Règles du jeu

Un jeu de
Grégory Grard & Mathieu Roussel

illustré par
Naïade

Pour 2 ou 4 joueurs en équipe,
à partir de 10 ans,
pour des parties de 30 minutes environ.

Aperçu

Dans un futur lointain, le système solaire est habité par 3 peuples : les Humains, les Robots et les Animods. La civilisation bénéficie du Zenithium, une énergie propre et renouvelable, mais peine à s'organiser. Votre objectif, fédérer les planètes pour gagner le contrôle du sénat !

But du jeu

Les joueurs luttent pour obtenir des Influences sur 5 planètes : *Mercure, Venus, Terre, Mars, Jupiter.* Ces Influences sont matérialisées par des disques colorés.

Dans ***Zenith,*** il y a 3 conditions de victoire.

- **Victoire absolue :** remporter **3** disques Influence de la **même planète.** 3=
- **Victoire démocratique :** remporter **4** disques Influence de planètes strictement **différentes.** 4≠
- **Victoire populaire :** remporter **5** disques Influence (quelles que soient les planètes). 5

La partie prend immédiatement fin quand un joueur atteint l'une de ces trois conditions.

Matériel et description des éléments de jeu

1 plateau Technologies
(en 3 parties, recto-verso)

Niveau / Coût en Zenithium (valeur [1 à 5])

Identifiant :
S / D - U / O - N / P

Primes de ligne

Symboles Peuple (Animod 🐾, Humain ✋, Robot 🤖)

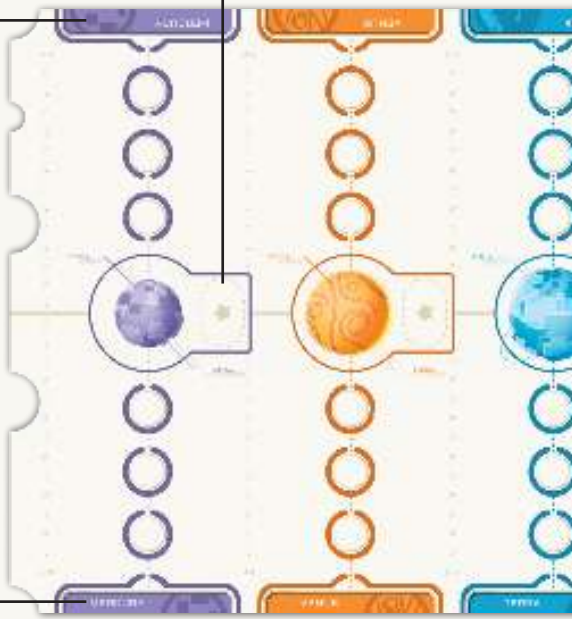
Emplacements de jeton Bonus

Emplacements de départ des marqueurs Techno

1 plateau P

Emplacements de jeton Bonus

Repères pour les cartes Agent



6 marqueurs Techno
(3 par joueur, blancs ou noirs)

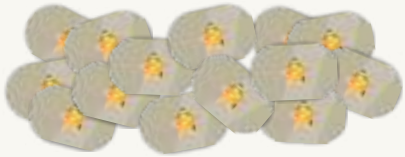
16 jetons Zenithium

20 disques In

4x Mercure (mauve), *4x Venus (orange),*

30 jetons Crédits
10x 5 crédits, 13x 3 crédits, 28x 1 crédit

16 jetons Bonus



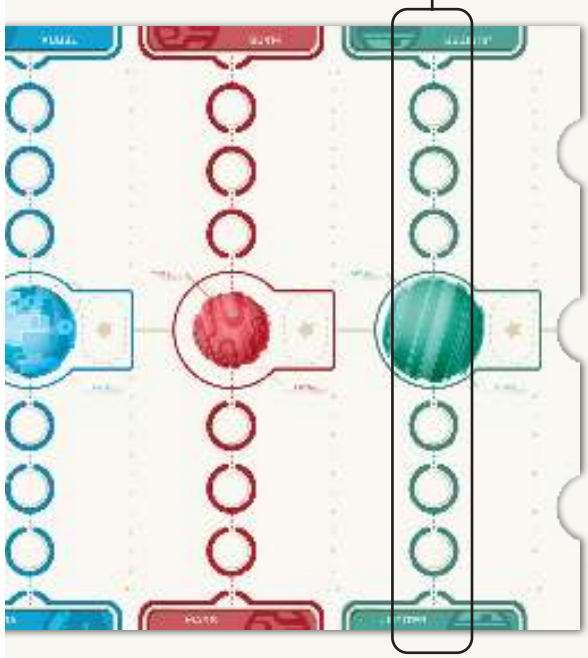
1 jeton badge Leader
(recto : côté Argent - verso : côté Or)

Note :

Cette règle explique le fonctionnement du jeu pour les parties à 2 joueurs. Pour les parties à 4 joueurs, les adaptations sont expliquées en page 10.

eau Planètes

5 pistes d'Influence (1 par Planète)



1 plateau Diplomatie

(recto : 2 joueurs - verso : 4 joueurs)

Emplacement pour le badge Leader

Effets de Diplomatie

Symboles Peuple (Robot, Humain, Animod)

Le plateau Diplomatie est double-face : une face est utilisée dans les parties à 2 joueurs. L'autre face dans les parties à 4 joueurs.

es Influence

4x Terre (bleu), *4x Mars (rouge),* *4x Jupiter (vert)*

90 cartes Agent

Coût en Crédits (valeur entre 1 et 10)

Symboles Peuple (Robot, Humain, Animod)

Couleur de la Planète

Effets

2 aides de jeu

1 lexique des icônes

Mise en place

Plateau Planètes

Disposez le plateau Planètes entre les 2 joueurs.

Placez 1 disque Influence de chaque couleur sur les emplacements centraux correspondants.

Plateau Technologie

Assemblez un plateau Technologie avec les 3 parties.

Lors de votre première partie, utilisez la configuration S.U.N.

Lors des parties suivantes, déterminez aléatoirement la configuration de jeu.

Marqueur Techno

Placez les 6 marqueurs Techno sur les emplacements de départ (3 noirs, 3 blancs).

Jetons bonus

Placez un jeton Bonus, aléatoirement, face visible :

- sur chacun des 3 emplacements du plateau Technologie.
- sur chacun des 5 emplacements du plateau Planètes.

Plateau Diplomatie

Placez le plateau Diplomatie côté 2 joueurs et posez le badge Leader sur l'emplacement dédié.

Réserve

Les disques Influences, Crédits, Zenithium et jetons Bonus (face cachée) restants forment une réserve, à proximité des plateaux.

Chaque joueur

Chaque Joueur reçoit **12 Crédits** et **1 Zenithium**.

Mélangez toutes les cartes Agent pour former une pioche.

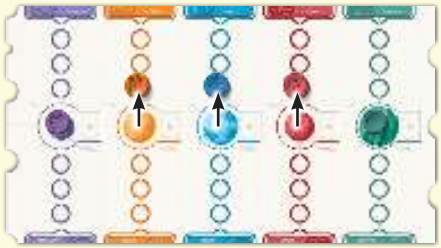
Chaque joueur reçoit **4 cartes Agent** qui constituent sa main initiale.

Chaque joueur prend une aide de jeu au hasard. Les aides de jeu déterminent le joueur qui débutera la partie. Son adversaire joue donc en second et reçoit **1 Influence Terre** (il déplace le disque influence Terre d'un emplacement vers sa zone de contrôle).

Avantage joueurs débutants

Les joueurs expérimentés peuvent décider de donner 2 influences supplémentaires à leur adversaire novice.

Le joueur novice est 2ème joueur et commence avec une influence sur Mars et Venus, en plus de celle sur Terre.



Constitution de la main initiale

Avant de commencer la partie, chaque joueur a la possibilité de défausser tout ou partie (0, 1, 2, 3 ou 4) des cartes de sa main pour piocher ensuite le même nombre de cartes. Chaque joueur débute la partie avec une main de 4 cartes.

Conseil : lors de votre première partie, il est conseillé de conserver des cartes dont le coût en Crédits est faible.

Chaque joueur veillera à conserver sa main de cartes secrète durant la partie.

Le système d'influence

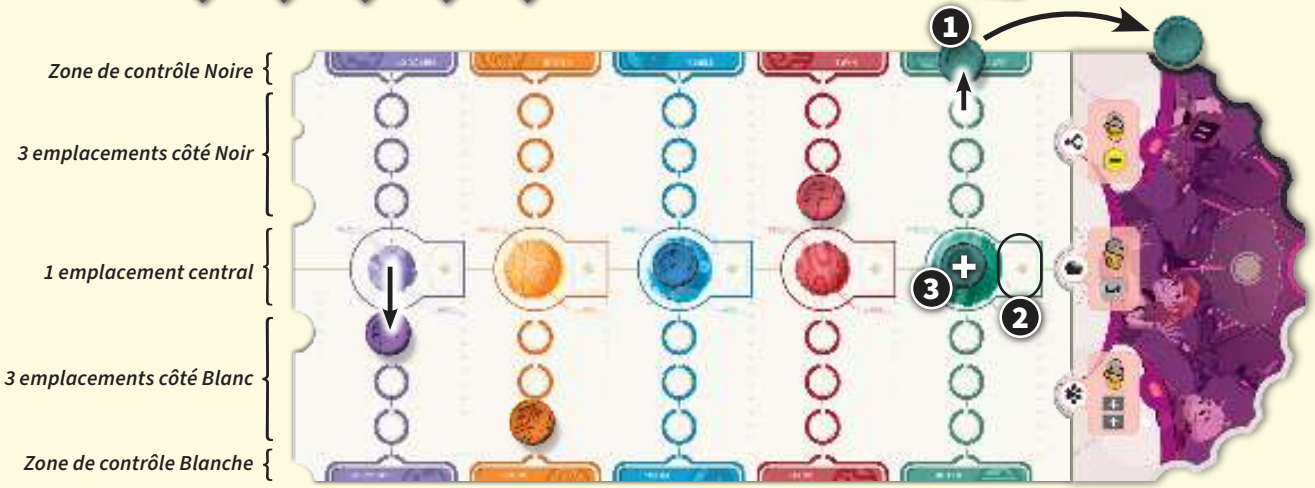
Chaque piste Influence comporte 9 emplacements :

- **1 emplacement central**
- **6 emplacements** (3 de part et d'autre de l'emplacement central)
- **2 zones de contrôle** (1 pour chaque joueur, en bordure de plateau)

Au cours de la partie, les joueurs vont obtenir de l'Influence sur les cinq planètes et déplacer les disques sur ces emplacements. Chaque Influence gagnée par un Joueur lui permet de déplacer le disque Influence de la couleur correspondante d'un emplacement dans la direction de sa zone de contrôle.

Quand un joueur parvient à amener un disque Influence dans sa zone de contrôle, il remporte ce disque.

Note : dans certains cas, un effet peut amener un disque Influence au-delà de la zone de contrôle d'un Joueur. Dans un tel cas, l'excédent est perdu.



1. Les disques Influence remportés par les joueurs sont disposés sur la périphérie du plateau Diplomatie (des encoches sont prévues pour les accueillir). Cela permet aux joueurs de garder un œil sur l'évolution de la partie.

2. Quand le 1er disque Influence d'une Planète est remporté, le joueur applique le jeton Bonus associé puis le défausse.

3. Un nouveau disque Influence est replacé au centre à la fin du tour du joueur. Les jetons Bonus, eux, NE sont PAS remplacés.

Tour de jeu

Le premier joueur est celui qui a reçu l'aide de jeu correspondante. Puis les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne l'une des trois conditions de victoire.

À son tour de jeu, le joueur :

- **joue 1 carte de sa main pour réaliser UNE des trois actions possibles :**
  - A. Recruter un Agent
  - B. Développer une Technologie
  - C. Prendre le Leadership

puis

- **effectue les étapes de Fin de tour :**
  1. Mise à jour de la main de carte
  2. Mise à jour du plateau Planètes

A. RECRUTER UN AGENT

Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Choisissez une carte Agent** de votre main et placez la de votre côté du plateau Planètes, dans la zone qui correspond à sa planète. Vous allez ainsi créer, tout au long de la partie, jusqu'à 5 colonnes de cartes, une pour chaque Planète.

   Pour chaque colonne, superposez les cartes pour ne laisser visible que leur bandeau supérieur.

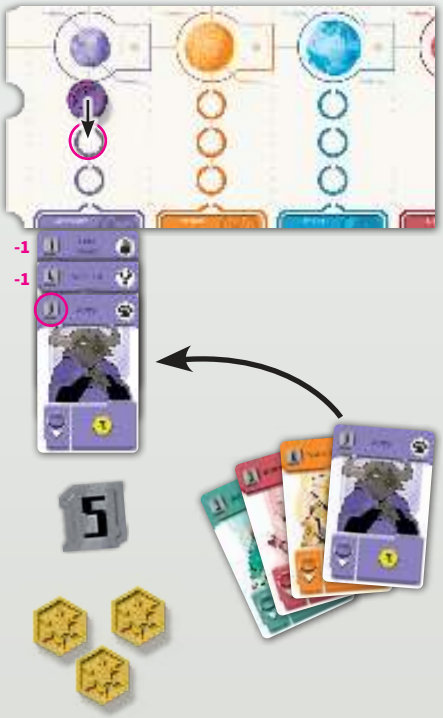
2. **Payez le prix** de la carte en Crédits.

   Attention : *chaque* ***carte précédemment posée*** *dans cette colonne* ***réduit de 1 Crédit le coût*** *de la carte. (Une carte peut être gratuite mais si la réduction dépasse le prix de la carte, le joueur ne gagne pas de Crédits).*

   Les Crédits dépensés sont remis dans la réserve.

3. **Appliquez les effets** de la carte, de la gauche vers la droite.

   Toutes les cartes octroient 1 Influence sur la planète de la couleur correspondante ainsi que d'autres effets.



Exemple : Esteban veut mettre en jeu la carte Nero et il effectue donc l'action Recruter un Agent. Cette carte a un coût en Crédits de 7 mais Esteban dispose de 2 cartes Mercure de son côté du plateau Planètes. Le coût est donc réduit à 5 Crédits (7 - 2). Nero lui octroie 1 Influence sur Mercure puis 3 Zenithium (qu'il prend dans la réserve).

À propos des cartes Agent

Mobiliser : prendre la première carte de la pioche et la placer dans sa colonne de la couleur correspondante, SANS en appliquer les effets.

Exiler : défausser la dernière carte mise en jeu dans une colonne.

Transférer : prendre la dernière carte d'une colonne adverse et la placer dans sa propre colonne, SANS en appliquer les effets.

Important : quand un effet Exiler ou Transférer est appliqué, il concerne toujours la carte la plus récemment placée dans une colonne. Les cartes recouvertes ne peuvent pas être la cible d'effets.

À propos des jetons Bonus

Les joueurs peuvent gagner les jetons Bonus en jeu *(5 sur le plateau Planètes et 3 sur le plateau Technologie)* mais également ceux dans la réserve. Les jetons situés sur le plateau sont visibles, ceux de la réserve sont cachés.

Quand un joueur gagne un jeton Bonus, il applique immédiatement son effet puis le jeton est défaussé *(laissez le alors face visible pour les distinguer de ceux qui forment la réserve).*

B. DÉVELOPPER UNE TECHNOLOGIE

Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Défaussez une carte** de votre main pour développer la Technologie du Peuple associé (Humain, Robot, Animod).
2. **Payez en Zenithium** le coût du niveau de Technologie correspondant au prochain niveau (1,2,3,4 ou 5).
3. **Montez votre marqueur Techno** sur l'emplacement atteint.
4. **Appliquez les effets** du niveau atteint **AINSI QUE** ceux de tous les niveaux inférieurs de la colonne concernée (appliquez les effets du haut vers le bas).

Précision : il est interdit de « sauter » un niveau, les marqueurs doivent impérativement progresser niveau par niveau dans chacune des 3 Technologies.

Exemple : Esteban veut développer le niveau 1 de la Technologie Robot. Il joue une carte Robot de sa main et paie 1 Zenithium. Il gagne immédiatement l'effet du niveau 1. Plus tard, il pourra développer le niveau 2 de la Technologie Robot et/ou le niveau 1 des Technologies Animod et Humain.

Bonus du niveau 2

Le premier des deux joueurs à atteindre le niveau 2 dans une Technologie gagne le jeton Bonus associé. Il l'applique et le défausse après l'effet du niveau 2 et avant l'effet du niveau 1.

Exemple : Esteban développe maintenant le niveau 2 de la Technologie Robot. Il joue une carte Robot de sa main et paie 2 Zenithium. Il gagne immédiatement l'effet du niveau 2. Puis, comme il est le premier des deux joueurs à atteindre ce niveau, il gagne le jeton Bonus présent (qu'il applique immédiatement et défausse). Enfin, il applique l'effet du niveau 1 de la Technologie Robot.

Prime de Ligne

❶ Lorsqu'un joueur a développé les 3 niveaux 1, il gagne 1 influence sur 1 Planète de son choix.

❷ Lorsqu'un joueur a développé les 3 niveaux 2, il gagne 2 influences sur 1 Planète de son choix.

❸ Lorsqu'un joueur a développé les 3 niveaux 3, il gagne 3 influences sur 1 Planète de son choix.

La prime de ligne s'applique APRÈS les effets de la colonne.

Exemple : Plus tard dans la partie, Esteban a développé, en plus du niveau 2 de la Technologie Robot, le niveau 1 de la Technologie Animod. Il développe maintenant le niveau 1 de la Technologie Humain et en gagne l'effet. Il a ainsi développé chacune des 3 Technologie au niveau 1 (ou plus). Il gagne la prime de ligne du premier niveau : 1 Influence sur 1 Planète de son choix.

C. PRENDRE LE LEADERSHIP

Défaussez une carte de votre main pour effectuer les actions du Peuple associé (Animod 🐾, Humain ✋, Robot 🤖).

- Robot 🤖: prendre le badge Leader et gagner 1 Zenithium.
- Humain ✋: prendre le badge Leader et gagner 3 Crédits.
- Animod 🐾: prendre le badge Leader et mobiliser 2 cartes.

Exemple: Esteban veut récupérer le badge Leader et il choisit donc l'action Prendre le Leadership. Il défausse une carte Robot de sa main. Il prend 1 Zenithium de la réserve ainsi que le badge Leader à son adversaire et le place devant lui, sur la face Argent (5).

À propos du badge Leader

Le badge Leader indique le nombre de cartes *(5 ou 6)* que son possesseur doit avoir en main à la fin de son tour. De plus, le badge Leader intervient dans les effets de certaines cartes Agent.

Quand un joueur gagne le badge Leader:

- S'il ne possède pas le badge, il le prend à son adversaire et le place côté Argent visible *(5 cartes)*.
- S'il le possède déjà du côté Argent, il le retourne côté Or *(6 cartes)*.
- S'il le possède déjà du côté Or, rien ne se passe.

Remarque: certaines cartes Agent permettent de prendre le badge directement du côté Or.

Fin de tour

1. Mise à jour de la main

Le joueur complète, au besoin, sa main de cartes:

- S'il n'est pas en possession du badge Leader, il pioche pour avoir **4 cartes**.
- S'il possède le badge Leader côté Argent, il pioche pour avoir **5 cartes**.
- S'il possède le badge Leader côté Or, il pioche pour avoir **6 cartes**.

Remarque: un joueur peut se retrouver, via des effets de cartes Agent, avec plus de cartes en main que la quantité liée au badge Leader. Dans ce cas, il n'a pas à piocher, ni à défausser et conserve toutes ses cartes.

2. Mise à jour du plateau

Si un ou plusieurs disque(s) Influence ont été remportés, mettez en jeu de nouveaux disques Influences sur les emplacements centraux correspondants du plateau Planètes.

Fin de Partie

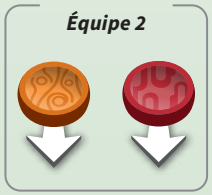
La partie s'arrête immédiatement quand un joueur a rempli l'une des trois conditions de victoire du jeu.

Jouer à 4 joueurs en équipe (2 VS 2)

Pour les parties à 4, les joueurs forment deux équipes de deux. Les deux coéquipiers s'assoient côte-à-côte.

Mise en place

- Utilisez la face 4 joueurs du plateau Diplomatie.
- Répartissez les aides de jeux, côté équipe visible.
- L'équipe qui joue en deuxième débute avec 1 Influence sur Mars et 1 Influence sur Vénus, à la place de celle sur Terre.



Règles spécifiques

Les ressources *(Crédits et Zenithium)* ainsi que la possession du badge Leader sont communes aux coéquipiers. Chaque équipe dispose de sa propre réserve.

Chaque joueur a sa propre main de cartes. Les joueurs peuvent parler librement *(de leurs mains, de leur stratégie)*, en présence de leurs adversaires, mais il est interdit de montrer ses cartes à son coéquipier.

Tour de Jeu

Les équipes jouent en alternance. Les coéquipiers vont chacun jouer un tour complet l'un après l'autre.

Lors de chaque tour, les coéquipiers se concertent et choisissent dans quel ordre ils prennent leur tour respectif. Le premier joueur joue son tour en entier *(Phase Action et Phase de fin de tour)* puis c'est au tour de son coéquipier.

Exemple : Esteban et Moon jouent dans la même équipe et c'est leur tour de jeu. Esteban aimerait bien développer le niveau 3 de la Technologie Animod mais l'équipe ne dispose que de 2 Zenithium. Moon annonce qu'elle peut leur faire gagner le Zenithium manquant. Les coéquipiers décident que c'est donc elle qui joue en premier. Son action Recruter un Agent leur fait gagner, entre autres 1 Zenithium. Elle finit son tour en complétant sa main. Esteban joue ensuite et peut donc Développer une Technologie en utilisant le Zenithium tout juste gagné par sa partenaire.

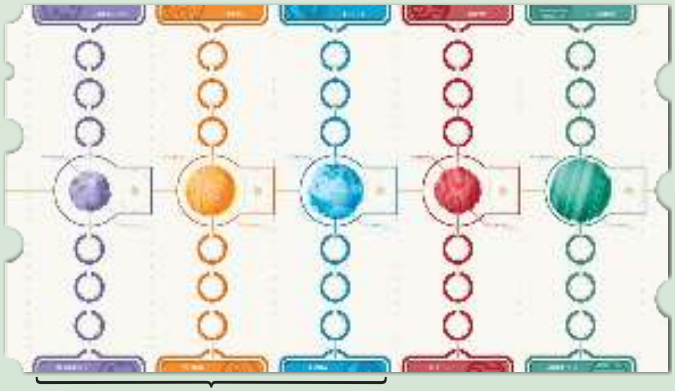
Les actions Recruter un Agent et Prendre le Leadership sont modifiées comme suit :

A. Recruter un Agent sur une planète autorisée

Le Coéquipier assis du côté du Plateau Diplomatie ne peut RECRUTER UN Agent que sur les 3 Planètes suivantes : **Terre, Mars, Jupiter.**

Le Coéquipier assis du côté du Plateau Technologie ne peut RECRUTER UN Agent que sur les 3 Planètes suivantes : **Mercure, Venus, Terre.**

Précision : cette restriction ne s'applique qu'à l'action Recruter un Agent, les deux Coéquipiers peuvent utiliser toutes leurs cartes Agent pour effectuer les actions Développer une Technologie et Prendre le Leadership.



Planètes autorisées pour le 1er coéquipier

Planètes autorisées pour le 2e coéquipier

B. Prendre le Leadership et donner des cartes Agent

Lorsqu'un coéquipier effectue l'action Prendre le Leadership, il peut, en plus des effets habituels, donner jusqu'à deux cartes de sa main à son partenaire.

Exemple : Esteban & Moon jouent en équipe. Esteban joue son tour et Moon joue ensuite le sien. Lors de son tour, elle récupère le badge Leader et décide de donner 1 carte à Esteban.

À la fin de son tour, Moon complète sa main à 5 cartes grâce au badge mais Esteban qui a joué son tour précédemment a déjà complété sa main à 4 cartes. Lors de son prochain tour, si leur équipe est toujours en possession du badge, il pourra en bénéficier lorsqu'il complétera sa main.

FAQ

Q : ***Que se passe-t-il si la pioche de carte / la réserve de jetons Bonus est épuisée ?***
Mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche / réserve.

Q : ***Les jetons Bonus disposés sur les plateaux sont-ils remplacés ?***
Non, et ce quelle que soit la raison pour laquelle ils ont été pris.

Q : ***Lors de l'action Recruter un Agent, la carte mise en jeu est-elle concernée par les éventuels effets qu'elle comporte ?***
Oui, les cartes sont mises en jeu PUIS leurs effets sont appliqués.

Q : ***Lorsque je remporte un disque Influence, est-ce que mes cartes de la colonne concernée sont défaussées ?***
Non, les cartes ne sont défaussées que lorsqu'un effet l'exige.

Q : ***Je gagne 2 Influences sur une Planète alors située sur l'emplacement le plus proche de ma zone de contrôle. Puis-je gagner ce disque Influence et ensuite gagner l'Influence restante sur le nouveau disque Influence mis en jeu ?***
Non, les nouveaux disques Influence sont placés à la fin du tour d'un joueur. Dans le cas présent, la deuxième Influence est perdue.

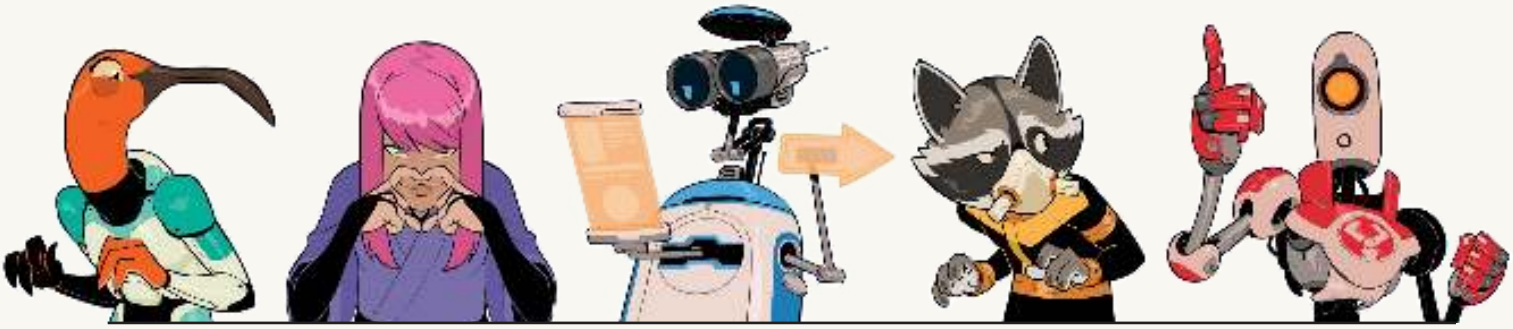
Q : ***Que se passe-t-il si je suis dans l'incapacité d'appliquer un ou plusieurs effets ?***
Ignorez chaque effet qui ne peut pas être appliqué.

Q : ***Puis-je faire remporter un disque Influence à mon adversaire, lors de mon propre tour, via les cartes Agent ?***
Oui. Si ce gain permet à l'adversaire de remporter le jeton Bonus lié à la Planète concernée, ce dernier applique immédiatement le jeton Bonus puis le défausse.

Q : ***L'effet de la carte H3RB3RT et L0V3CR4FT propose au joueur d'Exiler plusieurs cartes Agent pour gagner de l'Influence / du Zenithium : suis-je obligé d'Exiler une carte de chaque couleur ?***
Non, vous pouvez faire tout ou partie de l'effet.

Q : ***Que se passe-t-il si je dois prendre une ressource à un adversaire et qu'il n'en possède pas ?***
Prenez ce qu'il est possible de prendre et ignorez le reste.

Note : dans les cas rares où il manquerait un élément (disque Influence, Crédits, Zenithium), utilisez un élément de substitution de votre choix pour compléter la réserve.



Crédits et Remerciements

ZENITH est un jeu édité par **PlayPunk**
Rue Saint-Léonard, 511
4000 Liège, Belgique

Auteurs : **Grégory Grard & Mathieu Roussel**
Développement & Edition : **Antoine Bauza & Thomas Provoost**
Illustration : **Naïade**
Infographie : **Alexis Vanmeerbeeck**
Modélisation 3D : **3D ZeBlate**
Production : **Gabriel Durnerin**
Développement BGA : **Fabien Riffaud**
Relecture des règles : **Bruno Goube**

Merci aux testeurs : Anna, Séverine, le BAR, Poule, Jaron, Gui, Amandine, L'équipe de la Ludothèque du Rouvray, Samouel, Fred, Guili, Richie, James, Lucas, Layla, François, Stéphanie, Ludo, Marie, Solène, Antoine, Tom, Willy, Paul, Mickaël, Gastard, Manu, Panpan, Seb, Paco, Quentin, Jerem, Tonyo, Camille, Chouchou, Mélissa, Romain et Nathan à la Luck, Alison, Antoine, Vince, Angélique, Messire 76, Nico, Thomas, Marie, Luc, Millou, Joseph, Clément, Esteban, Albertine, Gautier, Philippe Keyaerts, Stéphane Gobert et les membres du Repos du Guerrier et la Cafetière.
Thomas remercie les membres éminents de la Police des Jeux Xav et Fred, Jeux-Yves, « La team de Waremme » : Efpé, Retam, Roy et Nev, tous les membres des Belgoludiques et du WK à My, Elise et Quentin Thunderoad Laroche,…

Chez PlayPunk, les règles des jeux sont écrites au féminin ou au masculin, en alternance.

Les disques Influence, les jetons Zenithium et les marqueurs Techno sont fabriqués en Allemagne, avec des matériaux 100% recyclés (dont 80% de bois) grâce au procédé RE-Wood.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr