

Edenia



« L'herbe n'est pas toujours plus verte sur la planète d'à côté. »

Sheepenhauer, philosophe



Ce proverbe serait peut-être vrai s'il restait de l'herbe sur Arridis. Située dans la constellation du Bélier, cette planète était jadis recouverte de pâturages verdoyants qui faisaient la joie de tous les moutons. Mais à force de manger comme des goinfres, il ne reste maintenant plus un seul brin d'herbe... et les moutons ne sont pas jardiniers.

L'heure de la transhumance est donc venue. Les moutons de l'espace doivent entreprendre un périlleux voyage pour assurer la survie de leur troupeau. Leur destination ? *Edenia*, la mystérieuse planète où l'on trouve de l'herbe en abondance quelle que soit la saison et où poussent les succulents Trifolium (enfin ça, c'est ce que racontent les légendes transmises de brebis en agneaux depuis des siècles, parce que bon, personne ne sait vraiment où elle est, cette planète).

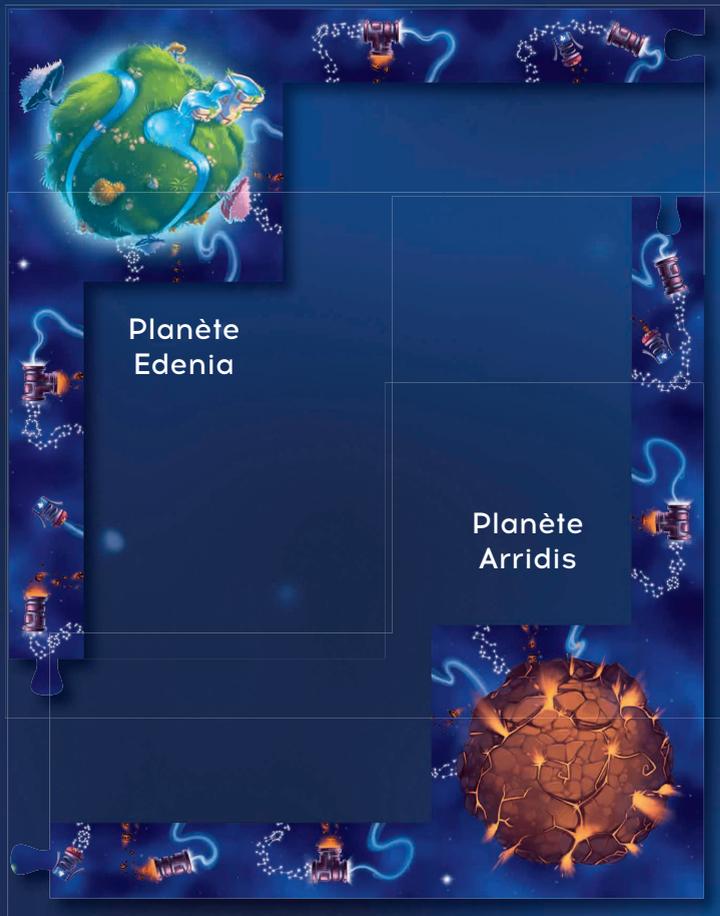
Les moutons n'ont d'autre choix que de partir explorer cette galaxie oubliée et mystérieuse. Heureusement, il reste quelques savoureux turbo-trèfles dans la bergerie, mais il faudra trouver du ravitaillement en chemin.

Quel troupeau arrivera en premier ? Vers l'infini et ... ah non zut, ça c'est déjà pris. Bref, décollage immédiat !



MATERIEL

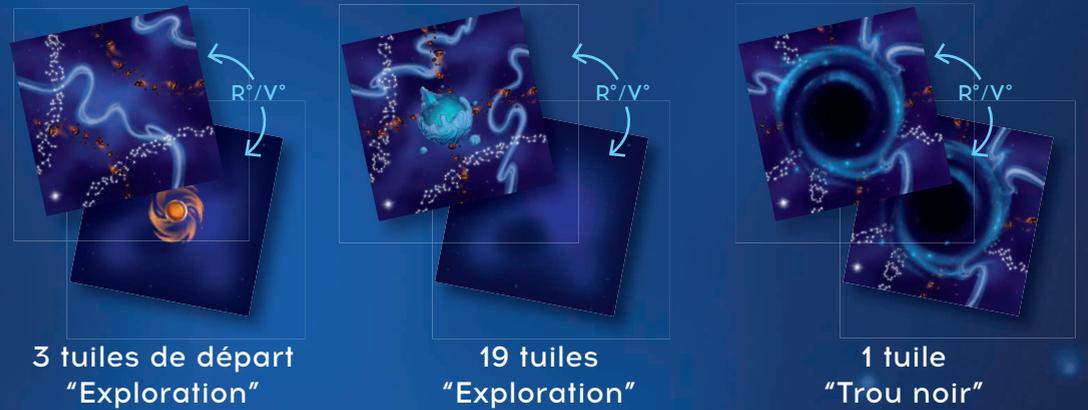
4 BORDURES EXTÉRIEURES



12 FIGURINES (3 par joueur)



23 TUILES



62 JETONS

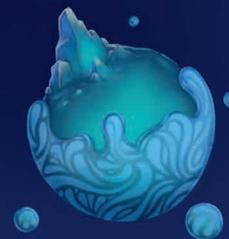


DIVERS



REGLES

VOUS TROUVEREZ ICI LES RÈGLES DE BASE, VOUS PERMETTANT DE COMMENCER UNE PARTIE EN 5 MINUTES.
UN RÉSUMÉ DES ÉLÉMENTS DU JEU SE TROUVE AU DOS DE CETTE RÈGLE.



BUT DU JEU

Les équipes de moutons disposent de **3 possibilités** pour remporter la victoire :

COURSE

Être
le plus rapide
de la galaxie !

LOI UNIVERSELLE

Être
le plus intelligent
de la galaxie !

PRESTIGE

Être
le plus fin stratège
de la galaxie !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le 1er joueur, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. **A son tour, le joueur actif peut :**

DÉPLACER UN MOUTON ou PASSER SON TOUR

DÉPLACER UN MOUTON

Le joueur choisit un de ses moutons (qu'il l'ait déjà déplacé au cours d'un autre tour ou non).

Si le mouton choisi **se trouve sur une planète**, il doit d'abord annoncer par quel chemin il souhaite la quitter.

Il existe 3 types de chemin :



Si le mouton choisi est déjà **engagé sur un chemin**, il choisit s'il fait demi-tour ou non, puis continue à se déplacer.

Si le mouton choisi **s'engage dans un tunnel** sur la bordure extérieure, il change de chemin. Un tunnel avec plusieurs sorties permet au mouton de choisir son chemin.



Dans tous les cas, dès qu'un mouton ne peut continuer son chemin en arrivant au bord d'une tuile, il doit **explorer la Galaxie**.



EXPLORER LA GALAXIE

Le joueur actif pioche la première tuile "Exploration".

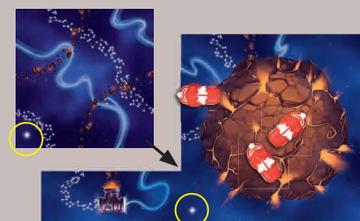
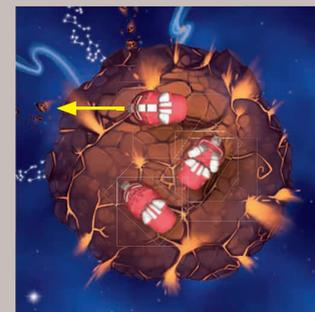
Il doit la positionner dans la continuité de son déplacement et **l'orienter correctement** : un de ces symboles  dans le coin de la tuile "Exploration" se situe toujours dans le même coin que les autres tuiles déjà en place.

Ensuite, le mouton continue son chemin.

Important : Un joueur ne peut révéler qu'une seule tuile Exploration par tour.

EXEMPLE

1. C'est au tour du joueur rouge. Tous ses moutons sont sur la planète de départ. Il choisit le chemin météorite et déplace ensuite un de ses moutons sur celui-ci (flèche jaune).



2. On pioche une nouvelle tuile "Exploration", puisqu'il arrive pour la première fois au bord d'une tuile "Exploration" au cours de son tour.

3. Le chemin de la nouvelle tuile "Exploration" l'amène sur le tunnel, il choisit de prendre le chemin étoile (flèche jaune).

4. Le joueur avance son mouton jusqu'au bord de la tuile "Exploration". Il ne pioche pas de nouvelles tuile "Exploration" car il l'a déjà fait ce tour-ci.

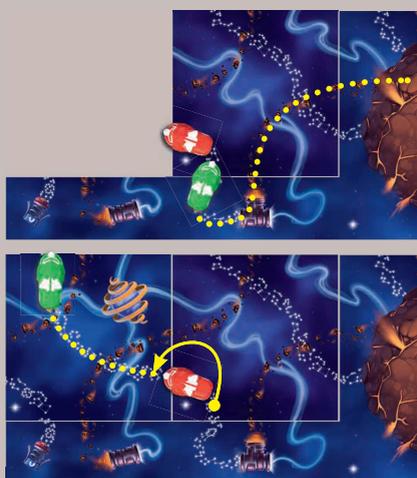
SAUTE MOUTON

Plusieurs moutons peuvent emprunter le même chemin.

Les moutons de l'espace sont des experts du saute-mouton : si un mouton emprunte un chemin où se trouvent d'autres moutons, il doit **défausser 1 jeton "Turbo-Trèfle"** pour chaque mouton par-dessus lequel il veut sauter.

- Si vous ne voulez ou ne pouvez pas payer de jetons "Turbo-Trèfle", le déplacement s'achève **derrière le mouton**.
- Si vous sautez par-dessus un de vos propres moutons, défaussez également un jeton "Turbo-Trèfle".

EXEMPLE



- C'est au joueur vert. Il choisit le même chemin que le joueur rouge et se retrouve derrière son mouton.
- En défaussant un jeton "Turbo-Trèfle", il saute par-dessus le mouton rouge.
- Son déplacement continue normalement, il explore une nouvelle tuile "Exploration" et s'arrête à son bord.



PLANÈTE "EDENIA"

Lorsqu'un mouton arrive sur la planète d'arrivée "Edenia", **le joueur actif récupère le jeton "Trifolium" avec le plus de points**.

S'il récupère le dernier jeton "Trifolium", la partie se termine immédiatement.

Note : une fois arrivé, un mouton ne peut pas quitter Edenia.

PLANÈTE "ARRIDIS"

Un mouton qui retourne sur la planète "Arridis" est obligé de s'y arrêter. Son tour prend alors fin.



PASSER SON TOUR

Le joueur actif peut passer son tour : il ne déplace aucun mouton et **prend 1 jeton "Turbo-Trèfle"** de la réserve.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine **immédiatement** lorsque :

UN JOUEUR AMÈNE SON TROISIÈME MOUTON SUR LA PLANÈTE D'ARRIVÉE "EDENIA"

Il obtient la **victoire "Course"**, quel que soit le nombre de jetons "Trifolium" restants sur la planète d'arrivée "Edenia".

OU UN JOUEUR ATTEINT EXACTEMENT 42 POINTS * (*cf. dos de la règle : points de victoire)

Il remporte la **victoire "Loi universelle"** quel que soit le nombre de jetons "Trifolium" restants sur la planète d'arrivée "Edenia". **Note :** pour votre première partie, ignorez cette condition de fin de partie

OU UN JOUEUR RÉCUPÈRE LE DERNIER JETON "TRIFOLIUM" SUR LA PLANÈTE D'ARRIVÉE "EDENIA".

Les joueurs comptent alors leurs points (cf. dos de la règle : points de victoire). Le joueur **avec le score le plus élevé** remporte la **victoire "Prestige"**.

En cas d'égalité, le joueur avec le jeton "Trifolium" rapportant le plus de points remporte la partie.

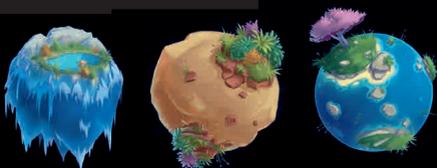
VOUS POUVEZ MAINTENANT COMMENCER LA PARTIE D'INITIATION :

Le premier joueur déplace un de ses moutons afin d'explorer une nouvelle tuile.

Si vous découvrez des lieux inconnus, tournez la page afin de lire le paragraphe correspondant.

EXPLORATION DE LA GALAXIE

PLANÈTES HABITABLES

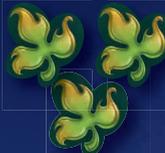


« S'il vous plaît... dessine-moi une planète! »

Jean-jean, petit agneau tout mignon

« Une planète ! Une planète ! Le voyage commence à être fatigant, il est temps d'aller se dégourdir les pattes. Et puis il doit bien y avoir un turbo-trèfle à se mettre sous la dent (j'espère que si des moutons sont déjà passés par là, ils m'auront laissé quelque chose). Ça sera la première étape de notre conquête de l'espace et je vais y planter notre drapeau ! Ah, il y en a déjà un. Pas grave, il n'a pas l'air très bien accroché de toute façon... »

►► Quand une tuile avec une planète habitable est révélée, placez **3 jetons "Turbo-Trèfle"** de la réserve sur cette planète.



Un mouton qui arrive sur une planète est **obligé d'y finir son tour** (il n'y a pas de limite au nombre de moutons qui peuvent être présents sur une planète).

Il a ensuite le choix entre deux actions :

🍀 **Prendre un jeton "Turbo-Trèfle"** (s'il en reste).

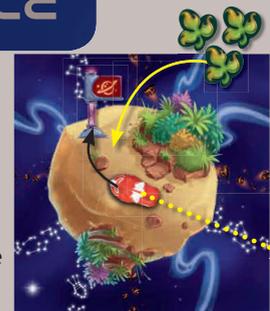
🍀 **Poser un de ses jetons "Drapeau"** (s'il y en a déjà un, il est rendu à son propriétaire).



Chaque jeton "Drapeau" sur une planète rapporte **7 points** à son propriétaire tant qu'il y est planté.

EXEMPLE

1. Le joueur rouge découvre une planète et est obligé de s'y arrêter. Il y place 3 "Turbo-Trèfle". Il choisit de placer un de ses drapeaux plutôt que de récupérer un "Turbo-Trèfle".



2. Le joueur vert décide de se déplacer également sur cette planète. Il est obligé de s'y arrêter.



Plutôt que de prendre un "Turbo-Trèfle", il choisit de remplacer le jeton "Drapeau" présent par le sien.

PLANÈTES NAINES



« Regardez là-bas! C'est un oiseau ? C'est un avion ? Ah non c'est juste un gros caillou. »

Mouton N°3, déçu

« Mais qu'est-ce que c'est que ça ... elle est toute petite cette planète ! À votre avis les gars, ça vaut le coup de faire une halte ? On ne sait jamais... mon arrière grand-oncle Eugène Von Mout-mout, bêêh à son âme, a trouvé des artefacts super rares sur un caillou de ce genre. Mais revenons à nos moutons : on s'arrête ou pas ? »

►► Quand une tuile avec une planète naine est révélée, placez **2 jetons "Artefact"** face cachée sur l'emplacement prévu.



Lorsqu'un mouton arrive sur une planète naine, il a le choix entre 3 actions :

🍀 **Continuer son chemin (tout droit)**

🍀 **S'arrêter et défausser 1 jeton "Turbo-Trèfle"**. Il regarde alors les jetons "Artefact" restants et en choisit un. Il le garde face cachée devant lui. Le cas échéant, il replace sur la planète naine le jeton "Artefact" non choisi. (cf dos de la règle pour le détail des jetons "Artefact").

🍀 **S'arrêter et ne rien faire.**

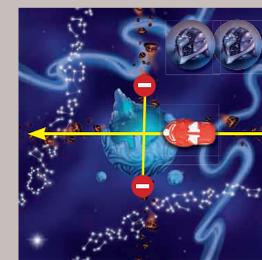
Important :

►► Si le joueur actif décide de s'arrêter sur une planète naine, il pourra ultérieurement prendre 1 des 4 chemins partant de cette planète naine.

►► Il ne peut y avoir qu'un seul mouton sur une planète naine. Cependant, un autre mouton pourra continuer son chemin en faisant du saute-mouton.

EXEMPLE

1. Le joueur rouge découvre une planète naine et place 2 jetons "Artefact" sur la tuile.



2. S'il décide de continuer son chemin, il ne peut pas bifurquer (flèche jaune).

3. S'il décide de s'arrêter, il peut prendre un jeton "Artefact" en payant un jeton "Turbo-Trèfle". Plus tard, il pourra repartir en changeant de chemins (flèches jaunes).



TROU NOIR

« Dans l'espace, personne ne vous entendra bêler. »
Proverbe Merinos

« J'aurais dû montrer patte blanche avant de rentrer dans le trou noir », se disait l'astro-pilote Alan Sheppard. Il tâtonnait dans l'obscurité. « Si tu es perdu, suis l'étoile du berger, me disait ma nourrice. Mais là il fait vraiment trop sombre... j'aurais bien besoin d'une brebis-sitter. »



►► Quand un mouton arrive dans le trou noir, **il choisit un côté du trou noir puis lance le dé**. Il poursuit son chemin du côté choisi sur le chemin qui correspond au symbole du dé.

Le mouton **poursuit son déplacement** normalement (ne pouvant révéler qu'une seule tuile "Exploration").

Un mouton peut passer **plusieurs fois** par le trou noir dans un même tour en cas de boucle.

STATIONS RELAIS

« Ne joue jamais à saute-mouton avec une licorne. »
Marc Dorset



La station relais flottait dans le silence de l'espace, posée là, dans le vide, par les premières générations d'astro-moutons de la mission Bergery. Les fuites de la pompe à laso-convecteur avaient fait grandir les turbo-trèfles comme jamais. Le mouton chanceux qui arriverait jusqu'ici aurait toute l'énergie nécessaire pour poursuivre son voyage.

►► Les station relais sont situées sur les tuiles "Bordure extérieure".

Lorsqu'un mouton arrive sur une Station relais, **le joueur actif récupère le jeton "Turbo-Trèfle"** présent (s'il n'a pas déjà été pris).



Ce mouton rebondit et repart sur le chemin d'où il venait. Il **poursuit son déplacement** normalement (ne pouvant révéler qu'une seule tuile "Exploration").

TÉLÉPORTEURS



« Mon Dieu ! C'est plein de Turbo-trèfles ! »
Dave Sheepman, astronaute (matricule 2001)
...ta... Ta... TA... TADAM !
(POUM poum POUM poum...)

Dave Sheepman s'approchait du grand portail dimensionnel et s'apprêtait à le traverser, quitte à se faire tondre. Il croisa les sabots pour qu'il l'amène jusqu'à Edenia. Lorsque le portail s'ouvrit, il écarquilla les yeux ... Quelques instants plus tard, il surgit du téléporteur et se retourna. « Ça serait dommage que quelqu'un me suive », se dit-il. « Le fil vert sur le bouton rouge, le fil rouge sur le bouton vert. Ça devrait les ralentir un moment !! ».

►► Un mouton peut emprunter un chemin pour se rendre sur un téléporteur inoccupé. Si un jeton "Sabotage" (cf. Sabotage) est présent, il répare alors ce téléporteur (le jeton est remis dans la réserve commune). **Dans tous les cas, son tour s'achève.**

Dès son prochain tour, il pourra, s'il le souhaite, se téléporter sur n'importe quel autre **téléporteur libre** (sans mouton, ni jeton "Sabotage").

Si les téléporteurs de départ et d'arrivée sont de **même couleur, la téléportation est gratuite**. Sinon, le joueur doit payer un jeton "Turbo-Trèfle". Le mouton **poursuit son déplacement** normalement (ne pouvant révéler qu'une seule tuile "Exploration").

Sabotage

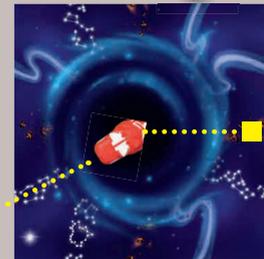
Après une téléportation, le joueur actif **doit** placer 1 jeton "Sabotage" **sur le téléporteur d'arrivée**, rendant celui-ci inutilisable jusqu'à sa réparation (voir plus haut).



EXEMPLE



1. Le joueur rouge arrive au trou noir. Il choisit le côté droit du trou noir, puis lance le dé. Celui-ci indique le chemin météorite. Il continue donc sur ce chemin (flèche jaune).



2. Comme il a déjà découvert une tuile "Exploration", il est obligé de s'arrêter au bord du trou noir.

EXEMPLE

1. Le joueur rouge arrive sur une station relais. Il récupère le jeton "Turbo-Trèfle" et puis repart en sens inverse.

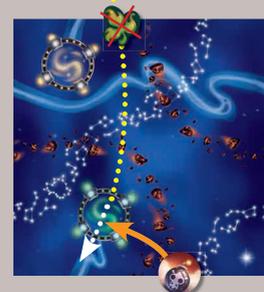


EXEMPLE

1. Le joueur rouge a un mouton sur un téléporteur jaune. Il choisit de téléporter le mouton sur une autre tuile "Exploration". Les téléporteurs étant de couleurs différentes, il doit défausser 1 jeton "Turbo-Trèfle".



2. Il pose 1 jeton "sabotage" sur le téléporteur d'arrivée et continue alors l'exploration...



JETONS "ARTEFACT"

Chaque jeton "Artefact" permet au joueur d'effectuer une action particulière lors du tour où il trouve celui-ci ou lors d'un de ses prochains tours. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons "Artefacts" que le joueur peut jouer. Ces jetons peuvent être joués avant ou après le déplacement du mouton (mais pas pendant). Un joueur qui passe son tour ne peut pas jouer de jeton "Artefact".

Lorsqu'un joueur utilise un jeton "Artefact", il le retourne devant lui face visible. Les points du jeton "Artefact" sont conservés même si le jeton "Artefact" est utilisé.



Turbo-réacteur (3/4/5 pts) en 3 exemplaires.

Permet de traverser une planète habitable (même avec des moutons déjà présents) sans s'y arrêter et de continuer tout droit sur le même chemin.



Bifurcation (3/4/5 pts) en 3 exemplaires.

Permet à un mouton, avant son déplacement, de changer de chemin sur la tuile où il se trouve.



R2-M2 (3/4/4/5 pts) en 4 exemplaires.

Lorsque vous explorez la galaxie, piochez trois tuiles "Exploration" au lieu d'une. Placez en une parmi les trois et remettez les 2 autres sous la pioche de tuiles "Exploration", dans l'ordre que vous souhaitez.



Moutonscope (3/4/5 pts) en 3 exemplaires.

Piochez une tuile et positionnez-la, adjacente à une autre tuile "Exploration", n'importe où dans la galaxie.



Gromout (0 pt) en 1 exemplaire.

Permet de protéger un de ses jetons "Drapeau": il ne peut ainsi plus être remplacé. L'activation de la protection ne nécessite pas la présence de l'un de ses moutons sur la planète.

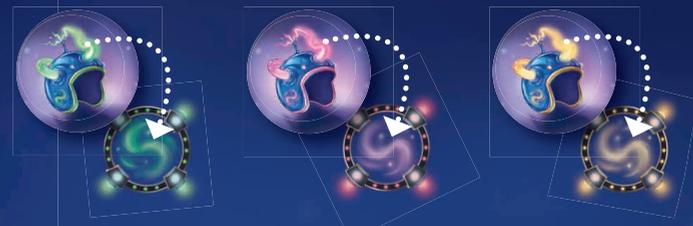


Accélérateur quantique (0 pt) en 1 exemplaire.

Permet de rejouer immédiatement un tour.

Téléporteur de poche (3/4/5 pts) en 3 exemplaires.

Avant le déplacement de votre mouton, permet de téléporter celui-ci sur n'importe quel téléporteur libre (sans mouton, ni jeton sabotage). Défaussez 1 "Turbo-trèfle" s'il est d'une couleur différente de celle du casque utilisé.



Vous pouvez télécharger et imprimer une aide de jeu sur notre site internet : blam-edition.com

POINTS DE VICTOIRE

- 7 à 15 points par jeton "Trifolium" de la planète "Edenia"
- 3 à 5 points par jeton "Artefact" (utilisé ou non)
- 7 points par jeton "Drapeau" posé sur une planète
- 1 point par jeton "Turbo-Trèfle" non utilisé

RÉSUMÉ

BUT DU JEU :

- **Course** : être le premier joueur à amener ses trois moutons sur la planète Edenia (victoire immédiate).
OU
- **Loi universelle** : être le premier joueur à avoir exactement 42 points (victoire immédiate).
OU
- **Prestige** : avoir le plus de points à la fin de la partie, lorsqu'il n'y a plus de jetons "Trifolium" sur la planète d'arrivée.

TURBO-TRÈFLE :

Les jetons "Turbo-Trèfles" peuvent servir à

- **Sauter** par-dessus un mouton.
- **Récupérer** un jeton "Artefact" sur une planète naine.
- **Se téléporter** sur un téléporteur d'une couleur différente.

VARIANTE POUR LES P'TITS AGNEAUX (DÈS 6 ANS)

- Le premier joueur à amener 2 moutons sur la planète Edenia remporte immédiatement la partie.
- Jouez sans les jetons "Artefacts" et sans les jetons "Drapeau".
- Les jetons "Turbo-Trèfles" permettent uniquement de sauter par dessus les moutons et de se déplacer entre deux téléporteurs de couleur différente.

Matthieu Lanvin > auteur

1000 mercis à tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à l'aventure, avec mentions spéciales par ordre chronologique d'intervention pour : l'Alain et la Laure, la famille Lanvin, la tribu Sato, les joueurs vosgiens, Angélique Gérard, Erwan Berthou, Stéphane Gallani, le FLIP, Ludimania, Bruno Cathala, encore les joueurs vosgiens, Jeux et Cie, le CNJ et Martin Vidberg et enfin à l'équipe de BLAM ! pour l'ensemble de son œuvre.

Camille Chaussy > illustratrice

Romain Ledoux > Textes d'ambiance
Raphael Biolluz & Arnaud Lucchini > Relecture
Le monde est petit > Design



Un grand merci à tous ceux qui nous suivent et nous soutiennent depuis le début de l'aventure.

Merci à tous ceux qui ont aidé de près ou de loin à la réalisation de Edenia.

Merci à Elodie Ronjon, Jean-Pierre Fidier et le réseau Initiative pour avoir permis à Edenia d'exister.