer jusqu'à 7 joueurs**.

Attention: Bien que leur dos soit différent, les cartes C&A restent des cartes Développement.

Jouez la phase de Draft normalement. Vous pouvez choisir une carte IWW ou une carte C&A. Après avoir choisi votre 7^e carte, défaussez les cartes éventuellement restantes.

B. PHASE DE PLANIFICATION

Les cartes C&A se jouent comme des cartes Développement classiques : elles peuvent être recyclées ou mises en construction. Une fois construites, ajoutez-les normalement à votre Empire.



C. PHASE DE PRODUCTION



Corruption : certaines cartes C&A produisent de la Corruption. **Si c'est le cas, déduisez les Ressources corrompues de votre total de Production.**

Ce nouveau total correspond à votre score de Suprématie ainsi qu'au nombre de cubes que vous devez prendre. Vous pouvez avoir plus de Ressources corrompues que de Ressources produites. Si c'est le cas votre Production pour cette Ressource est considérée comme étant de 0.

Exemple : Apolline a 1 Ressource corrompue de Matériaux et 1 Ressource corrompue d'Or . Elle produit normalement 4 , 3 , 3 , 0 et 2 .

Lors du décompte, elle produira donc 3 (4 - 1), 3 , 3 , 0 (elle ne peut pas descendre en négatif) et 2 .



FIN DE PARTIE



Points de victoire "duo" :

certaines cartes C&A possèdent un système de Points de victoire qui fonctionne avec des duos de cartes. Si c'est le cas, lors du calcul de score de fin de partie, **ajoutez les Points de victoire pour chaque duo des deux types indiqués** en votre possession.

Exemple : Apolline possède des Points de victoire "duo" sur les Recherches et les Projets . Chaque duo de 1 carte Recherche et 1 carte Projet dans son Empire lui donne le bonus de Points de victoire "duo" de 9 PV. Ces cartes comptent toujours pour les Points de victoire "combos" du jeu de base.

Ainsi Apolline a un total de 24 PV :

- 1) Points "bruts" : 3 + 3 = 6 PV
- 2) Points "combos" : 3 × 3 = 9 PV
- 3) Points "duo" : 9 × 1 duo = 9 PV



MODE SOLO

Mise en place : Créez chacun des 8 Pools de Développement comme suit :

- 3 cartes IWW
- 2 cartes C&A

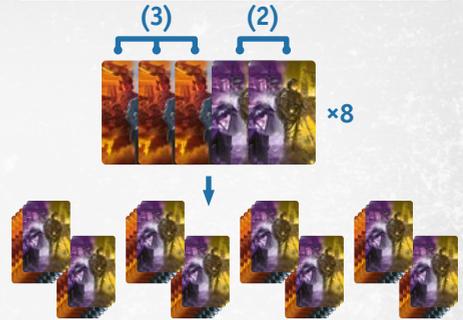
Phase de planification : Lorsque vous défaussez 2 cartes pour en piocher des nouvelles, vous pouvez défausser des cartes IWW ou C&A indifféremment. Toutefois, vous devez décider de piocher **soit** dans les cartes IWW, **soit** dans les cartes C&A. Vous ne pouvez pas faire de mélange.

Si vous décidez de piocher des cartes IWW, vous en piochez 5 et n'en gardez qu'une seule que vous ajoutez à votre main (la règle normale s'applique).

Si vous décidez de piocher des cartes C&A, vous n'en piochez que 3 et n'en gardez qu'une seule que vous ajoutez à votre main.

Tout le reste des règles est identique.

COMPOSEZ 8 POOLS



DÉFAUSSEZ 2 CARTES POUR :



EN PIOCHER 5 ET



EN GARDER 1



OU



EN PIOCHER 3 ET

EN GARDER 1

MODE 6 ET 7 JOUEURS

2 nouveaux Empires ont été créés, ce qui vous permet désormais de jouer jusqu'à 7 joueurs. Vous pouvez distribuer ces Empires lors de vos parties, en veillant toujours à ce que tous les joueurs jouent avec la même face (A ou B).

Bonus de Suprémie : À 6 et 7 joueurs, lors du calcul du bonus de Suprémie, **les 2 joueurs avec la Production la plus élevée** reçoivent le bonus de Suprémie. En cas d'égalité, voici comment sont attribués les bonus de Suprémie :

- Si un joueur possède un total strictement supérieur et les suivants sont à égalité : il reçoit seul le bonus de Suprémie.
- Si deux joueurs sont à égalité devant les autres : ils reçoivent tous les deux, seuls, le bonus de Suprémie.
- Si plus de deux joueurs sont à égalité devant les autres : personne ne reçoit le bonus de Suprémie.

Pour le bonus de Suprémie de Science, chaque joueur décide indépendamment de l'autre s'il prend un Général ou un Financier.



PLANCHE DE SCORE

Marquez les noms des joueurs sur la première ligne. Utilisez la ligne suivante pour comptabiliser les PV bruts. Les 7 lignes suivantes servent à comptabiliser les PV "combos" (utilisez les 2 petites cases pour inscrire le multiplicateur total et le nombre d'occurrences, et la grosse case pour le résultat). Les 4 lignes suivantes peuvent être utilisées pour les calculer les PV "mixtes" de la même manière. Inscrivez le total de points de victoire sur la dernière ligne.



Exemple : Apolline a 4 cartes qui lui rapportent chacune 3 PV "bruts" ①. Elle inscrit 12 PV dans la première case.

Elle gagne 3 PV "combos" pour chacune de ses cartes ②, soit 9 PV au total.

Ses 3 jetons Général lui rapportent 1 PV chacun ③.

Elle gagne 5 PV pour chacun de ses 2 duos complets de + ④, soit 10 PV.

Elle gagne 9 PV pour chacun de ses 3 duos complets de + ⑤, soit 27 PV.

Elle totalise 61 PV !

	AP.					
	12 ①					
	3 3 ②					
	1 3 ③					
	5 2 ④					
	9 3 ⑤					
	61					

SCÉNARIOS SOLO

Ce mode vous permet de découvrir différentes stratégies en mode solo.

Jouez avec la face B d'une carte Empire.

Pour chaque scénario, prenez les cartes indiquées (en violet pour les cartes C&A et en orange pour les cartes IWW) et placez-les dans votre zone de Construction en début de partie. **Vous ne gagnez que si ces cartes sont construites en fin de partie.** Comptez ensuite vos points, et regardez si vous remportez une médaille de bronze, d'argent ou d'or ! En dehors de ça, vous jouez avec les règles de base du mode solo.

SC01 : L'ÈRE DES ROBOTS

« Grand Vizir, les faits divers rapportent que des domestiques auraient volé leur employeurs et que des ouvriers multiplieraient les enlèvements de dirigeants. Mais que se passe-t-il enfin ? »
Le Grand Vizir répondit gêné : « Il semble que la rémunération basée sur la confiance et la gratitude entre citoyens libres se heurtent à une résurgence des antagonismes sociaux. »
Le Leader Suprême était choqué : « Ce que vous dites n'a aucun sens. Dans une société parfaite telle que la nôtre, il ne peut exister de lutte des classes. Quoi qu'il en soit, je vais libérer l'humanité des tâches serviles grâce aux machines, même les animaux seront remplacés par des robots ! »

Cartes: Robot Géant, Télékinésie, Fabrique de Robots, Automates de Contrôle, Robots de Compagnie, Animorphes.

Médaille de bronze : 95 PV+

Médaille d'argent : 115 PV+

Médaille d'or : 135 PV+

SC02 : QUE FAIT LA POLICE ?

Le Grand Vizir catastrophé : « Leader Suprême, depuis le remplacement de la main d'oeuvre par des automates, le chômage a explosé et la criminalité se répand comme la peste. Les aides sociales sont détournées sur des paradis fiscaux et les approvisionnements en vivres sont harcelés par des bandes de pillards. Même le chef de la sécurité a été attaqué en pleine rue ! »
Le grand leader s'émut : « Je suis un phare pour mon peuple, et une intense lumière produit toujours une ombre tenace. Mais il nous appartient de soigner nos concitoyens avec bienveillance. Nous pouvons convaincre nos citoyens d'exporter les marchés disons... alternatifs vers d'autres nations. Les plus récalcitrants seront placés dans des centres d'adaptation idéologique pour se consacrer à l'intérêt collectif. »

Cartes : Paradis Fiscal, Quartier Occulte, Pilliards, Pandémonium, Zone de Non-Droit, Prison de Haute Sécurité.

Médaille de bronze : 85 PV+

Médaille d'argent : 95 PV+

Médaille d'or : 105 PV+



SC03 : UNE COURSE À L'ESPACE

« On nous rapporte que l'Empire du Noram a mis en place un programme pour atteindre Alpha du Centaure. Ahah ! Ils ne savent plus quoi inventer ! » s'exclama le Grand Vizir. Le Leader Suprême le regarda avec mépris : « Et quoi ? Il ne faut pas les regarder les bras croisés ! Nous allons y arriver avant eux ! » Le Grand Vizir s'empressa : « Très bien, je vais ordonner qu'on lance des fusées immédiatement ! » Le Leader Suprême se moqua : « Mais voyons, c'est complètement rétrograde les fusées. » Puis, il reprit : « Il faut aller plus vite, nous allons construire un ascenseur spatial et faire partir nos vaisseaux directement depuis la Lune ! »

Cartes: Station Orbitale, Astéroïde Minier, Alpha du Centaure, Ascenseur Spatial, Cryogénisation, Base Lunaire.

Médaille de bronze : 95 PV+

Médaille d'argent : 115 PV+

Médaille d'or : 135 PV+

SC04 : UNE MORT GLORIEUSE

Le Grand Vizir tout penaud faisait son rapport : « Leader Suprême, nous venons de perdre une bataille à l'Est. Nous étions pourtant plus nombreux et mieux équipés, mais les troupes n'avaient pas été payées depuis plusieurs mois... » Le Leader Suprême était tout à fait calme : « Saviez-vous que dans la mythologie nordique, les guerriers, après une mort héroïque, entrent dans un paradis appelé Valhalla. Nous allons faire de même ! - Que vous voulez-vous dire ? » s'inquiéta le Grand Vizir. Le Leader Suprême s'emporta : « Qu'il faut arrêter de traiter nos soldats comme de vulgaires employés. Mourir pour la patrie doit être leur seule récompense. Faisons la paix immédiatement avec nos voisins de l'Est et déclarons la guerre au Nord, Le Valhalla doit forcément être plus proche au Nord. Ainsi nous ne rentrerons pas dans l'Histoire, mais dans la légende ! » Le Grand Vizir marmonna : « Ça, c'est sûr... »

Cartes: Valhalla, Pillards, Canon Solaire, Division de Chars.

Médaille de bronze : 90 PV+

Médaille d'argent : 100 PV+

Médaille d'or : 115 PV+

SC05 : LES GLACES DU NORD

Le Grand Vizir chuchotait avec un air de conspirateur : « Selon nos informateurs, le leader du Nord se cache dans le continent mythique d'Hyperborée, mais la banquise forme une barrière infranchissable pour nos troupes. Par ailleurs, nos citoyens nouvellement installés dans ces contrées se plaignent du froid intense qui y règne. » Le Leader Suprême répliqua à voix basse : « Pour ce qui est de ce leader de pacotille, nous allons le débusquer avec la ruse du renard arctique. Envoyez une flotte de brise-glaces, puis nous allons installer des cités sous la mer, alimentées par des centrales à haute énergie. La pollution générée par nos citoyens douillets aura tôt fait de faire fondre la banquise. Notre proie pataugera bientôt dans des flaques boueuses nauséabondes. » dit-il, avant d'exploser d'un rire sardonique.

Cartes: Hyperborée, Brise-Glace x3, Générateur Quantique, Ville Sous-Marine.

Médaille de bronze : 95 PV+

Médaille d'argent : 105 PV+

Médaille d'or : 120 PV+

SC06 : LA DÉMESURE

Le Leader Suprême était de mauvaise humeur : « Alors Grand Vizir, où en sont nos projets ? » Le grand Vizir gémit : « Le Leader du nord continue de nous narguer et la crise sociale prend de l'ampleur. Nos citoyens mécontents ont fait cause commune avec ceux des autres empires et ces rebelles assaillent nos frontières. » Le Leader Suprême répondit avec agacement : « Arrêtez de m'importuner avec des détails ! Je vous rappelle que notre objectif principal reste de gagner la course vers Alpha du Centaure. Pour le reste, construisez un mur gigantesque pour nous protéger des barbares. Quant au Nord, nous allons créer comme un grand soleil; cela fera fondre les glaces qui le protègent. Et cela rappellera que je suis une lumière pour le monde. Est-ce clair, Grand Vizir ? - Lumineux, Leader Suprême ! » s'enthousiasma le Grand Vizir.

Cartes : Soleil Artificiel, Le Mur, Alpha du Centaure.

Médaille de bronze : 95 PV+

Médaille d'argent : 105 PV+

Médaille d'or : 120 PV+



COMPATIBILITÉ AVEC L'EXTENSION GUERRE OU PAIX

Le paquet de cartes C&A est compatible avec Guerre ou Paix. Vous pouvez l'inclure pour la campagne, ou l'utiliser en complément des cartes débloquées à la fin de la campagne pour vos parties normales.

Mode 6 et 7 joueurs : la campagne n'est pas jouable à 6 ou 7 joueurs. En revanche vous pouvez jouer jusqu'à 7 joueurs en partie libre avec l'extension C&A ET tous les contenus débloqués à la fin de Guerre ou Paix.



CRÉDITS

Auteur : Frédéric Guérard

Illustrateur : Anthony Wolff

Chefs de projet : Benoit Banner & Guillaume Gille-Naves

Directeur artistique : Igor Polouchine

Testeurs : Simon, Benji, Benco, Fred, Rodolphe, Théodore, Elliot, Igor et Greg

It's a Wonderful World est un jeu édité par La Boite de Jeu & Origames
™ 2019 La Boite de Jeu & Origames.

Origames

52 avenue pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine
France
www.origames.fr



La Boite de Jeu

8 Grande Rue
21310 Belleneuve
France
www.laboitedejeu.com

