

FLORIAN SIRIEIX
VINCENT DUTRAIT

AFTER US



2083. L'humanité s'est éteinte depuis plusieurs décennies,
laissant de simples vestiges de son passage sur Terre.

Au fil du temps, la nature a repris ses droits.

Dans ce monde en pleine reconstruction, les singes poursuivent leur évolution.
Ils se regroupent en tribus, se développent, apprivoisent les objets laissés
par les humains et progressent dans leur quête du savoir.

Vous êtes à la tête d'une de ces tribus et vous devez
la guider sur la voie de l'intelligence collective.

PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Vous dirigez une tribu de singes constituée, en début de partie, de quelques Tamarins. En les faisant coopérer, vous allez récolter les ressources qui vous permettront d'attirer d'autres singes. Gorilles, Orangs-outans, Chimpanzés et Mandrills vont grossir vos rangs tout au long du jeu, améliorant les possibilités de votre tribu. Pour l'emporter, il vous faut atteindre, avant vos adversaires, 80 points de victoire, symbole de votre ascension sur l'échelle de l'intelligence collective.

À chaque tour, vous allez piocher 4 cartes et vous en servir pour constituer votre Assemblée de primates. Ce faisant, vous allez créer des cartouches qui vous permettront de recueillir des ressources, gagner des points de victoire et activer des capacités spéciales.

À la fin de chaque tour, vous aurez la possibilité de recruter un nouveau primate pour qu'il rejoigne votre tribu, augmentant peu à peu vos possibilités.



MATÉRIEL DE JEU

- A** 1 plateau de jeu.
- B** 6 plateaux personnels (1 de chaque couleur).
- C** 12 marqueurs personnels (2 dans chacune des 6 couleurs).
- D** 24 jetons d'action (4 dans chacune des 6 couleurs).
- E** 48 cartes de départ (6 ensembles de 8 Tamarins).
- F** 120 cartes tribu (Chimpanzés, Gorilles, Mandrills et Orangs-outans) de niveau 1 et 2.
- G** 120 jetons Nourriture, en bois (40 **Fleurs**, 40 **Fruits** et 40 **Graines**).
- H** 47 jetons **Énergie**, en carton.
- I** 7 tuiles Objet
... et 6 cartes aide de jeu (une par joueur).

ANATOMIE D'UNE CARTE



dos de carte /



/ carte Tamarin



Mise en place
pour 3 joueurs

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu **A** au centre de la table. Séparez les cartes Tamarin des cartes Tribu. Triez les cartes Tribu en 8 paquets différents **F** : un paquet pour chaque niveau de chaque type de singe (Chimpanzés, Gorilles, Mandrills et Orangs-outans). Mélangez-les séparément puis placez chacun des 8 paquets, face cachée, sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu.

Préparez une réserve générale avec tous les jetons : **Fleur**, **Fruit** et **Graine** **G** et **Énergie** **H**. Ces ressources ne sont pas limitées. Si besoin durant la partie, vous pouvez placer une ressource sur la case "x3" de votre plateau personnel. Elle compte pour 3 ressources de ce type.

Mélangez les tuiles Objet **I** face cachée et révélez-en 3, aléatoirement, à côté du plateau de jeu. Ce sont les objets qui pourront être utilisés par tout le monde au cours de la partie.

Lors de votre première partie, il est conseillé d'utiliser les 3 objets suivants : le ghetto blaster, l'ordinateur et la mobylette.

Joueurs et joueuses choisissent chacun une couleur et prennent le matériel correspondant.

Placez le plateau personnel **B** face à vous en laissant de la place à droite pour constituer une défausse.

Prenez les 8 cartes Tamarin à votre couleur, mélangez-les sans les regarder et placez-les en une pile face cachée, à gauche de votre plateau personnel **E**.

Prenez les 4 jetons d'action à votre couleur **D** et posez-les sur votre plateau personnel, face cachée.

Enfin, prenez l'aide de jeu ainsi que les 2 marqueurs personnels à votre couleur **C**. Placez-en un sur la case 0 de la piste de score du plateau de jeu. Posez l'autre sur la case 0 de la piste de rage de votre plateau personnel.

La partie peut commencer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en une succession de tours lors desquels tout le monde joue simultanément. Chaque tour est composé des 3 phases suivantes :

PHASE 1 | VIE DE LA TRIBU

PHASE 2 | ARRIVÉE DE NOUVEAUX SINGES

PHASE 3 | REPOS

PHASE 1 | VIE DE LA TRIBU

P1

Tout le monde révèle simultanément les 4 premières cartes de son paquet et les dispose sous son plateau personnel. Si un paquet ne contient pas suffisamment de cartes, son ou sa propriétaire pioche toutes les cartes disponibles puis mélange sa défausse afin de constituer un nouveau paquet et piocher les cartes manquantes.

Tout le monde organise ensuite ses cartes en une Assemblée de 4 cartes, de gauche à droite, dans l'ordre de son choix. L'Assemblée doit former une ligne continue et les cartes qui la composent ne peuvent pas être décalées verticalement. Une fois l'Assemblée constituée, on procède à sa résolution.

Activer les cartouches de son Assemblée permet de gagner des ressources et des points de victoire, ou de profiter d'effets spécifiques.



Zone de jeu de Manon, la joueuse rouge

RÉSOLUTION DE L'ASSEMBLÉE (CF EXEMPLE PAGE 7)

Tout le monde autour de la table effectue simultanément **la résolution complète** de son Assemblée. Dans chaque Assemblée, on commence par résoudre totalement la première ligne, cartouche après cartouche. Puis on procède de la même manière avec les lignes suivantes : d'abord la deuxième, puis la troisième.

Quand un cartouche est atteint, son effet est activé entièrement, puis on passe au cartouche suivant. On ne peut jamais choisir l'ordre d'activation des cartouches, il faut obligatoirement les activer dans le sens de la résolution.

Il n'est jamais obligatoire d'activer un cartouche. Il est alors ignoré et la résolution se poursuit normalement.

Chaque cartouche ne peut être activé qu'une seule et unique fois. Les Chimpanzés disposent d'un pouvoir permettant d'activer des cartouches supplémentaires, mais il s'agit là d'une exception à cette règle.



Manon vient de réaliser son assemblage. Elle va maintenant procéder à sa résolution, en commençant par la première ligne, puis la deuxième et la troisième.

CARTOUCHES OUVERTS CARTOUCHES FERMÉS

Pour pouvoir être activés, les cartouches doivent être fermés. Les cartouches situés à l'intérieur des cartes sont fermés. Mais d'autres, situés sur le bord des cartes, sont ouverts vers l'extérieur de la carte. Pour profiter de leur effet, il faut qu'ils soient fermés par un autre cartouche ouvert, située sur la carte adjacente de l'Assemblée. Si un cartouche n'est pas fermé, il ne peut pas être activé.



EFFETS DES CARTOUCHES

Si des ressources ou des points de victoire sont inscrits dans un cartouche, ils sont gagnés directement lors de l'activation de ce cartouche.



Ce cartouche, résultat de l'assemblage de 2 cartes, rapporte 1 **Fleur** et 1 **Énergie**.



Ce cartouche rapporte 2 points de victoire.



Ce cartouche rapporte 1 **Fruit**.

RÉPARTITION DES LIGNES

Toutes les cartes sont composées de 3 lignes ayant chacune une fonction.

La première ligne rapporte des ressources : **Énergie**, **Fleur**, **Fruit** ou **Graine**.

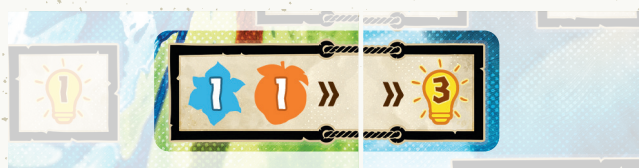
La deuxième ligne rapporte des points de victoire, souvent contre des ressources.

La troisième ligne permet d'utiliser une compétence particulière, propre au type de singe indiqué sur la carte. Elle rapporte parfois aussi des points de victoire.



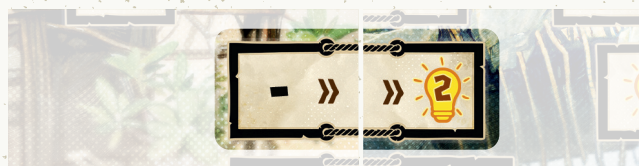
PRÉ-REQUIS

● Si un cartouche contient le symbole **»**, cela indique qu'il faut remplir le pré-requis situé à gauche de la flèche pour obtenir l'effet inscrit à droite de la flèche. Il peut s'agir d'un coût, auquel cas il est nécessaire de dépenser les ressources indiquées en les remettant dans la réserve générale.



Ce cartouche demande de dépenser 1 **Fleur** et 1 **Fruit** pour gagner 3 points de victoire.

● Ce coût peut être nul, ce qui revient à obtenir l'effet gratuitement.



Le coût d'activation de ce cartouche est nul. Il permet de gagner 2 points de victoire sans dépenser de ressource.

● Le prérequis peut également être une condition portant sur le nombre de types de singes différents présents dans l'Assemblée, Tamarins compris, quel que soit leur niveau. Dans ce cas, il faut réunir les conditions de sa réalisation pour obtenir le gain du cartouche. Il n'y a aucune ressource à dépenser.



Grâce à ce cartouche, Marceau gagne 2 **Fruits**, à condition qu'il possède au moins 3 singes de types différents dans son assemblée.

● Enfin, l'effet peut dépendre du nombre de Tamarins présents dans l'Assemblée. Là non plus, il n'y a aucune ressource à dépenser.



Grâce à ce cartouche, Romane gagne autant de points de victoire qu'elle a de Tamarins dans son Assemblée.

Robin pioche 4 cartes. Il les positionne dans l'ordre de son choix puis effectue la résolution de son Assemblée.



Sur la première ligne, les cartouches marqués d'un ✓ sont valides. Robin prend dans la réserve générale un total de 3 **Fleurs**, 1 **Fruit** et 3 **Énergies**. Comme il n'a que 2 singes de types différents (Tamarin et Orang-outan), il ne gagne pas les 2 **Fruits** supplémentaires. Il ne gagne pas non plus les **Fruits** situés dans les cartouches qui ne sont pas fermés.



Sur la deuxième ligne, Robin active les cartouches marqués d'un ✓. Il gagne tout d'abord 1 point de victoire grâce au premier cartouche. Puis il refuse de dépenser 1 **Fleur** et 1 **Fruit** pour gagner 1 point. Grâce aux deux cartouches suivants, il gagne un total de 4 points de victoire contre 2 **Fruits** et 1 **Fleur**. Le cartouche qui n'est pas fermé n'est pas activable. Le 6^e cartouche lui rapporte 2 points puisqu'il possède 2 Tamarins dans son Assemblée. Le dernier cartouche n'est pas activable.



Sur la troisième ligne, Robin dépense d'abord 2 **Fleurs** pour gagner 3 piles. Il gagne ensuite 1 point de victoire. Enfin, il décide de dépenser 1 pile pour en gagner 2 grâce au dernier cartouche.



SPÉCIALITÉS DES SINGES

Les Tamarins, qui composent les pioches de départ, n'ont aucune compétence particulière. Les autres singes possèdent chacun leur spécialité.



Orangs-outans

Les Orangs-outans rapportent de l'**Énergie**. Il est possible de trouver cette ressource sur d'autres singes, mais aucun n'en produit autant qu'un Orang-outan. L'**Énergie** est une ressource particulière : elle sert notamment à utiliser les objets.



Cet Orang-outan permet à Manon de gagner jusqu'à 5 **Énergies** grâce aux cartouches ①, ② (selon la composition de l'Assemblée) et ③.

LES OBJETS (VOIR DERNIÈRE PAGE)

Chaque objet peut être utilisé une fois par tour par chaque personne autour de la table, lors de la phase indiquée sur l'objet en question. Il suffit pour cela de dépenser le nombre d'**Énergies** indiqué sur l'objet et d'appliquer son effet immédiatement. L'effet de chaque objet est détaillé en page 12.



Plus tard dans la partie, Manon dépense ces 5 **Énergies** pour utiliser l'ordinateur et gagner immédiatement 5 points de victoire.



Chimpanzés

Les Chimpanzés imitent leurs semblables et permettent d'activer des cartouches plus d'une fois lors d'un tour. Chaque symbole  permet d'activer immédiatement un autre cartouche fermé de son Assemblée, où qu'il se trouve. Si le cartouche possède un pré-requis, il doit être rempli pour que l'effet puisse être activé.



Romane dépense 1 **Fruit** et 1 **Énergie** en ① pour réactiver le cadre ② et gagner 2 **Graines**. Elle continue la résolution de son Assemblée en dépensant 1 **Énergie** en ③ pour activer le cartouche ④ et payer 2 **Graines** pour gagner 3 points de victoire. Elle pourra activer à nouveau le cartouche ④ en suivant l'ordre de résolution habituel de son Assemblée.



Gorilles

Les Gorilles génèrent de la rage. Chaque fois qu'une personne gagne de la rage, elle avance son marqueur du total correspondant sur la piste de rage de son plateau personnel.

Il est possible, à tout moment, de dépenser 4 points de Rage pour écarter définitivement du jeu une des cartes de son Assemblée, en la remettant dans la boîte. La carte écartée ne peut pas se situer ailleurs que dans son Assemblée. Cela peut être fait à n'importe quel moment de la partie, même au milieu de la résolution de l'Assemblée.

La carte ainsi écartée n'est pas remplacée. Si elle était au milieu de l'Assemblée, les cartes l'entourant ne sont pas rapprochées pour combler le vide ainsi créé. Selon le moment, il est donc possible que cela forme des espaces dans l'Assemblée et rouvre des cartouches auparavant fermés. Il est donc judicieux de réfléchir au bon moment pour écarter une carte de son jeu.

Dès qu'une carte est écartée elle rapporte immédiatement à son ou sa propriétaire le bonus de rage indiqué en haut à droite de la carte. Là encore, tout est question de timing et le moment où écarter une carte peut être un choix crucial.

Une Assemblée étant toujours constituée d'au moins 4 primates, il n'est jamais possible d'avoir moins de 4 cartes dans son jeu.



Marceau possède déjà 1 Rage. Il monte son total à 4 en activant les 2 cartouches du Gorille ① (cela lui coûte 1 Graine). Il utilise immédiatement ces 4 Rages pour écarter définitivement du jeu le Tamarin le plus à gauche de son Assemblée. Il gagne alors 1 Fruit ② qu'il pourra utiliser dans la suite de la résolution de son Assemblée ③.



Mandrills

La spécialité des Mandrills est de rapporter plus de points de victoire que les autres singes. Ils possèdent plus de cartouches permettant de gagner des points, dans de plus grosses quantités.

Ce Mandrill offre plusieurs opportunités de marquer des points de victoire :

- ① Il rapporte 4 points de victoire en échange de 1 Fleur et 1 Graine.
- ② Selon la composition de l'Assemblée, il peut permettre de gagner 3 points de victoire supplémentaires.
- ③ Il rapporte quoi qu'il en soit 1 point de victoire.



PHASE 2 | ARRIVÉE DE NOUVEAUX SINGES

P2

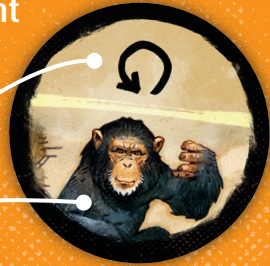
Une fois que tout le monde a résolu entièrement la totalité de son Assemblée, on passe à la phase 2.

Tout le monde choisit secrètement un de ses 4 jetons d'action et le place face cachée devant son plateau personnel. Les autres jetons sont tenus secrètement à l'écart.

Chaque jeton contient 2 informations...

Un bonus
(en haut)

Un recrutement
(en bas)



Une fois que tout le monde a fait son choix, les jetons sont révélés simultanément. Joueuses et joueurs gagnent immédiatement le bonus indiqué en haut de leur jeton, sans devoir payer de contrepartie.

Tout le monde a ensuite la possibilité de recruter le type de singe indiqué sur son jeton d'action, en prenant la première carte du paquet correspondant sur le plateau central.

Il faut, pour cela, dépenser les ressources indiquées au centre du plateau de jeu.

Recruter un singe de **niveau 1** coûte = **3** ressources.

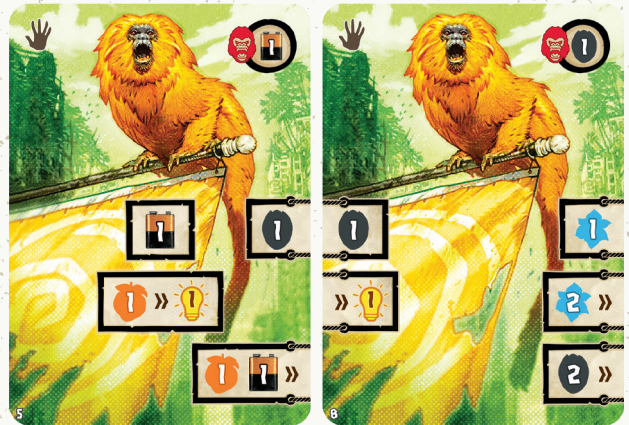
Recruter un singe de **niveau 2** coûte = **6** ressources.

Le type de ressource dépensé dépend du singe recruté.

-  Les Mandrills sont recrutés avec des **Fleurs**.
-  Les Orangs-outans sont recrutés avec des **Fruits**.
-  Les Gorilles sont recrutés avec des **Graines**.

Les Chimpanzés sont recrutés avec n'importe quelle ressource de Nourriture (**Fruit**, **Graine** ou **Fleur**), à condition qu'elles soient toutes du même type.

Il n'est jamais obligatoire de recruter un singe, mais on ne peut pas recruter un autre singe que celui indiqué sur le jeton d'Action qu'on a joué.



Suite à la phase 1, Robin dispose de 3 **Fleurs** et 4 **Graines**.

Ses adversaires s'attendent à ce qu'il joue son jeton Mandrill ou Gorille, mais il décide de jouer son jeton Chimpanzé.

Il utilise le bonus du jeton pour réactiver le cartouche lui rapportant 2 **Graines**. Avec désormais 6 **Graines** en sa possession, il recrute un Chimpanzé de niveau 2.



Il n'y a pas d'importance quant à l'ordre dans lequel les différents singes sont recrutés par les joueuses et les joueurs.

Chaque singe nouvellement recruté est posé sur le dessus du paquet de la personne qui vient de le recruter. Si le paquet de quelqu'un est vide à ce moment-là, les cartes des singes recrutés sont posées à gauche du plateau personnel, comme si elles étaient placées sur le dessus du paquet.

Il est possible de prendre connaissance de la carte du singe qui vient d'être recruté.

Copier un jeton d'action voisin

À n'importe quel moment de la phase 2, dès que tous les jetons d'action ont été révélés, il est possible de dépenser 2 ressources identiques pour copier le bonus (et uniquement le bonus) d'un seul jeton d'action joué par un joueur ou une joueuse voisine.



Ces ressources peuvent être de n'importe quel type (**Énergie**, **Fleur**, **Fruit** ou **Graine**), tant qu'elles sont identiques. Elles sont remises dans la réserve générale. Il est possible de copier le bonus à n'importe quel moment de la phase, avant ou après avoir appliqué l'un ou l'autre des effets de son propre jeton d'action. Il n'est jamais possible de copier un jeton qui n'est pas directement voisin. On ne peut pas copier plus d'un bonus à chaque tour.

*Manon, en violet, a joué son jeton Gorille et gagne donc 2 de Rage. Elle décide de copier le jeton de son voisin de droite, en turquoise, qui a également joué Gorille. Elle dépense 2 **Énergies** et gagne 2 Rages supplémentaires. Elle peut dépenser immédiatement les 4 Rages qu'elle vient de gagner.*

PHASE 3 | REPOS

P3

Une fois la phase 2 terminée, tout le monde reprend les cartes de son Assemblée et les place face visible dans sa défausse, à droite de son plateau personnel. Tout le monde reprend aussi son jeton d'action et le

pose, face cachée, avec ses autres jetons d'action sur son plateau personnel.

Il n'y a pas de limite au nombre de ressources dont on peut disposer. Elles sont conservées de tour en tour.

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La partie s'arrête à la fin d'une phase où un joueur ou une joueuse atteint, ou dépasse, 80 points de victoire. Cette personne remporte la partie.

Si plusieurs personnes dépassent 80 points de victoire lors de la même phase, c'est, parmi elles, celle avec le plus haut total qui l'emporte. En cas d'égalité, elles se partagent la victoire.

Si les 80 points de victoire sont atteints lors de la phase 1, la partie s'arrête immédiatement et les phases suivantes du tour ne sont pas jouées.

FIN DE PARTIE ANTICIPÉE

Il peut arriver, dans de rares situations, qu'il n'y ait pas suffisamment de singes d'un même type pour que toutes les personnes souhaitant en recruter un puissent le faire. Dans ce cas, la partie se termine de manière anticipée à la fin du tour en cours et la personne avec le plus de points de victoire l'emporte. Dans une telle situation, il peut être utile de définir un ordre de priorité entre les personnes autour de la table. Celui-ci est déterminé grâce au numéro d'identification indiqué en bas à gauche de chaque carte. Le joueur ou la joueuse possédant la carte avec le numéro le plus élevé dans son Assemblée doit faire son choix avant les autres. Puis c'est, parmi les suivants, à celui ou celle avec la carte indiquant le numéro le plus élevé. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde autour de la table ait pris sa décision.

CRÉDITS

After Us est un jeu de Florian Sirieix, illustré par Vincent Dutrait, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games.
Chef de projet : Clément Milker - Mise en page : Jérôme Soleil -
Relecture : Camille Mathieu - Équilibrage : Frédéric Guérard -
Gestion de la production : Synergy Games / Nicolas Aubry.

EFFETS DES OBJETS

3 objets sont sélectionnés aléatoirement lors de la mise en place de la partie. Chaque objet peut être utilisé **une seule fois par tour** par chaque personne autour de la table, lors des phases indiquées et en échange du nombre d'Énergies indiqué.

Lors de la première partie, il est conseillé de jouer avec le ghetto blaster, l'ordinateur et la mobylette.

TÉLÉPHONE PORTABLE

PHASE : 1

COÛT : 2 ou 3 Énergies

EFFET : avant de constituer votre Assemblée, remettez une des cartes que vous venez de piocher (de niveau 1 ou 2) sous le paquet correspondant du plateau de jeu. Piochez la première carte de n'importe quel paquet de même niveau et ajoutez-la à votre Assemblée. Cette carte remplace définitivement la carte que vous venez de retirer de votre paquet. Le coût en **Énergie** dépend du niveau de la carte remise sous la pioche : 2 **Énergies** pour une carte de niveau 1 et 3 **Énergies** pour une carte de niveau 2.

Cela ne revient pas à écarter une carte et vous ne gagnez donc pas le bonus indiqué en haut de la carte que vous venez de retirer de votre paquet.



CONSOLE DE JEU

PHASE : 3

COÛT : 3 ou 5 Énergies

EFFET : au moment de défausser les cartes de votre Assemblée, remettez une des cartes qui la compose sur le dessus de votre paquet, plutôt que dans votre défausse. Remettre une carte de niveau 1 coûte 3 **Énergies**, alors qu'en remettre une de niveau 2 en coûte 5.



MINI RÉFRIGÉRATEUR

PHASE : 1 ou 2

COÛT : 1 Énergie

EFFET : échangez 1 ressource en votre possession contre une ressource prise dans la réserve. Les ressources que vous échangez peuvent être de n'importe quel type (**Fleur**, **Fruit**, **Graine** ou **Énergie**).



FLIPPER

PHASE : 1

COÛT : 4 Énergies

EFFET : avant de constituer votre Assemblée, piochez une cinquième carte. Vous jouerez la totalité du tour en cours avec une carte supplémentaire.



ORDINATEUR

PHASE : 1, 2 ou 3

COÛT : 5 Énergies

EFFET : gagnez immédiatement 5 points de victoire. Avancez d'autant de cases votre marqueur sur la piste de score du plateau de jeu.



GHETTO BLASTER

PHASE : 1

COÛT : 2 Énergies

EFFET : avant de constituer votre Assemblée, placez dans votre défausse une des cartes que vous venez de piocher puis remplacez-la en piochant la première carte de votre paquet.



MOBYLETTE

PHASE : 2

COÛT : 6 ou 9 Énergies

EFFET : recrutez un singe du type de votre choix et ajoutez-le sur le dessus de votre paquet personnel. Le coût est de 6 **Énergies** pour un singe de niveau 1 et de 9 **Énergies** pour un singe de niveau 2.

