Julien Prothiere Sebastien Caiveau



Precognition

Le Dual Select System	2
Principe du jeu	5
But du jeu	5
Matériel	7
Mise en place	8
Déroulement du jeu	10
Phase de décision	10
Phase d'Action	12
Phase de Maintenance	16
Fin de partie	18
Les différents modes de jeu	18
Aide de jeu	20
Crédits	20

Ludonaute

Le Dual Select System

Dual Select System

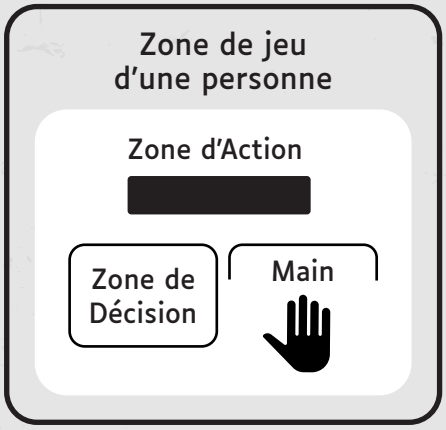
Dans Précognition, pour gagner, vous devrez véritablement anticiper le futur. Pour cela, la compréhension d'une nouvelle mécanique d'attribution de cartes est indispensable : voici le Dual Select System. Nous vous présentons ici ce sytème générique. Une explication appliquée au jeu Précognition est détaillée en page 10.

1. À chaque tour de jeu, vous avez 4 cartes à votre disposition : en main, 2 cartes que vous venez de piocher et, dans votre Zone de Décision, 2 cartes **faces visibles** que la personne à votre gauche vous a données le tour précédent.
2. Vous devez choisir 2 cartes :
   - 1 carte parmi les 4 cartes à votre disposition, **pour vous**. Placez cette carte, face visible, dans **votre** Zone d'Action.

   ET

   - 1 carte parmi les 2 cartes **faces visibles** de votre Zone de Décision, **pour la personne à votre gauche**. Placez cette carte, toujours face visible, dans **sa** Zone d'Action.
3. Les 2 cartes restantes sont posées, faces visibles, dans la Zone de Décision de la personne à votre droite. Notez que l'une d'entre elles vous reviendra au tour suivant selon ce même système.
4. Vous activez les cartes de votre Zone d'Action : celle que vous avez choisie ET celle que la personne à votre droite a choisie pour vous.

Puis un nouveau tour commence.

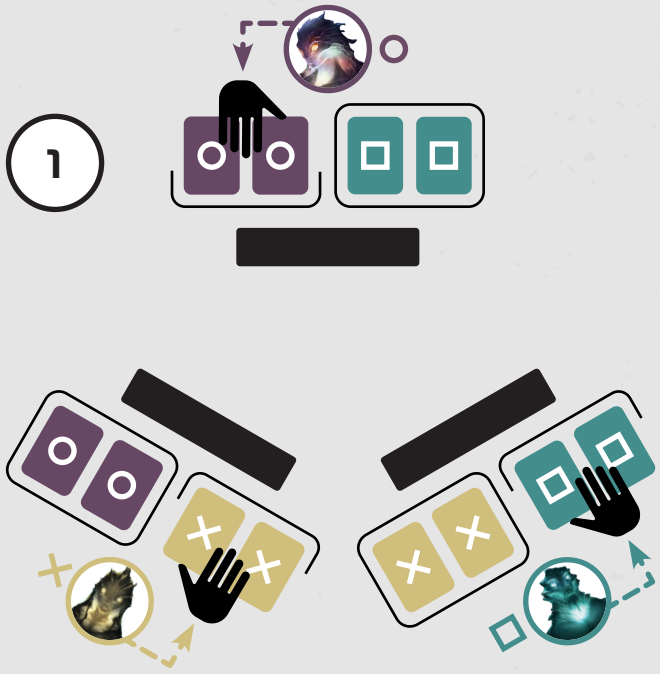


Découvrez le
Dual Select System
en vidéo

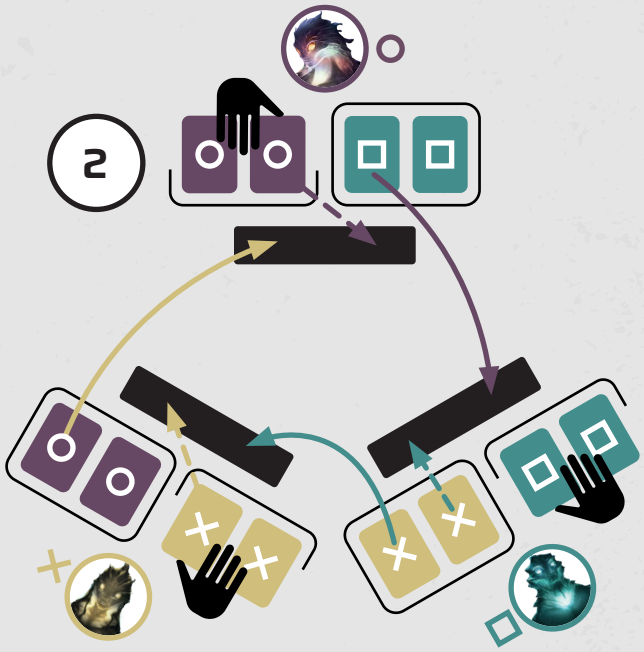


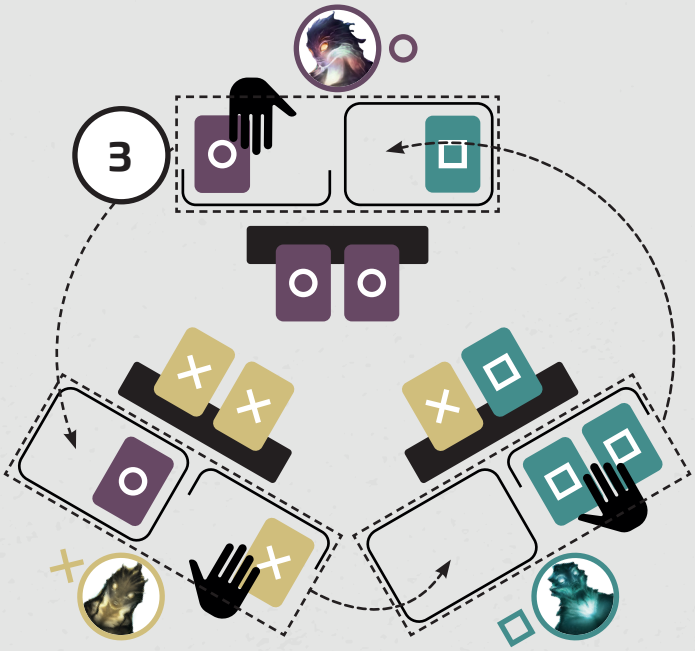
Début du tour
Les 2 cartes présentes dans votre Zone de Décision ont été données le tour précédent par la personne à votre gauche.

Complétez votre Main
Piochez 2 cartes de votre pioche et gardez-les en main.



Sélectionnez et donnez vos cartes
Gardez pour vous 1 des 4 cartes. Donnez 1 des 2 cartes **faces visibles** de votre Zone de Décision à la personne à votre gauche.





Passez les cartes restantes
Placez les 2 cartes restantes, **face visibles**, dans la Zone de Décision de la personne à votre droite. L'une d'entre elles vous sera rendue le tour suivant.



Activez vos cartes
Jouez les cartes présentes dans votre Zone d'Action.

J'ai encore passé des heures, ce matin, à observer les Humains, ces êtres vides d'émotions qui errent aux abords du Grand Fleuve dans lequel nous vivons, nous les Ymunes. Leur sort me déchire le cœur. Mais l'espoir d'une autre vie pour eux, pour nous, y est aussi niché. Je le sais, car je suis un Prescient, j'ai vu les esquisses d'un futur possible. Le passé nous a abattus, mais l'avenir qui se dessine peut se révéler heureux si nous agissons avec clairvoyance.

Une catastrophe a bouleversé le visage de la planète Terre. En quelques semaines, 99% de l'humanité s'est éteinte... Et ne vous y trompez pas, les survivants ne furent pas les plus chanceux. Leurs corps ont résisté, mais tout ce qui faisait d'eux des Humains a disparu : leurs sentiments, leurs opinions, leurs réflexions, leurs émotions, inhibés.

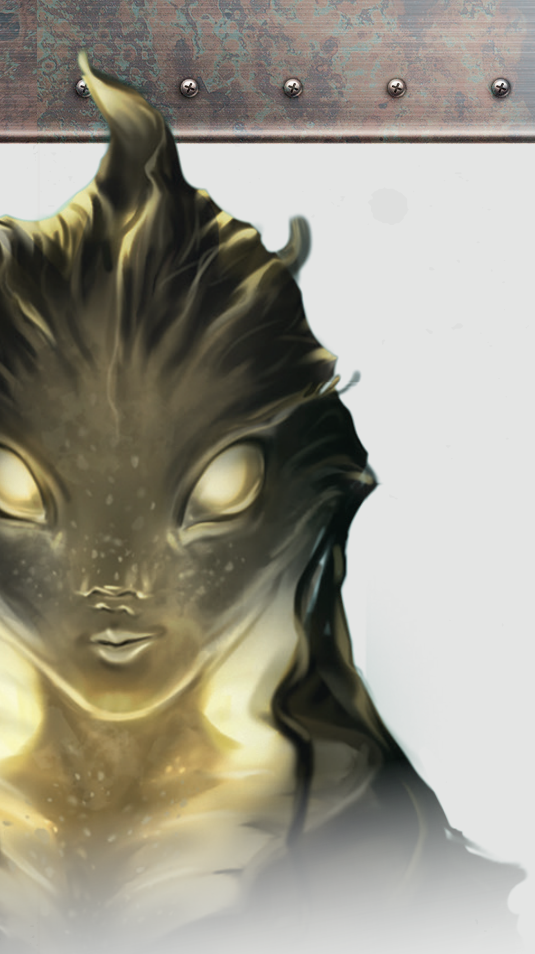
Ici, dans le Grand Fleuve, une algue verte d'un genre particulier, l'ymunophycée, s'est développée. Elle a nourri notre espèce, et nous a permis d'évoluer dans ce milieu aquatique protecteur, de survivre à cette catastrophe. Elle est la source de notre mutation extraordinaire, nous conférant nos pouvoirs.

Nous avons tenté de faire profiter les Humains de soins à base d'ymunophycée. L'effet est spectaculaire. Les Humains soignés retrouvent la parole, raisonnent à nouveau et se mobilisent pour sauver les leurs. Mais, malheureusement, après quelques jours, l'effet s'estompe. Quelque chose dans l'environnement semble les toucher à nouveau. Malgré tout, les Prescients ont toujours eu la conviction que notre futur se construirait main dans la main avec les Humains.

Récemment, tout s'est éclairci. Nous avons enfin « vu » ce futur : une grande communauté d'Ymunes et d'Humains, réunis en un lieu unique : Létéa. C'est une île très en aval sur le Grand Fleuve entourée d'une solide barrière d'ymunophycée. Sur Létéa, les Humains seront protégés durablement.

Nous voilà donc au moment fatidique, le jour du départ vers Létéa. Tal Defitia, Tal Terias, Tal Kartus et moi-même, Tal Pria, tous les quatre Prescients, avons embarqué sur d'anciens navires autonomes. Nous avons accueilli et soigné quelques Humains des abords du fleuve, et nous lançons l'expédition...

Un seul but : embarquer et sauver le plus d'Humains possible au cours de notre périple. Pour cela, Ymunes et Humains devront collaborer : les Ymunes, sur les bateaux, soignant les Humains et anticipant les événements ; les Humains, sur le fleuve et les rives, cherchant de la nourriture, des Batteries pour alimenter le bateau, et secourant de nouveaux Humains ou convainquant de nouveaux Ymunes de se joindre à nous. Le périple s'annonce difficile, les territoires à traverser seront hostiles... Nous savons qu'en aval les fléaux balayent tout sur leur passage. Nous savons qu'il y aura aussi d'autres dangers, que certains y laisseront la vie. Mais nous sommes confiants, nous croyons en nos facultés de Précognition.



Principe du jeu

Vous incarnez un Prescient, c'est-à-dire un membre des Ymunes ayant le pouvoir de précognition.

En tant que Prescient, vous aurez connaissance de l'avenir, par bribes. Ces visions sont représentées dans le jeu par les cartes Expédition qui circulent entre vous grâce au Dual Select System. Ces cartes, vous allez donc en piocher, mais vous allez aussi en donner, en laisser passer et en recevoir. La gestion de leur flux est le cœur stratégique du jeu.

Vous savez également quels types de cartes vous allez piocher dans les tours qui arrivent, vous devrez donc adapter votre jeu à ces probabilités.

Le jeu se déroule en 12 tours qui correspondent aux 12 étapes du Fleuve. À chaque tour, vous activez 1 ou 2 cartes, qui peuvent éventuellement se combiner ensemble ou avec les Machines alimentées. Chaque personne n'active donc au maximum que 24 cartes durant toute la partie.

But du jeu

Votre objectif est d'avoir le plus d'Humains sains possible à la fin du jeu. Pour conserver les Humains que vous accueillez en descendant le Fleuve, il vous faut de la Nourriture, des Médecins pour les soigner et des Protecteurs pour lutter contre les Fléaux qui vous menacent. Bonne chance !



- 4 plateaux individuels Bateau



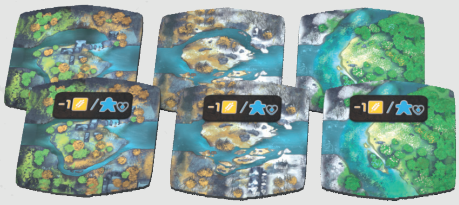
Face Standard *Hublot fermé*

Face Avancée *Hublot ouvert*

- 12 tuiles Salle des Machines
- 1 pion Avancée à placer sur son socle

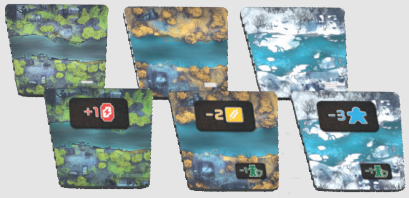


- 3 tuiles Île *(1 tuile pour chaque saison)*



saison 1 *saison 2* *saison 3*

- 12 tuiles Fleuve *(4 tuiles pour chaque saison)*



saison 1 *saison 2* *saison 3*

- 4 cubes violets de Fléau

- 4 cubes jaunes de Nourriture



- 12 jetons Dizaine de Nourriture



- 48 jetons Batterie



- 50 pions bleus Humain



- 40 pions verts Ymune

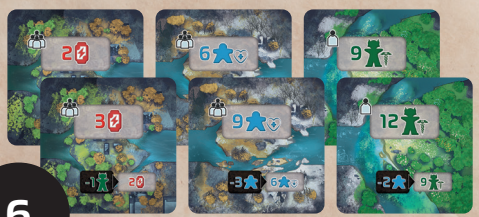


- 20 jetons Groupe de 5 Humains/ Ymunes



Pour le mode coopératif :

- 24 tuiles Objectif *(8 tuiles pour chaque saison)*



- 3 tuiles Fleuve coopératives *(1 tuile pour chaque saison)*



Matériel

Description d'un Bateau

1. Jauge de Nourriture
2. Pont Contaminé *Humains contaminés*
3. Infirmerie *Ymunes Médecins*
4. Cabines *Humains sains*
5. Jauge de Fléau
6. Proue *Ymunes Protecteurs*

- 1 tuile Répartition des cartes par saison



- 112 cartes soit 28 cartes par personne :
  - 2 cartes Choix (Donner et Garder)



  - 2 cartes Aide de jeu, *voir dernière page du livret de règle*



- 24 cartes Expédition (10 cartes *saison 1*, 8 cartes *saison 2* et 6 cartes *saison 3*)

Description des cartes Expédition

Il y a 4 Ressources dans le jeu : la Nourriture, les Batteries, les Humains, les Ymunes. À chaque Ressource correspond un type de cartes.

Les cartes Nourriture sont à dominante jaune et font gagner de la Nourriture .

Les cartes Humain sont à dominante bleue et font gagner des Humains .

Les cartes Batterie sont à dominante rouge et font gagner des Batteries .

Les cartes Ymune sont à dominante verte et font gagner des Ymunes .



Mise en place

Vous pouvez jouer avec une **mise en place standard** ou avec une **mise en place avancée** qui offre plus de choix stratégiques. Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer avec une mise en place standard.

Mise en place standard

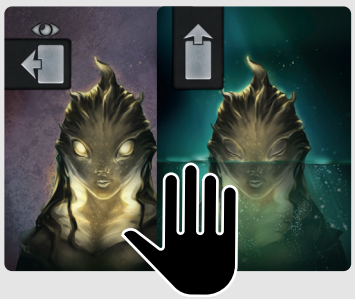
Pour chaque personne :

1. Prenez un Bateau.
2. Posez dans la Zone des Machines 2 tuiles Salle des Machines différentes, faces standards visibles.
3. Placez 1 cube de Nourriture sur le 8 de la jauge de Nourriture.
4. Placez 1 Ymune dans l'Infirmerie.
5. Placez 1 cube de Fléau sur le 0 de la jauge de Fléau.





6. Placez 4 Humains dans les Cabines.
7. Choisissez votre Prescient et prenez les 28 cartes associées. Formez un paquet avec les 24 cartes Expédition classées par saison (*saison 1* dessus puis *2* puis *3*) : pour cela, mélangez les 6 cartes *saison 3* et posez-les, faces cachées, à côté de votre Bateau, puis mélangez les 8 cartes *saison 2* et posez-les, faces cachées, sur ce paquet, enfin mélangez les 10 cartes *saison 1* et posez-les, faces cachées, sur le dessus du paquet. Ce paquet constitue votre pioche Expédition.
8. Prenez vos 2 cartes Choix en main.



9. Placez vos cartes Aide de jeu à portée de main.



⑩ Piochez les 2 premières cartes de votre pioche et placez-les, **faces visibles**, dans la Zone de Décision de la personne à votre droite.

À la fin de cette étape, chaque personne doit avoir, dans sa Zone de Décision, 2 cartes reçues de la personne à sa gauche et doit avoir dans sa main ses 2 cartes Choix.



Pour tout le monde :

⑪ Formez au centre de la table le Fleuve qui représente les tours de jeu. Pour cela, disposez, l'une après l'autre et faces cachées, 3 des 4 tuiles Fleuve de la *saison 1*. Remettez la tuile restante dans la boîte, elle ne servira pas pour cette partie. Ajoutez ensuite à cette ligne, la tuile Île de la *saison 1*, face cachée. Puis, toujours à la suite, faites de même avec les tuiles Fleuve et Île de la *saison 2* puis celles de la *saison 3*. Vous obtenez ainsi un Fleuve formé de 12 tuiles faces cachées *(3 saisons de 4 tuiles)*.

Placez le pion Avancée **devant** la première tuile Fleuve de la *saison 1*.

⑫ Disposez ensuite sur la table les réserves d'Humains, d'Ymunes, de Batteries ; les jetons Dizaine de Nourriture et Groupe de 5 Humains / 5 Ymunes ; la tuile Répartition des cartes par *saison*.

Mise en place avancée



Suivez la mise en place standard, mais :

- au lieu des 2 tuiles Salle des Machines, faces standards, prenez 3 tuiles Salle des Machines, **faces avancées**, au hasard et conservez-en deux de votre choix. La tuile non choisie est remise dans la boîte de jeu, elle ne sera pas utilisée durant cette partie. Placez les 2 tuiles choisies, sur la face avancée visible, dans votre Zone des Machines.
- au lieu de placer les 2 premières cartes de votre pioche dans la Zone de Décision de la personne à votre droite, piochez vos 4 premières cartes Expédition, choisissez-en 2 et placez-les, faces visibles, dans la Zone de Décision de la personne à votre droite. Reposez les 2 autres sur le dessus de votre pioche.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 12 tours. Un tour de jeu est constitué de 3 phases distinctes.
Chaque phase est réalisée **simultanément** par tout le monde.

I - Phase de Décision
Piocher ses cartes
Sélectionner les cartes

II - Phase d'action
Activer ses cartes
Utiliser ses Machines alimentées

III - Phase de maintenance
Augmenter ses points de Fléau
Baisser son niveau de Fléau
Perdre des Humains
Soigner tous ses Humains contaminés
Avancer sur le Fleuve

Phase de décision

Piocher les cartes

Piochez les 2 cartes sur le dessus de votre pioche Expédition et gardez-les en main avec vos 2 cartes Choix.

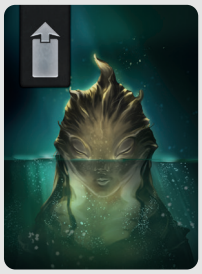
Vous avez donc 4 cartes en main et 2 cartes dans votre Zone de Décision, données par la personne à votre gauche.

Attention au dernier tour

Votre pioche Expédition est vide, vous ne piochez donc pas. Vous n'avez que vos 2 cartes Choix en main et les 2 cartes dans votre Zone de Décision.

Sélectionner les cartes

Durant cette étape, on utilise le Dual Select System : vous devez choisir une carte pour vous, et une carte pour la personne à votre gauche à l'aide de vos cartes Choix (*voir ci-contre*).



Votre carte **Garder** s'associe à la carte que vous allez sélectionner pour vous.



Votre carte **Donner** s'associe à la carte que vous allez sélectionner pour la personne à votre gauche.

Ce choix doit se faire **en secret et en simultané**. Pour ce faire, vous allez d'abord faire votre choix dans votre tête puis vous allez constituer 3 paires de cartes dans votre Zone de Décision :

- 1 paire avec votre carte Garder et n'importe laquelle des 4 cartes Expédition ;
- 1 paire avec votre carte Donner et une des 2 cartes Expédition **visibles** de votre Zone de Décision ;
- 1 paire avec les 2 cartes Expédition restantes.



Toutes les cartes de votre main doivent être posées faces cachées.

Attention, lorsque vous placez une carte sur une carte visible déjà présente dans votre Zone de Décision, veillez à laisser apparentes les informations sur le côté gauche de cette carte.

Important : la carte Expédition que vous allez donner à la personne à votre gauche doit être choisie parmi les 2 cartes visibles présentes dans votre Zone de Décision.

Il est important, afin de ne pas donner d'informations aux adversaires, de poser les cartes de votre Main d'un seul coup, une fois que vous aurez fait votre choix.

Quand tout le monde a constitué ses 3 paires de cartes, révélez-les.

Placez la carte associée à votre carte Donner dans **la Zone d'Action de la personne à votre gauche**, sur son emplacement ←.

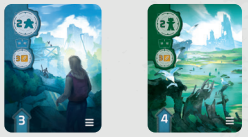


Placez la carte associée à votre carte Garder dans **votre Zone d'Action**, sur l'emplacement ↓.



À la fin de cette phase, vous avez donc :

- dans votre Zone d'Action, 2 cartes que vous allez pouvoir activer dans la phase suivante,
- dans votre Zone de Décision, 2 cartes pour le prochain tour,
- dans votre main, vos 2 cartes Choix.



Placez les 2 cartes restantes faces visibles dans **la Zone de Décision de la personne à votre droite** ; l'une d'entre elles vous reviendra au prochain tour.

Phase d'Action

Vous disposez donc de 2 cartes Expédition dans votre Zone d'Action, la première donnée par la personne à votre droite et la seconde que vous avez sélectionnée pour vous.

Activer ses cartes



Chaque carte a un coût d'activation en Humains **sains** présents dans les Cabines. Ce Coût est indiqué en bas à gauche de la carte.

Les humains dans les cabines ont été soignés et sont aptes à partir en expédition.

Vous pouvez :

- Soit activer les 2 cartes en déplaçant, des Cabines vers le Pont contaminé de votre Bateau, autant d'Humains que le Coût cumulé de chacune des 2 cartes Expédition.
- Soit activer une seule des 2 cartes. Alors, quelle que soit la carte que vous choisissez d'activer, vous ne déplacez aucun Humain. Autrement dit, vous perdez le bénéfice de la carte qui n'est pas activée, mais vous ne contaminez aucun Humain.

Si une carte présente un Coût de , cela signifie que son Coût est identique à celui de la seconde carte. Si les 2 cartes présentent un Coût de , alors les 2 cartes ont un Coût de 0.



Lorsque vous activez une carte, gagnez le nombre de Ressources indiqué dans le premier cercle en haut à gauche. Si les 2 cartes de votre Zone d'Action sont **du même type**, gagnez en bonus les Ressources indiquées dans le deuxième cercle. Voir l'encart sur la page suivante.

Vous pouvez toujours récupérer moins de ressources que ce qu'une carte activée vous rapporte.



Dans cet exemple, déplacez 4 (2+2) Humains des Cabines vers le Pont Contaminé. Puis gagnez 2 Batteries et 2 Humains.



Notez que si vous gagnez Ressources, ce nombre est égal au Coût de **la seconde** carte de votre Zone d'Action. Si le Coût de cette seconde carte est également de , alors le nombre de Ressources gagnées est égal au Coût de la première carte.

Les différents types de cartes

Il existe 4 types de cartes correspondant aux 4 Ressources :



- les cartes Ymune ;

Lorsque vous gagnez un Ymune, prenez-le dans la réserve et placez-le soit à l'Infirmerie soit sur la Proue de votre Bateau, afin qu'il devienne respectivement un Médecin pour soigner vos Humains contaminés, ou un Protecteur pour faire face aux Fléaux à venir.

Lorsque vous gagnez plusieurs Ymunes, vous pouvez les répartir entre l'Infirmerie et la Proue **comme vous le souhaitez**, mais une fois placés, ils sont définitivement affectés à leur tâche et ne peuvent plus être déplacés.

Les Ymunes sont des êtres profondément bienveillants, ils seront là pour vous aider dans votre mission.



- les cartes Humain ;

Lorsque vous gagnez des Humains, prenez-les dans la réserve et placez-les **sur le Pont Contaminé** de votre Bateau.

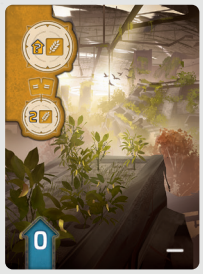
Ce sont des Humains contaminés que vous trouverez au cours de vos expéditions sur les rives.



- les cartes Batterie ;

Lorsque vous gagnez des Batteries, prenez-les dans la réserve et placez-les **comme vous le souhaitez** sur les Machines de votre Bateau. Une fois disposées, vos Batteries ne peuvent plus être déplacées.

Remettre en service les machines de votre bateau fait partie de vos priorités car elles vous seront d'une grande aide.



- les cartes Nourriture ;

Lorsque vous gagnez de la Nourriture, montez le cube de votre Jauge de Nourriture d'autant de crans que le nombre de Nourritures gagnées. À chaque fois que vous dépassez le seuil de 10 Nourritures, remettez votre cube sur 0 et prenez un jeton Dizaine de Nourritures.

Les Humains en bonne santé ont besoin de nourriture régulièrement pour rassembler leurs forces pour leurs expéditions sur les rives.







Les 2 cartes dans votre Zone d'Action sont du même type

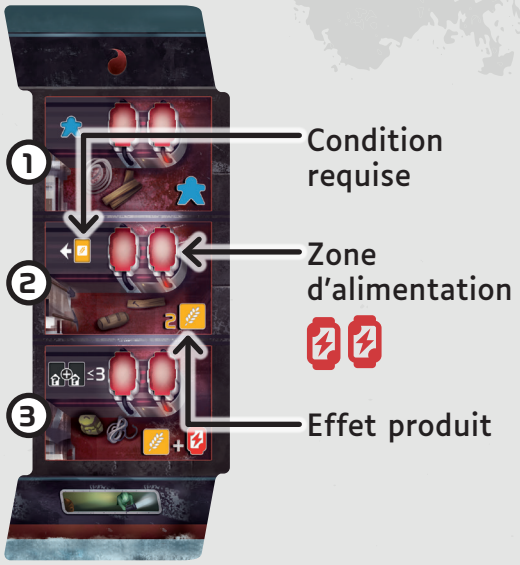
Dans ce cas, chaque carte activée vous octroie des Ressources bonus, en plus des Ressources indiquées dans le premier cercle.

Si vous n'avez activé qu'une seule carte, seule la carte activée vous donne ses Ressources et son bonus.

Anticiper le futur vous a sauvé la vie une première fois. Nul doute que cela vous sera encore d'un grand secours !

Dans cet exemple, vous gagnez 3 Nourritures et, en bonus, 1 Ymune et 2 Batteries.

Utiliser ses Machines alimentées



① ② ③ Une Salle des Machines est composé de 3 Machines.

Si une Machine a reçu **toutes** les Batteries nécessaires à son fonctionnement, alors elle est alimentée. Les Machines qui ne sont pas complètement alimentées ne produisent pas d'effet.

Vous ne pouvez bénéficier de l'effet des Machines alimentées qu'une seule fois par tour, si vous remplissez ses conditions requises.

L'effet produit par une Machine peut être le gain d'une ou plusieurs Ressources. Ces ressources sont acquises de la même manière que si vous les aviez gagnées avec vos cartes *(voir page 13)*.

Vous pouvez toujours récupérer moins de ressources que ce qu'une Machine alimentée vous rapporte.

Attention : les Batteries gagnées grâce à une Machine activée n'alimenteront les Machines sur lesquelles vous les posez qu'à partir du tour suivant.



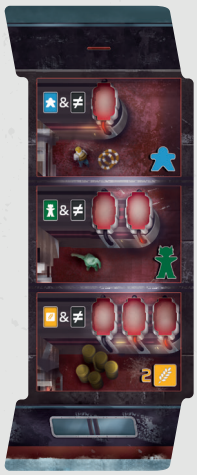
L'effet produit par une Machine peut aussi être le soin d'Humains. Lorsque cet effet est activé, déplacez alors le nombre d'Humains indiqué depuis le Pont Contaminé vers les Cabines.

Notez que certaines Salles spécifient le type d'Ymunes gagnés ou requis (Protecteur ou Médecin).

Les Machines de la mise en place standard

Les Machines standards vous rapportent des Ressources en fonction du type des 2 cartes Expédition de votre Zone d'Action, que vous en ayez activé une seule ou les deux.

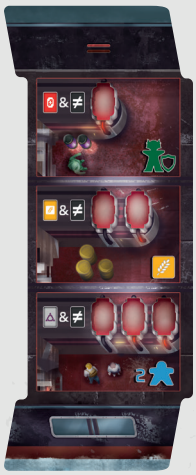
Si vous avez dans votre Zone d'Action :



Une carte Humain et une carte d'un autre type, alors gagnez 1 Humain.

Une carte Ymune et une carte d'un autre type, alors gagnez 1 Ymune.

Une carte Nourriture et une carte d'un autre type, alors gagnez 2 Nourritures.



Une carte Batterie et une carte d'un autre type, alors gagnez 1 Ymune Protecteur.

Une carte Nourriture et une carte d'un autre type, alors gagnez 1 Nourriture.

Une carte présentant une valeur de fléau et une autre n'en présentant pas, alors gagnez 2 Humains.

Les Machines de la mise en place avancée

Les Salles des Machines avancées ont toutes une thématique propre et leurs Machines ont toutes une condition et un effet produit différents.

Dispensaire
Sas d'expédition
Génératrice
Serre autonome
Laboratoire d'agronomie
Unité de détection
Poste de Commandement
Unité de décontamination
Magasin
Atelier
Cambuse
Unité de recherche

① Machines de la 1re ligne

L'effet se déclenche si les Ressources que vous avez gagnées ce tour-ci, grâce à vos cartes **uniquement**, correspondent au nombre minimal et au type indiqués.

L'effet d'une Machine ne peut être déclenché qu'une seule fois par tour, quel que soit le nombre de Ressources gagnées.

Une même Ressource, gagnée ce tour-ci, peut déclencher l'effet de 2 Machines différentes.

---

② Machines de la 2e ligne

L'effet se déclenche si la carte que vous avez **donnée** à la personne à votre gauche ce tour-ci satisfait la condition requise.

- une carte Ymune
- une carte Batterie
- une carte Humain
- une carte Nourriture
- une carte ayant un Coût égal à 0
- une carte ayant un Coût égal à 1
- une carte ayant un Coût égal à 2
- une carte ayant un Coût égal à 3
- une carte ayant un Coût inférieur ou égal à 1
- une carte ayant un Coût supérieur ou égal à 3
- une carte ayant un Coût supérieur ou égal à 4
- une carte ayant une valeur en Fléau

---

③ Machines de la 3e ligne

L'effet se déclenche si les **2 cartes Expédition de votre Zone d'Action** satisfont la condition requise (peu importe que vous ayez activé les 2 cartes ou une seule d'entre elles).

- une carte Ymune et une carte d'un autre type
- une carte Batterie et une carte d'un autre type
- une carte Humain et une carte d'un autre type
- une carte Nourriture et une carte d'un autre type
- une carte Ymune et une carte Humain
- une carte Ymune et une carte Nourriture
- une carte Nourriture et une carte Humain
- une carte ayant une valeur de Fléau et une carte sans valeur de Fléau
- la somme des Coûts de deux cartes est inférieure ou égale à 3
- la somme des Coûts de deux cartes est supérieure ou égale à 7
- les deux cartes ont le même Coût
- les deux cartes ont un Coût différent

Phase de Maintenance

Augmenter les points de Fléau

Sur certaines cartes Expédition des *saisons 2 et 3*, vous trouverez une valeur de Fléau au milieu à gauche.

Pour chaque carte présente dans votre Zone d'Action qui affiche une valeur de Fléau, que vous l'ayez activée ou non, augmentez votre niveau de Fléau en montant votre cube sur la jauge de Fléau d'autant de crans que cette valeur. Si le cube doit dépasser 12, alors il reste à 12.





Baisser son niveau de Fléau

Vous pouvez diminuer partiellement ou totalement votre niveau de Fléau en remettant dans la réserve un ou plusieurs de vos Ymunes Protecteurs. Chaque Protecteur perdu ainsi fait baisser votre niveau de Fléau de 2 crans (ou 1 seul si votre niveau de Fléau est à 1) sur la jauge de Fléau.



Perdre des Humains

Si votre niveau de Fléau n'est pas nul, vous devez perdre autant d'Humains (contaminés ou sains, au choix) que la valeur de votre niveau de Fléau.

Vous ne subissez pas de pénalités supplémentaires si vous avez perdu tous vos Humains et qu'il vous reste des points de Fléau.

Note : si vous n'utilisez pas d'Ymunes Protecteurs pour annuler votre niveau de Fléau, vous perdrez des Humains à chaque fin de tour.



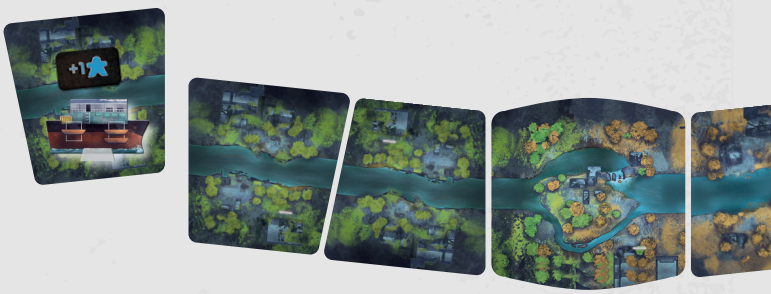
Soigner ses Humains contaminés

Soignez autant d'Humains contaminés que d'Ymunes Médecins présents dans votre Infirmerie. Pour cela, déplacez-les du Pont Contaminé vers les Cabines.

Si vous avez plus ou autant d'Ymunes Médecins que d'Humains contaminés, vous ***ne pouvez pas*** *laisser d'Humains sur le Pont Contaminé.*

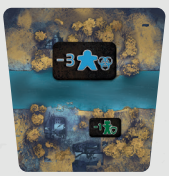
Si vous avez moins d'Ymunes Médecins que d'Humains contaminés, les Humains non soignés restent sur le Pont Contaminé.

Avancer sur le Fleuve

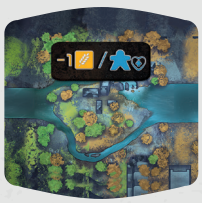


Retournez la tuile Fleuve située devant le pion Avancée afin de révéler l'événement de fin de tour. Chaque personne applique l'effet de cet événement. Posez ensuite le pion Avancée sur la tuile révélée.

Il y a 2 types d'événements :



Les événements des tuiles Fleuve : appliquez l'effet de l'événement, ou si vous préférez, défaussez un de vos Ymunes Protecteurs pour l'ignorer. Notez que durant la *saison 1*, ces événements vous feront gagner une ou plusieurs Ressources. Durant les *saisons 2 et 3*, ils vous en feront perdre.



Les événements des tuiles Île : tous les 4 tours, c'est la fin d'une saison ; il vous faut nourrir uniquement vos Humains sains. Chaque Humain **sain** consomme 1 Nourriture. Il y a 2 cas de figure :

- Vous avez assez de Nourriture pour tous vos Humains sains : diminuez votre jauge de Nourriture d'autant de crans que vous avez d'Humains sains. Il se peut qu'il vous reste de la Nourriture, elle se conserve et sera utile pour la fin de la prochaine saison.
- Vous n'avez pas assez de Nourriture pour tous vos Humains sains : vous perdez alors les Humains sains qui n'ont pas pu être nourris. Votre jauge de Nourriture est donc à 0.

  Notez que vous commencez la partie avec 8 Nourritures, ce qui sera seulement suffisant pour nourrir vos 4 Humains de départ durant les 2 premières saisons.

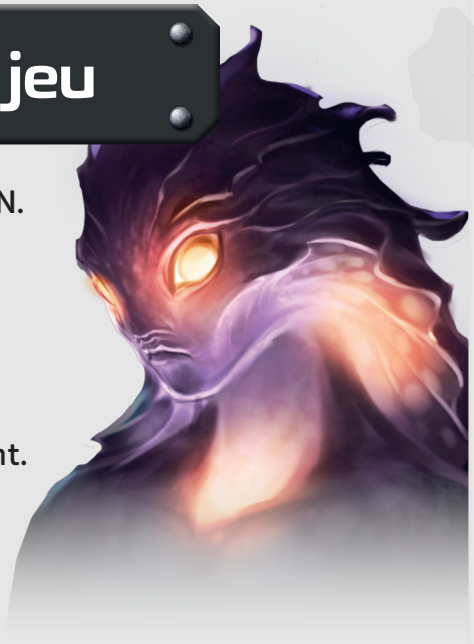
À la fin du tour, avant de commencer le suivant, débarrassez-vous des cartes de votre Zone d'Action. Ces cartes ne vous serviront plus.

Fin de partie

À la fin de la troisième saison, après avoir nourri les Humains sains que vous avez sauvés, procédez à leur décompte. La personne avec le plus d'Humains **sains** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est la personne, parmi celles à égalité, avec le plus d'Humains contaminés qui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Nous avons atteint l'embouchure, Letea n'est plus qu'à 4 jours de navigation. Ceux qui ont survécu jusqu'ici formeront notre avenir.

Les différents modes de jeu



Il existe trois façons de jouer à PRECOGNITION.

Le mode compétitif

Nous venons de vous le présenter intégralement.

Le mode par équipe

Jouable uniquement à 4.

Ce sont exactement les mêmes règles, sauf que vous formez deux équipes de 2 personnes côte à côte.

En fin de partie, les 2 membres d'une même équipe additionnent leurs Humains sains. L'équipe qui en a le plus remporte la partie. En cas d'égalité, l'équipe avec le plus d'Humains contaminés l'emporte.

Note : comme vous donnez toujours une carte à la personne à votre gauche, les 2 membres d'une même équipe ont ainsi un rôle asymétrique d'aide ou d'entrave en fonction de leur position.

Le mode coopératif

Dans ce mode de jeu, vous jouez tous ensemble afin de réaliser les Objectifs de chaque saison.

Il existe 2 types d'Objectifs :

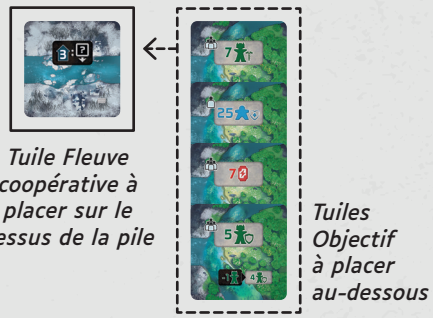
- Les Objectifs où 1 seule personne doit posséder les Ressources indiquées ; 
- Les Objectifs où chaque personne doit posséder les Ressources indiquées. 

Les modifications à prendre en compte sont les suivantes :

Lors de la mise en place du Fleuve

Prenez les 3 tuiles Fleuve coopératives et placez-les devant le tronçon de Fleuve correspondant *(saison 1, 2 et 3)*. Sous chacune d'elles, formez une pile en ajoutant, au hasard et sans les regarder, autant de tuiles Objectif de la saison correspondante que de personnes en jeu. Veillez à disposer ces tuiles avec la face présentant trois rectangles *(deux blancs et un noir)* vers le haut. Remettez les tuiles Objectif restantes dans la boite, elles ne serviront pas pour cette partie.





Tuile Fleuve coopérative à placer sur le dessus de la pile

Tuiles Objectif à placer au-dessous

Durant la phase d'Action

Deux nouvelles options s'offrent à vous :

- Vous pouvez révéler une tuile Objectif de la saison en cours en déplaçant des Humains sains de vos Cabines vers votre Pont contaminé.

  Pour révéler 1 tuile Objectif, vous devez déplacer : 1 Humain sain durant la *saison 1* ; 2 Humains sains durant la *saison 2* ; 3 Humains sains durant la *saison 3*. Les tuiles Objectif révélées sont placées, à côté de leur pile, faces trois rectangles *(deux blancs et un noir)* visibles.

  *Notez que le Coût en Humain pour révéler une tuile donnée ne peut être payé que par **une seule personne**. Notez également que durant un même tour, plusieurs tuiles Objectifs peuvent être révélées par une ou plusieurs personnes.*

- Vous pouvez dépenser les Ressources indiquées sur une tuile Objectif, révélée ce tour-ci ou lors d'un tour antérieur, afin d'atténuer son effet. Seules les Ressources gagnées par une seule personne **durant ce tour-ci** peuvent être dépensées. Retournez alors la tuile sur son autre face, celle avec un seul rectangle blanc visible.



Retournez la tuile objectif pour atténuer son effet

À chaque fin de chaque saison

Après avoir nourri vos Humains sains, si des tuiles Objectif sont encore présentes sous la tuile Fleuve coopérative de la saison, révélez-les en les plaçant faces trois rectangles visibles.

Vous devez posséder les Ressources indiquées sur les Objectifs pour les valider. Une même Ressource peut valider plusieurs Objectifs.

Si un ou plusieurs Objectifs de la saison qui se termine ne sont pas validés, la partie est immédiatement perdue. S'ils sont tous validés alors la partie se poursuit. Lors de la saison suivante, de nouveaux Objectifs sont à réaliser.

À la fin de la partie, ajoutez le nombre d'Humains sains de chaque personne. Pour gagner, il est nécessaire d'avoir au moins :

- 30 Humains sains si vous jouez à 2 ;
- 45 Humains sains si vous jouez à 3 ;
- 60 Humains sains si vous jouez à 4.

Vous pouvez augmenter le niveau de difficulté du mode coopératif :

Difficile : commencez avec 4 Nourritures au lieu de 8.

Apocalypse : commencez avec 4 Nourritures au lieu de 8 et ajoutez 1 tuile Objectif supplémentaire par saison.

Aide de jeu



Piochez les 2 cartes sur le dessus de votre pioche et gardez-les secrètement dans votre main.



Choisissez 1 carte pour vous et 1 carte pour la personne à votre gauche à l'aide de vos 2 cartes Garder et Donner. Formez 3 paires en posant les cartes de votre Main **faces cachées**. La carte Donner est posée sur l'une des 2 cartes visibles de la Zone de Décision.



Quand tout le monde a fait ses choix, révélez vos cartes et répartissez-les :
• 1 carte va dans votre Zone d'Action ;
• 1 carte va dans la Zone d'Action de la personne à votre gauche ;
• 2 cartes vont dans la Zone de Décision de la personne à votre droite.



Si vous activez les 2 cartes de votre Zone d'Action : payez-les en contaminant autant d'Humains sains que le Coût total des 2 cartes.
Si vous activez 1 seule des 2 cartes de votre Zone d'Action, ne payez rien.
Gagnez les Ressources des cartes activées.



Gagnez les effets des Machines alimentées qui remplissent les conditions requises.



Soignez autant d'Humains contaminés que d'Ymunes Médecins présents dans votre Infirmerie. Placez-les dans les Cabines.



Augmentez votre jauge de Fléau d'autant de crans que la valeur totale en Fléau des 2 cartes de votre Zone d'Action.



Vous pouvez perdre 1 ou plusieurs Ymunes Protecteurs pour baisser votre Jauge de Fléau de 2 crans par Ymune perdu.



Perdez autant d'Humains, sains ou contaminés au choix, que la valeur en Fléau de votre jauge Fléau.



Révélez la prochaine tuile Fleuve, appliquez son effet et placez le pion Avancée sur cette tuile Fleuve.

Crédits

Auteur
Julien Prothière

Illustrateur
Sébastien Caiveau

Pour ce projet de jeu au très long court, je ne pourrai jamais penser à toutes les personnes qui m'ont accompagné. Néanmoins, je souhaiterais remercier les plus patients d'entre eux qui ont joué à tellement de versions ! Merci donc à Quentin, Mickaël, Candice, Baptiste, Myriam, Nina, Olivier et Mathieu.
Merci également à Cédric et Anne-Cé d'avoir eu envie de travailler avec moi : j'ai été ravi de ce partenariat !

Développeur
Cédric Lefebvre

Éditeur
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Copyright
2022 Ludonaute –
Tous droits réservés

Les règles en vidéo