

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



RÈGLES DU JEU



SAVE THE MEEPLES

FLORIAN SIRIEUX

PRINCIPE DU JEU

La **Meeple War**, cette guerre de triste mémoire entre les peuples Meeples, s'est achevée il y a bien longtemps déjà.

Depuis lors, ces peuples vivent libres et heureux au pays des Meeples.

(Ndlr: pays dont la localisation exacte ne saurait être divulguée ici, pour raison de sécurité !)

Mais, récemment, ce petit monde idyllique a vu sa tranquillité troublée par la disparition de nombreux de ses habitants en bois : les Humains ont découvert le pays des Meeples ! (et ils les captureraient, chose à peine croyable, pour les forcer à travailler ... dans des boîtes de jeux ?!)

Face à ce terrible péril, les Meeples pourront soit **combattre ces envahisseurs Humains**, aussi dur cela soit-il pour ces petits héros de bois, ou bien **fabriquer des Fusées pour s'enfuir au plus vite vers une autre planète !**

BUT DU JEU

C'est en Train que vous déplacerez les Meeples de votre peuple entre les principaux lieux de leur pays : ils pourront ainsi y recruter de nouveaux Meeples, ou bien réparer leurs blessés ; mais aussi acquérir des Ressources puis fabriquer et faire décoller leurs Fusées ; enfin, vous pourrez également mener vos Meeples dans la Forêt pour y combattre les envahisseurs Humains et les jeter en Prison.

Toutefois attention : la reconnaissance du grand peuple des Meeples dépendra de l'issue de la partie. Si l'**invasion des Humains** intervient avant que les Meeples réussissent leur fuite dans l'espace, alors **ce sont ceux qui auront le mieux lutté contre cette invasion qui se verront récompensés**. Inversement, **si les Meeples parviennent à s'enfuir dans l'espace** avant que l'invasion Humaine ne se produise, alors **ce seront ceux qui auront le mieux contribué à cette fuite spatiale qui seront honorés**.

Aussi choisissez bien votre stratégie !

Note

Parce que l'égalité des sexes passe aussi par le langage, nous avons volontairement rédigé ce livret de règles de manière non genrée.

De même, nous ne faisons pas référence aux joueurs ou aux joueuses mais aux Peuples de Meeples.

PRÉPARATION DU MATÉRIEL

ATTENTION !

Dans Save the Meeples, certains éléments doivent être assemblés ou pliés :

Les Kirigamis des lieux



Les Fusées



Les Wagons



Nous avons réalisé des vidéos et fiches de montage de ces pièces afin de vous faciliter la tâche au maximum.

Les vidéos : https://bluecocker.com/jeux/SaveTheMeeples/montage/STM_video_montage.mp4

Les fiches de montages : https://bluecocker.com/jeux/SaveTheMeeples/montage/STM_fiche_montage.pdf

MATÉRIEL

- ✦ 8 Chemins de fer (4 arrivées et 4 départs)



- ✦ 4 Lieux : Taverne, Mine, Forge, Forêt (composés chacun d'un kirigami à plier et d'un plateau à deux faces, I et II - sauf la Forêt)



- ✦ 4 Locomotives



- ✦ 4 Wagons à assembler (6 pièces, cf. notice de montage)



- ✦ 6 Fusées à assembler (2 petites, 2 moyennes, 2 grandes. 6 à 8 pièces, cf. notice de montage)



- ✦ 24 pièces de Fusée (6 cockpits, 12 cabines, 6 moteurs)



- ✦ 1 double Chantier de Construction spatiale



- ✦ 27 Humains (15 petits et 12 grands)



- ✦ 27 Socles en plastique transparent

- ✦ 64 Points (de valeurs 1, 2, 3 et 5)



- ✦ 58 Tickets d'humeur (« content » ou « pas content »)



- ✦ 40 Meebles (10 de chaque peuple)



- ✦ 15 Bidons de Pétrole cylindriques en bois (10 petits de valeur 1 et 5 grands de valeur 2)



- ✦ 30 Pièces d'Or en bois (20 petites de valeur 1 et 10 grandes de valeur 2)



- ✦ 20 Bûches en bois (15 petites de valeur 1 et 5 grandes de valeur 2)



- ✦ 25 Minerais de Métal gemmes en plastique (15 petits de valeur 1 et 10 grands de valeur 2)



- ✦ 4 Villages (1 par peuple)



- ✦ 4 Aides de jeu (1 par peuple, avec le tour de jeu au recto et le résumé des bonus d'humeur au verso)



- ✦ 4 Drapeaux (1 par peuple)



- ✦ 1 Compte à rebours



- ✦ 1 Blessure



- ✦ 1 plan de Ressources de la Mine (recto 3 peuples, verso 2 peuples)



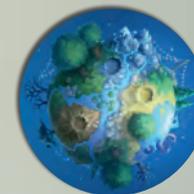
- ✦ 1 plan d'Actions de chantier de la Forêt (recto 3 peuples, verso 2 peuples)



- ✦ 1 fiche de Mise en place et Fin de partie (recto partie rapide ☆☆, verso partie normale ☆☆)



- ✦ 1 Planète



- ✦ 8 Bagages (4 petits pour 3 peuples et 4 grands pour 2 peuples)



Note : Dans la suite des règles, le terme Ressource désigne indifféremment le Bois, le Métal, l'Or ou le Pétrole.

Les grosses Ressources (de valeur 2) comptent comme 2 Ressources de valeur 1.

Les points sont conservés face cachée.

MISE EN PLACE

La mise en place dépend du nombre de peuples de Meeples. Voici la mise en place pour **4 peuples**, en **partie rapide**.



Les Lieux (sauf la Forêt) sont double-face, face I et face II : les actions proposées sont simplement différentes sur chaque face - mais ni plus faciles ni plus dures. Choisissez donc une face ou l'autre selon vos goûts pour varier vos parties.

- | | | |
|---|---|--|
| A Pour chaque Lieu: 1 Kirigami et 1 plateau actions | F Stock de ressources (Or, Bois, Métal, Pétrole) | L Stock de pièces de Fusées à construire (coût et points visibles) : 1 pile de cockpits, 1 pile de cabines, 1 pile de moteurs |
| B 4 Meeples de chaque peuple sur la Taverne | G Planète des Meeples | M Chantier spatial |
| C Pour chaque peuple : 1 Village + 1 Aide de jeu + 1 Drapeau + 6 Meeples + 1 Bois + 1 Métal + 1 Pétrole + 3 Or | H Stock de points | N Compte à rebours sur la Forge |
| D Chemins de fer | I Fusée construite | O Stock de Fusées construites |
| E Locomotives + Wagons | J Stock de Tickets d'humeur | P Stock d'Humains + Blessure |
| | K Fiche de Mise en place et Fin de partie | Q Humains dans la forêt |

MISE EN PLACE POUR 2 & 3 PEUPLES

Pour 2 ou 3 peuples, suivez les indications de la fiche de Mise en place **K** pour :

- ✦ adapter le **nombre de petits Humains** présents au départ dans la Forêt **Q**
- ✦ adapter la **taille de la première Fusée** **I**.

Placez aussi :

- ✦ **les Bagages** sur chaque wagon
- ✦ **le plan des Ressources de la Mine** sur la Mine face I
- ✦ **le plan des Actions de chantier** sur la Forêt.

Sur chaque élément est indiqué le nombre de peuples de Meeples en jeu (2 ou 3) par le symbole **A**.



MISE EN PLACE SELON LA DURÉE DE LA PARTIE VOULUE

Nous proposons une mise en place selon la durée de la partie souhaitée :

- ✦ **une partie rapide** ★☆ (environ 40 minutes) à privilégier pour les premières fois ;
- ✦ **une partie normale** ★★ (1 heure environ) pour profiter pleinement du jeu et des stratégies possibles.

Les changements de mise en place à effectuer sont indiqués sur la fiche de Mise en place et de Fin de partie.

Nombre de peuples de meeples

Nombre d'humains dans la forêt et taille de la fusée construite

Conditions de fin de partie



Points de fin de partie selon invasion ou Evasion

PREMIER PEUPLE

Le premier peuple à commencer la partie est le vainqueur d'une partie de carte-dé-meeple. (NdIR : les règles de carte-dé-meeple sont disponibles sur simple demande, mais elles ressemblent beaucoup à celles de pierre-papier-ciseaux.)

FIN DE PARTIE

Une partie de *Save the Meeples* peut se terminer de deux manières différentes :

✦ SOIT LES HUMAINS ENVAHISSENT LA FORÊT :

Cette fin a lieu **lorsqu'un certain nombre d'Humains est atteint** (quelle que soit leur taille) **dans la Forêt à la fin du tour d'un peuple** (c'est-à-dire une fois que toutes les actions ont été résolues).

Le nombre d'Humains nécessaire est de **9** pour une partie rapide et de **12** pour une partie normale.

La partie se termine aussi par **invasion** quand il faut rajouter des Humains dans la Forêt et qu'il n'y en a **plus de disponibles dans le stock**.

✦ SOIT LES MEEPLES S'ENFUIENT DANS L'ESPACE :

Cette fin a lieu **lorsqu'un certain nombre de Fusées** (pleines ou pas, voire vides, et quelle que soit leur taille) **ont été lancées dans l'espace à la fin du tour d'un peuple** (c'est-à-dire une fois que toutes les actions ont été résolues).

Le nombre de Fusées lancées dans l'espace nécessaire est de **2** pour une partie rapide et de **3** pour une partie normale.



Dans les 2 cas, la partie s'arrête **immédiatement après la fin du tour du peuple actif et les points sont décomptés**.

Additionnez les points gagnés durant la partie avec les points de fin de partie.

Attention, selon la condition de fin de partie remplie (l'invasion des Humains ou la fuite des Meeples dans l'espace), ces points de fin de partie diffèrent et sont même opposés :

- ✦ en cas d'**invasion d'Humains**, les **Humains capturés dans la Prison du Village d'un peuple** lui rapporteront **2 points** chacun. Mais **les Meeples envoyés sur la Planète des Meeples, eux, ne vaudront aucun point** ;
- ✦ en cas de **fuite des Meeples dans l'espace**, les **Meeples de ce peuple envoyés sur la Planète des Meeples** lui rapporteront **3 points** chacun. Mais **les Humains capturés dans la Prison du Village de chaque peuple, eux, ne vaudront aucun point**.



Le vainqueur est le peuple qui a le plus de points au total.

En cas d'égalité, c'est le peuple qui a recruté le plus de Meeples qui gagne. Si il y a encore égalité, faites une partie de carte-dé-meeple pour vous départager. (NdIR: les règles de carte-dé-meeple sont disponibles sur simple demande... mais enfin, elles ressemblent beaucoup à pierre-papier-ciseaux.)



TOUR DE JEU

À votre tour, dans l'ordre :

1. Réparez UN (et un seul) de vos Meeples si besoin.
2. Faites une de ces 4 actions :
 - Embarquer un groupe de vos Meeples dans un Train ;
 - Embarquer un groupe de vos Meeples dans une fusée construite ;
 - Faire partir un Train dans un Lieu ;
 - Faire revenir un Train d'un Lieu vers son départ.
3. Vérifiez votre limite de 10 Ressources dans votre Entrepôt ; remettez sinon au stock vos Ressources en trop.

RÉPARER UN MEEPLE

Après certaines de leurs actions dans les Lieux, vos Meeples pourront être blessés ; ils reviendront alors couchés dans l'Infirmierie de votre Village.

Pour réparer un Meeple, **avancez d'une case un** (et un seul) de vos Meeples qui est présent sur la piste de réparation. Dès qu'un Meeple atteint la place du Village, il est alors complètement réparé, et il peut donc être immédiatement utilisé.



EMBARQUER UN GROUPE DE MEEPLES DANS UN TRAIN

Prenez **1, 2 ou 3 Meeples** de la place de votre Village et **placez-les dans un Train**.

Ces Meeples doivent être tous placés **côte à côte** dans **un seul et même** Train. Ce Train doit être au **départ** de son chemin de fer (il n'est plus possible de placer des Meeples dans un Train qui

est déjà à l'arrivée, c'est-à-dire sur le Lieu au bout de son chemin de fer).

Les Wagons doivent être toujours complétés en partant de l'arrière du Train : les Meeples seront donc placés un à un sur les sièges libres en commençant par le premier siège libre le plus à l'arrière du Train.

Attention, il peut y avoir dans un Train au maximum trois Meeples côte à côte d'un même peuple. Si un peuple a déjà placé un ou deux Meeples dans un Train, il peut éventuellement compléter plus tard ce groupe avec un ou deux Meeples supplémentaires (tant qu'il ne dépasse pas le maximum de trois Meeples côte à côte).



Sur cet exemple, trois Meeples verts occupent trois sièges côte à côte à l'arrière de ce Train. Il a fallu qu'un autre peuple (ici orange) place au moins un de ses Meeples avant que le peuple vert puisse de nouveau placer des Meeples dans ce Train.

EMBARQUER UN GROUPE DE MEEPLES DANS UNE FUSÉE CONSTRUITE

Prenez **1 ou 2 Meeples** dans la place de votre Village et placez-les dans **une seule et même** Fusée construite.

Le cockpit ou les moteurs ne peuvent contenir qu'un seul Meeple et chaque cabine peut en contenir deux. Les places sont indiquées par les couchettes.

Selon sa taille, une fusée peut donc contenir 4, 6 ou 8 Meeples. Des Meeples de peuples différents peuvent cohabiter dans la même fusée et même dans la même cabine.

Vous devez garder au moins 2 Meeples en jeu ! Il est donc interdit d'envoyer ses 2 derniers Meeples dans une fusée.

FAIRE PARTIR UN TRAIN VERS SA DESTINATION (MINE, FORGE, TAVERNE OU FORÊT)

Placez votre Drapeau sur la Locomotive, puis amenez le Train à sa destination en suivant les rails.

Attention : vous ne pouvez faire partir un Train que s'il y a au moins 1 Meeple de votre peuple dans le Train que vous voulez envoyer.

Dès que le Train est envoyé, quelle que soit sa destination, ajoutez 1 Humain dans la Forêt (en commençant par les plus petits).

Rappel : si le quota d'Humains nécessaires à l'invasion est atteint, la partie se termine à la fin du tour du peuple actif.

Puis, en commençant par les Meeples les plus en tête du Train, et en remontant jusqu'à ceux en queue du Train, chaque groupe de Meeples débarque : tour à tour chaque peuple place ses Meeples sur l'une des actions disponibles du Lieu, puis il effectue immédiatement l'action correspondante.

Récupérez ensuite votre Drapeau.

Note

Le Drapeau peut sembler inutile, mais l'affectation des Meeples aux actions pouvant prendre un certain temps, il est très utile pour rappeler quel peuple doit jouer après !

Il n'est jamais possible de répartir entre plusieurs actions les Meeples d'un même groupe qui débarque du Train : c'est-à-dire que les Meeples d'un groupe effectueront **tous ensemble une seule et même action**. Un même peuple pourra en revanche effectuer éventuellement plusieurs actions sur le Lieu (pour cela il doit avoir plusieurs groupes différents présents dans le Train qui vient d'arriver).

FAIRE REVENIR UN TRAIN

Ramenez un Train qui était arrivé à sa destination jusqu'au départ et **prenez un Ticket d'Humeur** de votre choix (« content » ou « pas content »).
Tous les Meeples qui avaient effectué les actions du Lieu reviennent dans le Village de leur peuple respectif.

S'ils ont été blessés au cours de leurs actions, ils reviennent **couchés à l'infirmerie**.



Sinon, ils reviennent sur **la place du Village** et sont donc **immédiatement disponibles**.



VÉRIFIER SON ENTREPÔT

À la fin du tour de jeu d'un peuple, l'Entrepôt de son Village ne doit pas contenir plus de 10 Ressources au total.

Rappel : **les Ressources de petite taille comptent pour 1 Ressource et les Ressources de grande taille comptent pour 2 Ressources.**

Si le peuple dépasse les 10 Ressources dans son Entrepôt, il replace alors les Ressources de son choix dans le stock.

Note : Un peuple peut avoir plus de **10 Ressources** dans son Entrepôt pendant le tour de jeu des autres peuples : ce n'est qu'à la fin de son propre tour que chaque peuple vérifie son Entrepôt.

LES ACTIONS DES LIEUX



SYMBOLIQUE DES LIEUX

Il existe **2 types d'actions**, symbolisés soit par un rond, soit par un carré :

- ✦ les actions rondes  ne peuvent accueillir qu'**un seul groupe de Meeples**. De plus, il doit y avoir dans ce groupe **au minimum autant de Meeples que dans le cercle**.

Par exemple, une action  peut accueillir un seul groupe de Meeples avec au choix 1, 2 ou 3 Meeples.

Une action  peut elle aussi accueillir un seul groupe, mais avec nécessairement 3 Meeples.

- ✦ les actions carrées  peuvent accueillir un nombre illimité de groupes de Meeples de n'importe quelle taille. Ces groupes peuvent appartenir à des peuples différents ou pas.

L'effet des actions est indiqué par une condition éventuelle, une ou plusieurs flèches et un résultat.

Si la flèche est unique, le résultat s'applique une fois quel que soit le nombre de Meeples contenus dans le groupe effectuant l'action.

Si la flèche est multiple, le résultat s'applique par Meeple contenu dans le groupe en s'acquittant de la condition à chaque fois.

Tous les lieux ont une action en commun : Glander.

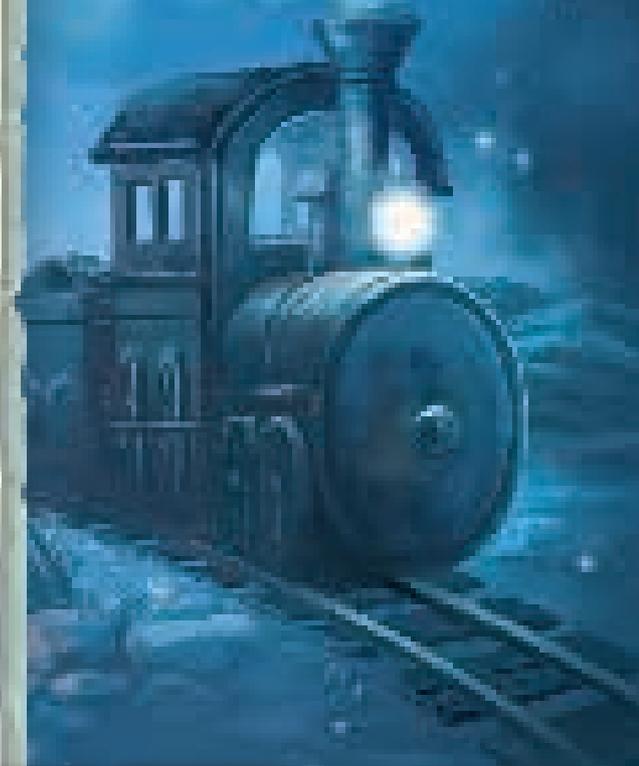


Un groupe de Meeples, quelle que soit sa taille, vous rapporte **1 Ticket d'Humeur** de votre choix (« content » ou « pas content »).

FACES I ET II DES LIEUX

Les plateaux de Lieux (sauf la Forêt) sont double-face, face I et face II : les actions proposées sont simplement différentes sur chaque face - mais ni plus faciles ni plus dures.

Choisissez donc une face ou l'autre selon vos goûts pour varier vos parties.



LA MINE

PIOCHER, CREUSER, COUPER

Face I :

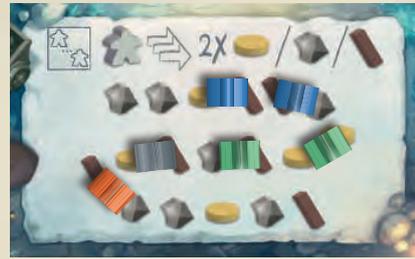


Placez chaque Meeple du groupe effectuant l'action **à cheval sur 2 ressources libres** de tout Meeple et prenez-les du stock pour les mettre dans l'Entrepôt de votre Village. Les Meeples sont placés **verticalement ou horizontalement**, jamais en diagonale. Les Meeples ne sont pas forcément placés de manière adjacente les uns aux autres.

Si un Meeple ne peut se placer que sur une seule Ressource, le peuple concerné ne récupère que cette unique Ressource.

Rappel : À la fin du tour d'un peuple et seulement à la fin de SON tour, l'Entrepôt de ce peuple doit contenir au maximum 10 Ressources.

Face II :



Placez le premier Meeple du groupe effectuant l'action **à cheval sur 2 ressources libres** de tout Meeple et **à côté d'un autre Meeple (du même peuple ou pas)**. Si c'est le premier Meeple du premier groupe, placez-le librement à cheval sur 2 Ressources au choix.

Placez les autres Meeples de même.

Prenez les Ressources du stock pour les mettre dans l'Entrepôt de votre Village. Si un Meeple ne peut se placer que sur une seule Ressource, le peuple concerné ne récupère que cette unique Ressource.

Rappel : À la fin du tour d'un peuple

et seulement à la fin de SON tour, l'Entrepôt de ce peuple doit contenir au maximum 10 Ressources.

EXTRAIRE DU PÉTROLE

Face I & II :



Pour chaque Meeple du groupe effectuant l'action, **payez 1 Or** de votre entrepôt en le replaçant dans le stock et **récupérez 1 Pétrole du stock** que vous placez dans votre Entrepôt.

On n'est pas obligé d'acheter autant de bidons de Pétrole qu'il y a de Meeples dans le groupe. 3 Meeples peuvent acheter 1 seul baril en ne payant qu'un Or.

Rappel : À la fin du tour d'un peuple et seulement à la fin de SON tour, l'Entrepôt de ce peuple doit contenir au maximum 10 Ressources.

LA TAVERNE

RECRUTER UN NOUVEAU MEEPLE

Face I :



Payez la **quantité d'or demandée** (1, 2 ou 3 selon l'action) en la prenant dans votre Entrepôt et en la remettant au stock. **Prenez 1 Meeple de votre peuple** dans la Taverne et ajoutez-le au groupe de Meeples effectuant l'action. Prenez également **1 Point**.

Ce nouveau Meeple ne sera disponible que lorsque le Train sera ramené, comme les autres du groupe.

Face II :



Pour l'action nécessitant un Meeple au minimum, **payez 3 pièces d'Or** en les prenant dans votre entrepôt et en les remettant au stock. **Prenez 1 Meeple de votre peuple** près d'un tonneau de la Taverne et ajoutez-le au groupe de Meeples effectuant l'action. Prenez également **1 Point**.

Pour l'action nécessitant 3 Meeples, **prenez 1 Meeple de votre peuple** près d'un tonneau de la Taverne et ajoutez-

le au groupe de Meeples effectuant l'action. Prenez également **1 Point**.

Ce Meeple est blessé et reviendra à l'infirmerie de votre Village quand le Train sera ramené.

FAIRE LA VAISSELLE

Face I & II :



Quelle que soit la taille du groupe effectuant l'action, **prenez 1 Or et soit 1 Bois, soit 1 Métal** et placez-les dans votre Entrepôt.

LA FORGE

FAIRE DÉCOLLER UNE FUSÉE

S'il n'y a aucune Fusée construite, cette action est impossible.

Face I :



Payez la quantité de Pétrole demandée (1, 2 ou 3 selon l'action) en la prenant dans votre Entrepôt et en la remettant au stock.

Faites avancer le Compte à rebours de 1, 2 ou 3 crans selon le nombre de bidons de Pétrole dépensés.

Prenez également le nombre de Points indiqué.

Face II :



Pour chaque Meeple présent dans le groupe effectuant l'action, payez 1 Pétrole en le prenant de votre Entrepôt et en le remettant au stock, avancez le compte à rebours d'un cran et prenez 1 Point.

Si le compteur arrive sur « GO », les avancées en plus sont perdues, mais les Pétroles sont quand même dépensés et les Points gagnés.

Décollage de fusée :

Si le compte à rebours arrive sur « GO », faites décoller une Fusée construite de votre choix.

Cette Fusée peut être vide, pleine ou partiellement remplie de Meeples.

Placez les Meeples contenus dans la Fusée sur la Planète puis remplacez la Fusée dans le stock. Remettez le Compte à rebours sur 3.

Rappel : si le quota de Fusées nécessaires à l'évasion est atteint, la partie se termine à la fin du tour du peuple actif.

RÉPARER UN MEEPLE

Face I :



Pour chaque Meeple présent dans le groupe effectuant l'action, payez 1 Bois en le prenant dans votre entrepôt et en le remettant au stock, avancez 1 de vos Meeples de 2 cases sur la piste de réparation de votre Village ou 2 Meeples d'une case.

De plus, chaque autre peuple de Meeples peut vous payer 1 Or pour faire avancer d'une seule case un de ses Meeples sur la piste de réparation de son Village. Placez l'Or reçu dans votre Entrepôt.

Face II :



Pour chaque Meeple présent dans le groupe effectuant l'action, payez la quantité de Bois demandée (3, 2 ou 1 selon l'action) en la prenant dans votre Entrepôt et en la remettant au stock, et avancez un de vos Meeples sur la piste de réparation de votre Village du nombre de cases indiqué. Ces cases peuvent être réparties sur plusieurs Meeples à réparer.

TRAVAILLER

Face I & II :



Quelle que soit la taille du groupe effectuant l'action, prenez 2 pièces d'Or et placez-les dans votre Entrepôt.

LA FORÊT

CONSTRUIRE UNE NOUVELLE FUSÉE



Selon l'action choisie, **construisez une pièce d'une nouvelle Fusée.**

Vous pouvez construire **un cockpit** avec les actions nécessitant un Meeple minimum, **une cabine** pour les actions nécessitant 2 Meeples minimum, et **un moteur** pour les actions nécessitant 3 Meeples minimum.

Payez le coût de construction en Ressources indiqué sur la pièce choisie d'un des deux Chantiers de construction en le prenant dans votre Entrepôt et en le remettant au stock, **prenez le nombre de Points indiqué et retournez la pièce de Fusée sur le côté construit** (sans mention de coût ou de point).

Si un ou deux Chantiers sont vides, vous pouvez alors en initier un nouveau. Pour ce faire, prenez le premier cockpit et moteur de leur pile et prenez 1, 2 ou 3 cabines afin de constituer un nouveau Chantier. C'est donc vous qui choisissez la taille de la Fusée qui sera construite. Il ne peut pas y avoir plus de **2 Chantiers de construction** en même temps.

Chantier N°1 en cours



Chantier N°2 vide :
Initialisation d'un
nouveau chantier



Si une Fusée est entièrement construite, placez les tuiles sous leur pile respective, et **placez une Fusée construite de la taille correspondante au centre du plateau.**

De même qu'il ne peut y avoir que 2 Chantiers de construction, il n'y a que **2 pas de tir** pour les Fusées construites. Donc, si un Chantier est terminé alors que les 2 pas de tir sont occupés par des Fusées construites, le Chantier est laissé en l'état. Dès qu'une des 2 Fusées est lancée, le Chantier se termine (les tuiles sont défaussées et la nouvelle Fusée est construite).

COMBATTRE LES HUMAINS



Pour chaque Meeple du groupe effectuant cette action, prenez **1 Humain de la Forêt** et placez-le dans la Prison de votre Village, prenez également **1 Or** du stock et placez-le dans votre Entrepôt ainsi que **1 Point**.

Vos Meeples, blessés lors de l'attaque, reviendront donc à l'infirmerie lorsque le Train sera ramené. Afin de vous en souvenir, placez-les couchés sur l'action.

Attention : les grands Humains

Au début de la partie, seuls des petits Humains arrivent dans la Forêt depuis le stock.

Quand il n'y a plus de petits Humains, les grands Humains commencent à apparaître.

Ceux-ci ne rapportent pas plus de Points et comptent comme un seul Humain chacun pour le déclenchement de l'invasion, mais ils sont plus durs à capturer : **Il faut 2 Meeples pour capturer 1 grand Humain.**

S'il y a des grands et des petits Humains dans la Forêt, capturez ceux de votre choix.

Si un grand Humain n'est attaqué que par un seul Meeple, placez le pion Blessure sur la tête de l'Humain.

Ainsi le prochain groupe qui attaquera cet Humain n'aura besoin que d'un seul Meeple pour le capturer.



TICKETS D'HUMEUR

Une fois par tour, n'importe quand **durant son tour**, un peuple de Meeples peut dépenser ses Tickets d'Humeur pour effectuer une action bonus, c'est-à-dire une action **en plus de son action normale lors de ce tour**.

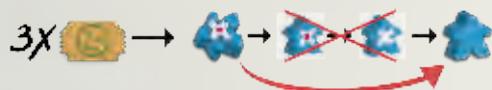
Rappel : les Tickets d'Humeur sont acquis lorsqu'on effectue l'action « Glander » dans un Lieu ou lorsqu'on ramène un Train à son départ.

Pour effectuer l'action bonus, il faut dépenser les Tickets d'Humeur correspondants en les remettant au stock.

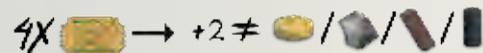
LISTE DES ACTIONS BONUS



Pour 2 Tickets « content », faites **avancer le Compte à rebours** de lancement de Fusées d'un cran, (et d'un seul) sans payer de Pétrole, mais sans recevoir de Point.



Pour 3 Tickets « content », **réparez totalement un de vos Meeples blessés**. Prenez un de vos Meeples de votre infirmerie ou en cours de réparation et placez-le sur votre place de Village. Il est donc immédiatement disponible.



Pour 4 Tickets « content », prenez **2 Ressources différentes** du stock et placez-les dans votre Entrepôt.



Pour 5 Tickets « content », **prenez 1 Meeple de votre peuple à la Taverne** et placez-le sur votre place du Village. Il est donc immédiatement disponible.



Pour 2 Tickets « pas content », **déplacez tout un groupe de vos Meeples placé dans un Train vers les premières places de ce Train**. Attention : ces places doivent être vides et il n'est pas possible de scinder un groupe.



Pour 2 Tickets « pas content », **prenez 1 Humain du stock et placez-le dans la Prison de votre Village**.



Pour 3 Tickets « pas content », **prenez 1 Humain du stock et placez-le dans la Forêt**.

Note : Si possible, prenez-en un petit, sinon prenez-en un grand.
Rappel : si le quota d'Humains nécessaires à l'invasion est atteint, ou s'il n'y a plus d'Humain disponible alors qu'il est demandé d'en rajouter un dans la Forêt, la partie se termine à la fin du tour du peuple actif.



Pour 4 Tickets « pas content », vous pouvez **envoyer un Train vers une autre destination** que sa destination normale. Placez alors le Train à côté de sa nouvelle destination et procédez comme pour un envoi de Train normal, en ajoutant notamment 1 Humain dans la Forêt. Si, de ce fait, 2 Trains occupent le même lieu, une action « ramener au départ » ramène les 2 Trains et fait gagner 2 Tickets d'Humeur.

RÉCAPITULATIF DES ICÔNES D'ACTION



Gagnez un Meeple
ou
Par Meeple du groupe



Le Meeple utilisé est blessé au cours
de l'action



Lors d'une action, payez ou
recevez des Ressources



Lors d'une action, recevez
un Ticket d'Humeur



Avancez un Meeple d'une case sur la
piste de réparation de votre Village



Avancez le Compte à rebours d'un
cran



Capturez un Humain de la Forêt en le
plaçant dans la Prison de votre Village



CRÉDITS



Ont essayé de sauver les Meeples :

Auteur : **FLORIAN SIRIEIX**

Illustratrice et maquettiste : **ANNE HEIDSIECK**

Développement : **BLUECOCKER**

Direction artistique : **ANNE HEIDSIECK & BLUECOCKER**

Rédaction des règles : **DOMINIQUE BODIN**

Traduction : **FLORIAN SIRIEIX & LORÉDANA CHAILLOT**

Relecture et correction : **SANDRA GRÈS**

Remerciements :

Le chien bleu fait des léchouilles à Andrée FRANCES, Bruno DESH, Matthieu HALFEN, Alain BLAIZEAU, Jean-Emmanuel GILBERT, Michel SCHOENACKER, Nathalie GEOFFRIN et Renaud CHAILLAT. Et un waouf à tous les «testeurs» du jeu. Merci également à Hans im Glück pour l'utilisation du Meeple, fait à l'origine pour Carcassonne, ainsi que pour les jeux fantastiques qu'ils nous apportent.

À tous les testeurs du jeu qui ont eu la gentillesse de manipuler les Meeples avec précaution, merci pour eux. Non, vraiment : Estelle, Ben, Gilles, AnneC, Cédric et les autres, c'était sympa. Et puis merci à ma famille, ma chérie Émilie et tous les amis qui me supportent pendant la création et le développement de mes jeux. À Nicholas qui m'a motivé à bosser sur le proto mais pas que, toute ma gratitude. Aux copains de Valmeinier sans qui ma culture ludique serait moins dense, et moins fun. Au chien bleu d'avoir bavé sur le jeu avant qu'il ne soit fini, ça m'a motivé à en faire un jeu...fini. Et un dernier pour Anne, qui a fait un travail d'imagination important, étant donné la qualité des illustrations du prototype !

L'auteur, Florian SIRIEIX

