



BLACKOUT HONG KONG

(EGGERSPIELE)

UNE GIGANTESQUE PANNE D'ÉLECTRICITÉ PARALYSE LA VILLE DE HONG KONG. VOUS ÊTES À LA TÊTE D'UN RÉSEAU DE SPÉCIALISTES VOUS PERMETTANT DE RÉCOLTER LES RESSOURCES INDISPENSABLES POUR ASSURER LA SÉCURITÉ DE LA VILLE. PROGRAMMEZ VOTRE MAIN, REMPLISSEZ DES OBJECTIFS, FOUILLEZ LES DIFFÉRENTS QUARTIERS ET SÉCURISEZ LES ZONES AFIN D'ENGRANGER LES POINTS DE VICTOIRE.



1 / MISE EN PLACE



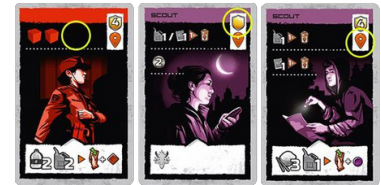
PLATEAU

- Placez les 24 **jetons Transport** à côté du plateau.
- Placez les 12 **jetons GPS** à côté du plateau.
- Constituez une Banque avec les **pièces** de monnaie (HKD).
- Mélangez les 48 **tuiles Exploration**. Placez 3 tuiles face cachée dans chacun des 16 districts.
- Parmi les 72 **cartes Objectif** mélangées, retirez du paquet :
 - 36 cartes à 2 joueurs / 21 cartes à 3 joueurs / 15 cartes à 4 joueurs.
- Les cartes retirées forment une **pioche de réserve** qui sera utilisée en fin de partie.
- Formez une pioche avec les **cartes restantes** et placez-les en haut à droite du plateau.

- Révélez les 9 premières cartes de la pioche en **3 rangées de 3 cartes**. Cela représente l'Offre.
- Placez votre **disque Score** sur la case 0 de la piste de score.
- Récupérez vos **25 cubes** et placez-en 1 au centre du **Cercle des Ressources** (icône *Pile*). Gardez les autres devant vous.

PLATEAU JOUEUR

- Prenez 1 **carte Distribution sur les dés**.
- Prenez 5 **jetons Transport**.
- Prenez 4 **sous** (HKD) de la banque.
- Placez 5 **marqueurs District sécurisé** (maison) et placez-les sur les 5 **parties grisées** dans la partie supérieure de votre plateau.
- Prenez 1 **Marqueur 0-6** et 1 **marqueur Barrière**. Placez-les sur les emplacements prévus à droite de votre plateau.
- Piochez 2 **cartes Volontaire de départ** au hasard. Placez-les sur les 2 **espaces Objectif** de votre plateau.
- Piochez 1 carte **Plan d'urgence** au hasard. Placez-la sur votre **zone Plan d'urgence** (à droite) de votre plateau.
- Prenez 12 **cartes Joueur** avec la même **icône du zodiaque** (en bas à gauche).
- Placez 2 **cartes** face visible dans la **zone Hôpital** (à droite du plateau) :
 - Votre volontaire bleu avec 2 **cubes** (en haut à gauche).
 - Votre carte **Leader** (mauve).
- Placez sur le **premier emplacement des cartes jouées** (tout en bas à gauche) :
 - 1 volontaire jaune.
- Placez sur le **second emplacement** :
 - 1 volontaire rouge
 - 1 volontaire bleu (par-dessus le rouge). Laissez visible la section du haut des cartes recouvertes.
- Il vous reste donc **7 cartes en main** pour le début de la partie (1 jaune / 2 rouges / 1 bleu / 1 médecin / 1 Mécanicien / 1 Éclairéur).
- En commençant par le **dernier joueur** et dans le **sens antihoraire**, chaque joueur dépose 1 cube sur un lieu (cercle) différent de la carte.



2 / TOUR DE JEU



CHAQUE TOUR EST COMPOSÉ DE 8 MANCHES. CHAQUE MANCHE EST RÉALISÉE PAR TOUS LES JOUEURS AVANT DE PASSER À LA SUIVANTE. LE 1^{ER} JOUEUR INDIQUE AVEC SON MARQUEUR QUELLE MANCHE EST EN COURS (À GAUCHE DU PLATEAU JOUEUR).

1) PLACEMENT DES DÉS RESSOURCES ET SÉLECTION DE CARTES :

- Le 1er joueur lance **3 dés** jusqu'à ce qu'il obtienne **3 résultats différents**. Il doit relancer les résultats identiques.
- Il place les 3 dés sur les 3 zones concernées du **Cercle des Ressources**.
- Placez ensuite **jusqu'à 1 carte de votre main** (face cachée) sur chacun des 3 **emplacements des cartes jouées** (en bas de votre plateau). Le 4^{ème} emplacement est pour l'instant bloqué.

2) DÉPLACEMENT DES VOLONTAIRES ET SPÉCIALISTES :

- Retournez vos cartes précédemment placées (**une par une**). Vous pouvez **effectuer les actions** pour chaque carte retournée.
- **LES CARTES SPÉCIALISTES (FOND VIOLET) :**
 - **Leader** : 1) Obtenez 1 **Pile** en posant 1 cube au centre du **Cercle des Ressources**. 2) Effectuez 1 de vos **actions de mise en œuvre** disponibles (sans maisons dessus).
 - **Éclairéur** : 1) Payez 1 **Carburant/Manuel** pour obtenir 1 **jeton GPS** de la réserve. 2) Obtenez **2 sous** de la banque.
 - **Mécanicien** : 1) Payez 1 **Outil** pour obtenir **3 sous** de la banque. 2) Recevez **3 sous** de la banque
 - **Médecin** : Payez 1 **Médicament** pour **récupérer** en main 1 **carte** de l'**Hôpital**. Marquez les **PV** indiqués sur la carte récupérée.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

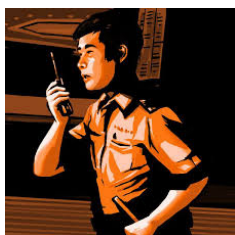
La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

- LES CARTES VOLONTAIRES (FOND ROUGE/JAUNE/BLEU) :

- Les volontaires procurent des **ressources**.



- Regardez la **couleur** et le nombre de **cubes** indiqués sur la carte. Vérifiez quelle **ressource** accueille le **dé** de cette **couleur**. Déposez vos cubes sur cette ressource.
- Si la ressource correspondant ne vous convient pas, vous pouvez utiliser 1 **jeton Transport (Camion)** pour déposer vos cubes sur une des 2 **zones adjacentes**. Possibilité de se déplacer plus loin avec plusieurs **Camions**. Il est possible de **recupérer** un jeton **Camion à tout moment** en soustrayant **1 point** à votre score.
- La **Pile** au centre du cercle est une **ressource joker** qui remplace n'importe quelle ressource. Vous pouvez **l'obtenir** grâce à certains bonus ou à n'importe quel moment du jeu en **dépensant 5 sous** que vous remettez à la banque.

3) COMPLÉTER DES OBJECTIFS :

- Vous pouvez compléter un ou plusieurs objectifs dans votre zone d'**Objectif** sur les cartes volontaires, sur votre carte **Plan d'urgence** ou sur vos **Pouvoirs de rétablissement** (les 2 colonnes à droite du **Plan d'urgence**).

LES OBJECTIFS DES CARTES VOLONTAIRES :

- Le coût

- **En ressources** : Récupérez les cubes concernés dans le **Cercle des Ressources**. Certaines cartes demandent des ressources identiques (de votre choix).
- **En argent** : Payez à la banque la somme demandée.
- **En combinaison de cartes** : Vous devez posséder les couleurs demandées sur l'un de vos emplacements de cartes jouées.
- **En tuiles Exploration** : Vous devez avoir récupéré 2 tuiles **Exploration** : 1 avec des P.V, l'autre avec la ressource indiquée.
- **En connexion entre 2 cubes** : Vous devez relier les deux points demandés avec vos cubes sur la carte.

- Destination de la carte :

- La carte doit aller dans votre main.
- La carte doit rejoindre votre zone de **Mise en œuvre** au-dessus de votre plateau joueur.

- Effet de la carte :

- **P.V** : Marquez le nombre de points indiqués.
- **Argent** : Recevez de la banque autant d'argent qu'indiqué.
- **Placer un cube** : Sur un lieu de la couleur indiquée. Certaines cartes vous laissent le choix du lieu. Le lieu doit être **adjacent** à un de vos cubes. Si il y a un ou plusieurs lieux entre votre cube et le lieu demandé, vous pouvez utiliser autant de **Camion** pour sauter ces lieux. Le lieu peut déjà contenir des cubes adverses. Si vous avez rempli tous les lieux de la couleur demandée, vous pouvez placer un cube sur une **autre couleur**, en respectant les règles de pose.

LES OBJECTIFS DES CARTES PLAN D'URGENCE (OBJECTIFS MULTIPLES) :

- Il est possible de compléter **plusieurs** objectifs. Le coût de chaque objectif est indiqué au centre de la carte.
- Chaque objectif complété donne une **récompense immédiate** (à droite du coût). Placez un cube sur la récompense reçue.
- Après avoir complété un objectif, soit vous gardez la carte pour tenter de remplir le prochain objectif, soit vous placez cette carte dans votre **Zone de Mise en œuvre (au-dessus de votre plateau)**.
- Si vous complétez la **totalité** des objectifs de la carte, vous recevez le **bonus** indiqué sur la carte.
- Si vous mettez la carte dans votre **Zone de Mise en œuvre**, enlevez les cubes et glissez la carte sous la partie supérieure de votre plateau, en laissant apparaître **la ligne avec l'icône cochée**. Vous recevez aussi l'**Effet de concrétisation** (en bas à droite).

LES OBJECTIFS DES POUVOIRS DE RÉTABLISSEMENT (1 SEULE FOIS CHACUN)

- Il y a 2 objectifs de rétablissement :

- 1) coût** : 4 ressources identiques au choix + une combinaison de 2 cartes bleues et 2 cartes rouges (sur 1 des emplacements cartes jouées). **Récompense** : 10 P.V + placez le marqueur 0-6 sur l'emplacement 0-4 de la zone de mise en œuvre.
- 2) coût** : 10 sous + une combinaison de 2 cartes violettes et 2 cartes jaunes (sur 1 des emplacements cartes jouées). **Récompense** : 10 P.V + enlevez le marqueur **Barrière** pour libérer un 4ème emplacement en bas de votre plateau.

4) EXPLORATION :

- Vous pouvez choisir un **district** où se trouve **un de vos cubes** et au centre duquel se trouve des **tuiles Exploration**.
- Consultez les tuiles **secrètement**. Vous pouvez en choisir une qui vous intéresse.
- Si vous récupérez une tuile remettez les autres **face visible** dans le district concerné. Sinon remettez-les dans le même état qu'au départ (visible ou cachée).
- Sur la tuile, choisissez la **difficulté de l'épreuve** selon le nombre d'**icônes Exploration** nécessaires à la réussite de la mission.
- Constituez une **équipe d'Exploration** en révélant **au moins** une carte de votre main avec une icône **Exploration**. Le **médecin** ne fait jamais d'**Exploration**.
- Pour atteindre le niveau d'**icônes Exploration**, vous pouvez ajouter au total de vos cartes **les icônes présentes** :
 - Sur certaines **cartes** présentes dans votre **Zone de mise en œuvre**.
 - Sur les **tuiles d'Exploration** en votre possession **face CACHÉE**. En effet, si durant la partie, vous récoltez des tuiles d'**Exploration** avec le même type de récompense qu'une tuile précédemment récoltée, vous devez retourner celles-ci face cachée (icône **Exploration**). Elles restent en votre possession une fois utilisées.
 - Sur les **jetons GPS** (3 icônes d'**Exploration**). Défaussez-les une fois joués.
- L'un des membres de votre équipe d'**Exploration** est obligatoirement **blessé**. Un de vos adversaires sélectionne un membre de l'équipe au **hasard**. Placez-le dans votre zone **Hôpital**.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur **Ludovox.fr** -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

- Si vous choisissez la tuile *Exploration* avec la valeur d'épreuve la plus faible, vous pouvez dépenser uniquement 4 icônes d'*Exploration* avec votre équipe. Vous récupérez la tuile face cachée, sans obtenir de récompense.

5) ACQUISITION DE NOUVEAUX OBJECTIFS :

- Chacun votre tour, jusqu'à ce que tous les joueurs passent, vous pouvez acheter 1 carte parmi les 9 cartes exposées à droite du plateau :

- Si la rangée contient 3 cartes, cela coûte 4 sous pour acheter l'une d'entre elles.
- Si la rangée contient 2 cartes, cela coûte 3 sous pour acheter l'une d'entre elles.
- Si la rangée contient 1 seule carte, cela coûte 2 sous pour l'acheter.

- Si la rangée est vide, remplissez-la avec les 3 prochaines cartes de la pioche.

- Placez la nouvelle carte dans votre zone *Objectif* de votre plateau (3 cartes max.). Les cartes *Plan d'urgence* sur leur emplacement spécifique.

6) PHASE ENTRETIEN :

- Le 1er joueur défausse la carte se trouvant le plus à droite sur chacune des 3 rangées de l'offre. Ne piochez pas de nouvelles cartes.

- Si une rangée se retrouve sans carte, complétez-la avec 3 nouvelles cartes.

- La *Nourriture* et l'*eau* sont périssables. S'il vous en reste, vous devez les échanger :

- 1 *Nourriture* = 2 sous de la banque.
- 1 *Eau* = 1 sou de la banque
- 2 *Eaux* = 1 jeton GPS de la réserve.

- Vous pouvez défausser une carte *Objectif* de votre plateau.



7) SÉCURISER DES DISTRICTS :

- Un district est sécurisé si au moins un joueur possède un cube sur tous les points composant ce district.

- Lorsqu'un district est nouvellement sécurisé :

- Retirez les tuiles *Exploration* restantes.
- Tous les joueurs ayant sécurisé ce district récupèrent une de leurs maisons de leur plateau joueur et la placent sur ce district.
- Tous les joueurs (même ceux qui n'ont pas sécurisé la zone) comptent le nombre de cubes de leur couleur sur les points du district et reçoivent respectivement pour 1-2/3/4/5/6/7 cubes = 2/3/5/7/10/14 points victoire.

8) RÉTABLIR SA MAIN :

- Si vous possédez 4 cartes ou moins dans votre main, vous pouvez compléter votre main en récupérant le tas de cartes le plus important des cartes jouées. En cas d'égalité, vous choisissez.

- Si vous avez débloqué le marqueur 0-6, vous pouvez faire cette action si votre main possède 6 cartes ou moins.

- Si vous rétablissez votre main, vous pouvez alors faire une des actions de mise en œuvre disponibles ainsi que celles des cartes déposées au-dessus.

- Il est possible de faire plusieurs actions de mise en œuvre dans l'ordre de votre choix, mais 1 seul fois chacune.

3 / FIN DE PARTIE



- Lorsque la pioche de l'offre est épuisée, la fin de partie est déclenchée. Vous pouvez compléter les cartes manquantes avec la pioche de réserve si besoin.

- Terminez le tour en cours et jouez un tour supplémentaire.

- Chaque joueur marque les points suivants :

- Convertissez vos ressources : 1 ressource = 1 sou.
- Convertissez vos sous : 5 sous = 1 P.V
- Comptez le nombre de tuiles *Exploration* face visible et marquez le nombre de points correspondant :
1-2/3/4/5/6/7 tuiles = 2/3/5/7/10/14 points victoire.
- Comptez les P.V indiqués sur toutes vos cartes sauf celles dans votre zone *Objectif* et celles présentes dans la zone hôpital.

Le joueur possédant le plus de P.V remporte la partie. En cas d'égalité celui qui possède le plus de sous.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr