

RÈGLES DU JEU



SAVE THE MEEPLES

FLORIAN SIRIEIX

PRINCIPE DU JEU



La guerre éternelle, **la Meeple War**, est finie depuis bien longtemps déjà.

Les Meeples se sont émancipés et vivent heureux au pays des Meeples. (Ndlr: La localisation exacte du pays des Meeples est tenue strictement secrète, pour des raisons de sécurité que vous comprendrez aisément !)

Mais ce monde idyllique est troublé par des disparitions en nombre de nos petits amis en bois : les Humains ont découvert le pays des Meeples et les capturent pour les forcer à travailler dans des boîtes de jeux !

Face à ce péril, seules 2 issues sont possibles : **combattre les Humains**, aussi dur que ce soit pour des petits Meeples, ou **fabriquer des fusées pour fuir vers une autre planète !**

BUT DU JEU



À la tête de **votre peuple de Meeples**, montez dans les trains qui mènent aux différents lieux qui vous permettront d'**enrôler de nouveaux Meeples**, de **réparer les blessés**, d'**acquérir des ressources**, de **fabriquer des fusées** puis de **les lancer**, et enfin de **combattre les Humains**.

Mais attention, selon l'issue de la partie, la reconnaissance du grand peuple des Meeples ne sera pas la même : si l'**invasion des Humains** a lieu avant **la fuite dans l'espace** des Meeples, ce sont ceux qui auront le mieux contribué à la guerre qui seront récompensés. Inversement, ceux qui auront le mieux contribué à la fuite seront récompensés si l'évasion se produit avant l'invasion.

Choisissez bien votre camp !

Note

Parce que l'égalité des sexes passe aussi par le langage, nous avons volontairement rédigé ce livret de règles de manière non genrée.

De même, nous ne faisons pas référence aux joueurs ou aux joueuses mais aux Peuples de Meeples.

PRÉPARATION DU MATÉRIEL



ATTENTION !

Dans Save the Meeples, certains éléments doivent être assemblés ou pliés :

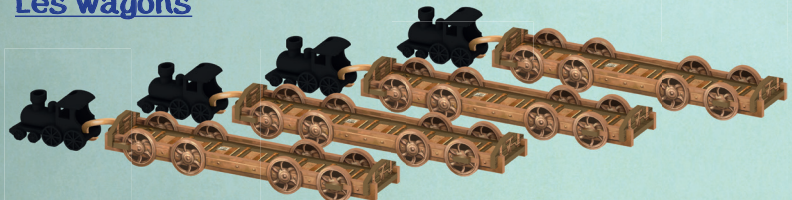
Les kirigamis des lieux



Les fusées



Les wagons



Une fiche de montage est à votre disposition pour ce faire. Nous avons aussi réalisé des vidéos de montage de ces pièces afin de vous faciliter la tâche au maximum (à retrouver sur le site www.bluecocker.com).

MATÉRIEL

- ✦ 8 Rails (4 débuts et 4 fins)



- ✦ 4 Lieux : Taverne, Mine, Forge, Forêt (composés chacun d'une tuile et d'un kirigami à plier)



- ✦ 4 Locomotives



- ✦ 4 Wagons à assembler (6 pièces, cf. notice de montage)



- ✦ 6 Fusées à assembler (2 petites, 2 moyennes, 2 grandes. 6 à 8 pièces, cf. notice de montage)



- ✦ 24 tuiles Fusées (6 cockpits, 12 cabines, 6 moteurs)



- ✦ 1 tuile Chantier Spatial



- ✦ 27 figurines d'Humains (15 petites et 12 grandes)



- ✦ 27 Socles en plastique transparent

- ✦ 64 jetons Points de victoire (de valeurs 1, 2, 3 et 5)



- ✦ 58 Tickets d'humeurs (« content » ou « pas content »)



- ✦ 40 Meeples (10 de chaque peuple)



- ✦ 20 pions Pétrole cylindriques en bois (12 petits de valeur 1 et 8 grands de valeur 2)



- ✦ 20 pions Or ronds en bois (12 petits de valeur 1 et 8 grands de valeur 2)



- ✦ 20 pions Bois baguettes en bois (12 petits de valeur 1 et 8 grands de valeur 2)



- ✦ 20 pions Métal gemmes en plastique (12 petits de valeur 1 et 8 grands de valeur 2)



- ✦ 4 plateaux Village (1 par peuple)



- ✦ 4 Aides de jeu (1 par peuple, avec le tour de jeu au recto et le résumé des bonus d'humeurs au verso)



- ✦ 4 Drapeaux (1 par peuple)



- ✦ 1 pion Compte à rebours



- ✦ 1 pion Blessure



- ✦ 1 tuile Ressources de la mine (recto 3 peuples, verso 2 peuples)



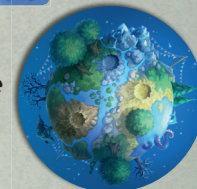
- ✦ 1 tuile Actions de chantier de la forêt (recto 3 peuples, verso 2 peuples)



- ✦ 1 tuile Mise en place et fin de partie (recto partie rapide ★☆, verso partie normale ★★)



- ✦ 1 tuile Planète



- ✦ 8 tuiles Bagages (4 petites pour 3 peuples et 4 grandes pour 2 peuples)



Note : Dans la suite de la règle, le terme **ressource** désigne indifféremment le **bois**, le **métal**, l'**or** ou le **pétrole**.

Les **grosses ressources** (de valeur 2) comptent comme **2 ressources de valeur 1**.

Les **points de victoire** sont conservés face cachée.

MISE EN PLACE

La mise en place dépend du nombre de peuples de Meeples. Voici la mise en place pour **4 peuples**, en **partie rapide**.



- A** Lieux (kirigamis + tuiles actions)
- B** 4 Meeples de chaque peuple sur la taverne
- C** Pour chaque peuple : 1 tuile village + 1 aide de jeu + 1 drapeau + 6 Meeples + 1 Bois + 1 Métal + 1 Pétrole + 3 Or
- D** Rails
- E** Locomotives + wagons

- F** Stock de ressources (Or, Bois, Métal, Pétrole)
- G** Planète des Meeples
- H** Stock de points de victoire
- I** Fusée construite
- J** Stock de tickets d'humeurs
- K** Tuile d'initialisation et de fin de partie

- L** Stock de tuiles de fusées à construire (coût et points de victoire visibles)
1 pile de cockpits, 1 pile de cabines, 1 pile de moteurs
- M** Tuile Chantier spatial
- N** Pion compte à rebours sur la forge
- O** Stock de fusées construites
- P** Stock d'humains + pion blessure

MISE EN PLACE POUR 2 & 3 PEUPLES

Pour 2 ou 3 peuples, vous devez :

- ✦ adapter **le nombre de petits Humains** présents initialement dans la forêt
- ✦ adapter **la taille de la fusée** initialement construite.

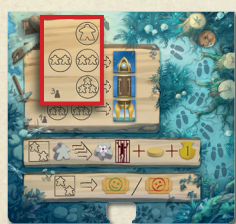
Ceci est indiqué sur la tuile d'initialisation et de fin de partie.



Il vous faut en outre utiliser :

- ✦ **les tuiles bagages** à placer sur chaque wagon en fonction du nombre de peuples
- ✦ **la tuile ressources de la mine** sur la mine face I
- ✦ **la tuile actions de chantier** sur la forêt.

Ces tuiles sont identifiées par un symbole selon le nombre de peuples.



MISE EN PLACE SELON LA DURÉE DE LA PARTIE VOULUE

Nous proposons une mise en place selon la durée de la partie voulue :

- ✦ une partie rapide ★☆ (environ 40 minutes) à privilégier pour les premières fois.
- ✦ une partie normale ★★ (1 heure environ) pour profiter pleinement du jeu et des stratégies possibles.

Les changements de mise en place à effectuer sont indiqués sur la tuile d'initialisation et de fin de partie.



Premier peuple:

Le premier peuple à démarrer la partie est le vainqueur d'une partie de carte-dé-meeple (NdlR: les règles de carte-dé-meeple sont disponibles sur simple demande mais elles ressemblent beaucoup à celles de pierre-papier-ciseaux.)

FIN DE PARTIE



Save the Meeple est un jeu pouvant se terminer de 2 manières :

✦ PAR L'INVASION DES HUMAINS DANS LA FORÊT.

Cette fin a lieu lorsqu'un certain nombre d'Humains est atteint (quelle que soit leur taille) dans la forêt **à la fin du tour d'un peuple** (c'est à dire une fois que toutes les actions ont été résolues).

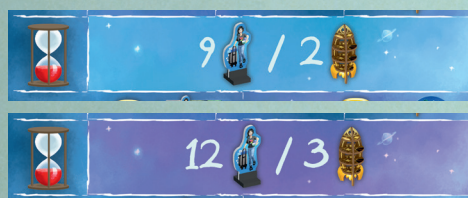
Le nombre d'Humains nécessaire est de **9** pour une partie rapide et de **12** pour une partie normale.

La partie se termine également en **invasion** s'il n'y a plus d'Humain disponible dans le stock alors qu'il faut en rajouter un dans la forêt.

✦ PAR L'ÉVASION DES MEEPLES DANS L'ESPACE.

Cette fin a lieu lorsqu'un certain nombre de fusées (pleines ou pas, voire vides, et quelle que soit leur taille) ont été lancées dans l'espace **à la fin du tour d'un peuple** (c'est à dire une fois que toutes les actions ont été résolues).

Le nombre de fusées lancées dans l'espace nécessaire est de **3** pour une partie rapide et de **2** pour une partie normale.



Dans les 2 cas, la partie s'arrête immédiatement après la fin du tour du

peuple actif et les points de victoire sont décomptés.

Additionnez les points de victoire récoltés durant la partie avec les points de fin de partie.

Attention, selon la condition de fin de partie remplie (l'invasion des Humains ou l'évasion des Meeples), ces points de fin de partie diffèrent et sont même opposés :

- ✦ en cas d'**invasion d'Humains**, les **Humains capturés** dans la prison du village d'un peuple leur rapporteront **2 points de victoire chacun**. Mais les Meeples envoyés sur la planète des Meeples, eux, ne vaudront **aucun point de victoire**

- ✦ en cas d'**évasion des Meeples**, les **Meeples de ce peuple envoyés sur la planète des Meeples** lui rapporteront **3 points de victoire chacun**. Mais les Humains capturés dans la prison du village de chaque peuple, eux, ne vaudront **aucun point de victoire**.

Le peuple ayant le plus de points de victoire est le vainqueur.



En cas d'égalité, le peuple ayant recruté le plus de Meeples l'emporte. Si l'égalité persiste, faites une partie de carte-dé-meeple pour vous départager (NdlR: les règles de carte-dé-meeple sont disponibles sur simple demande, mais elles ressemblent beaucoup à pierre-papier-ciseaux.)



TOUR DE JEU

À votre tour :

1. **Réparez un de vos Meeples** si besoin,
2. **Choisissez une action** parmi les 4 suivantes :
 - Placer un groupe de vos Meeples dans un train.
 - Placer un groupe de vos Meeples dans une fusée construite.
 - Envoyer un train.
 - Ramener un train.
3. **Vérifiez votre limite de 10 ressources** et défaussez le surplus si besoin.

RÉPARER UN MEEPLE

Dans votre village, **avancez 1 Meeple sur la piste de réparation** qui va de l'infirmerie à la place de votre village, d'**1 case**.

Un Meeple qui arrive sur la place du village peut être utilisé immédiatement.



PLACER UN GROUPE DE MEEPLES DANS UN TRAIN

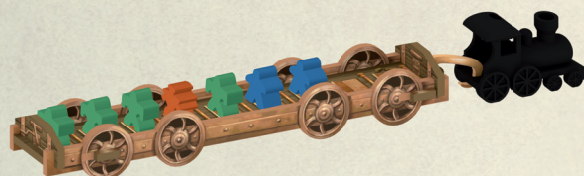
Prenez **1, 2 ou 3 Meeples** dans la place de votre village et **placez-les dans un train**.

Le groupe de Meeples doit être placé dans un train qui est au départ de sa voie : il n'est pas possible de placer un groupe de Meeple dans un train qui est arrivé sur un lieu.

Le groupe de Meeple doit être placé **le plus possible à l'arrière du train** : chaque Meeple est donc placé sur **le dernier siège vide disponible à partir de l'arrière du wagon**.

Attention, il est impossible d'avoir plus de 3 Meeples consécutifs d'un même peuple.

Par exemple, s'il y a 3 Meeples consécutifs du peuple vert dans un train, il faudra qu'un autre peuple ait placé au moins un de ses Meeples pour pouvoir placer un nouveau groupe de Meeple du peuple vert.



Il est par contre possible de **compléter un groupe de 1 ou 2 Meeples jusqu'à 3 Meeples** lors d'une action ultérieure.

PLACER UN GROUPE DE MEEPLES DANS UNE FUSÉE CONSTRUITE

Prenez **1 ou 2 Meeples** dans la place de votre village et placez-les dans **1 fusée construite**.

Le cockpit ou les moteurs ne peuvent contenir qu'un seul Meeple et chaque cabine peut en contenir 2.

Les places sont indiquées par les couchettes. Selon sa taille, une fusée peut donc contenir 4, 6 ou 8 Meeples.

Vous devez garder au moins 2 Meeples en jeu ! Il est donc interdit d'envoyer ses 2 derniers Meeples dans une fusée.

ENVOYER UN TRAIN VERS SA DESTINATION :

la mine, la forge, la taverne ou la forêt.

Placez votre drapeau sur la locomotive, puis **amenez le train à sa destination en suivant les rails**.

Attention : vous ne pouvez effectuer cette action que s'il y a **au moins 1 Meeple de votre peuple dans le train** que vous voulez envoyer.

Dès que le train est envoyé, quelle que soit sa destination, ajoutez **1 Humain** dans la forêt (en commençant par les plus petits).

Puis, en commençant par les groupes en tête de train et ainsi de suite jusqu'au dernier groupe en queue du train, chaque peuple affecte ses groupes de Meeples à une action, puis vous récupérez votre drapeau.

Note

Le drapeau peut sembler inutile, mais l'affectation des Meeples aux actions pouvant prendre un certain temps, il est très utile pour rappeler quel peuple doit jouer après !

Il n'est jamais possible de scinder un groupe en plusieurs groupes, c'est à dire que chaque groupe de Meeples fera une seule et même action.

Rappel : si le quota d'Humains nécessaires à l'invasion est atteint, la partie se termine à la fin du tour du peuple actif.

RAMENER UN TRAIN

Ramenez un train qui était à sa destination jusqu'au départ et prenez un ticket d'humeur de votre choix (« content » ou « pas content »).

Tous les Meeples affectés aux actions du lieu reviennent vers le village de leur peuple respectif.

S'ils ont été blessés au cours de l'action, il reviennent couchés à l'infirmerie.



Sinon, ils reviennent sur la place du village et sont donc immédiatement disponibles.



VÉRIFIER SON ENTREPÔT

À la fin du tour d'un peuple, l'entrepôt du village du peuple concerné ne doit contenir que **10 ressources**. Les **petites ressources de valeur 1 prennent une place**, les **grosses ressources de valeur 2 prennent deux places**.

En cas d'excédent, remplacez le surplus dans le stock des ressources en choisissant celles à défausser.

Note: il est donc tout à fait autorisé d'avoir plus de 10 ressources pendant le tour des autres peuples.

LES ACTIONS DES LIEUX



SYMBOLIQUE DES LIEUX

Il existe **2 types d'actions**, symbolisés soit par un rond, soit par un carré :

- ✦ les actions rondes  ne peuvent accueillir qu'**un seul groupe de Meeples**. De plus le groupe doit avoir **au moins autant de Meeples que dessinés**.

Par exemple une action  peut accueillir un seul groupe de Meeple composé de 1, 2 ou 3 Meeples.

Une action  peut quant à elle accueillir un seul groupe composé de 3 Meeples.

- ✦ les actions carrées  peuvent accueillir un nombre illimité de groupes de Meeples de n'importe quelle taille. Ces groupes peuvent appartenir à des peuples différents ou pas.

L'effet des actions est indiqué par une condition éventuelle, une ou plusieurs flèche et un résultat. **Si la flèche est unique, le résultat s'applique une fois** quel que soit le nombre de Meeples contenus dans le groupe effectuant l'action.

Si la flèche est multiple, le résultat s'applique par Meeple contenu dans le groupe en s'acquittant de la condition à chaque fois.

Tous les lieux ont une action en commun : Glander.



Un groupe de Meeple, quelle que soit sa taille, vous rapporte **1 ticket d'humeur** de votre choix (content ou pas content).

FACES I ET II DES LIEUX

Pour certains lieux, la tuile d'action est recto-verso, le recto présentant des actions différentes du verso.

Ces actions sont juste un peu différentes, pas plus compliquées ou difficiles, elles apportent de la variété à vos parties.

Choisissez donc selon vos goûts une face ou l'autre.



LA MINE

CREUSER, TAILLER, COUPER

Face I :



Placez chaque Meeple du groupe effectuant l'action **à cheval sur 2 ressources libres** de tous meeples et prenez-les du stock pour les mettre dans l'entrepôt de votre village. Les Meeples sont placés **verticalement ou horizontalement**, jamais en diagonale. Les Meeples ne sont pas forcément placés adjacents les uns aux autres.

Si un Meeple ne peut se placer que sur une seule ressource, le peuple concerné ne récupère que cette unique ressource.

Face II :



Placez le premier Meeple du groupe effectuant l'action **à cheval sur 2 ressources libres** de tous meeples et **adjacent à un autre Meeple** (ou librement placé si c'est le premier Meeple du premier groupe). Placez les autres Meeples de même **et à la suite du premier**.

Prenez les ressources du stock pour les mettre dans l'entrepôt de votre village.

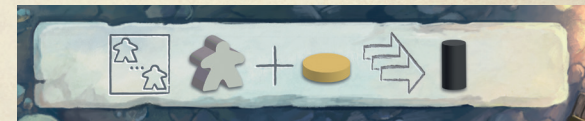
Si un Meeple ne peut se placer que sur une seule ressource, le peuple

concerné ne récupère que cette unique ressource.

Rappel : À la fin du tour d'un peuple et seulement à la fin de SON tour, l'entrepôt de ce peuple doit contenir au maximum 10 ressources.

EXTRAIRE DU PÉTROLE

Face I & II :



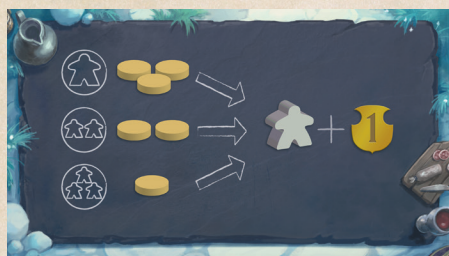
Pour chaque Meeple du groupe effectuant l'action, **payez 1 or** de votre entrepôt en le remplaçant dans le stock et **récupérez 1 pétrole du stock** que vous placez dans votre entrepôt.

Rappel : À la fin du tour d'un peuple et seulement à la fin de SON tour, l'entrepôt de ce peuple doit contenir au maximum 10 ressources.

LA TAVERNE

RECRECITER UN NOUVEAU MEEPLE

Face I :



Payez la **quantité d'or demandée** (1, 2 ou 3 selon l'action) en la prenant dans votre entrepôt et en la remettant au stock. **Prenez 1 Meeple de votre peuple** près d'un tonneau de l'auberge et ajoutez-le au groupe de Meeple effectuant l'action.

Prenez également **1 point de victoire**.

Ce nouveau Meeple ne sera disponible que quand le train sera ramené, comme les autres du groupe.

Face II :



Pour l'action nécessitant un Meeple au minimum, **payez 3 pièces d'or** en les prenant dans votre entrepôt et en les remettant au stock. **Prenez 1 Meeple de votre peuple** près d'un tonneau de l'auberge et ajoutez-le au groupe de Meeple effectuant l'action. Prenez également **1 point de victoire**.

Pour l'action nécessitant 3 Meeples, **prenez 1 Meeple de votre peuple** près d'un tonneau de l'auberge et ajoutez-le au groupe de Meeple effectuant

l'action. Prenez également **1 point de victoire**.

Ce Meeple est blessé et reviendra à l'infirmerie de votre village quand le train sera ramené.

FAIRE LA VAISSELLE

Face I & II :



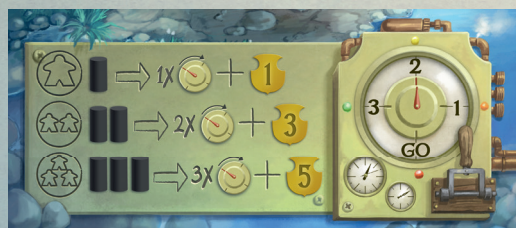
Quelle que soit la taille du groupe effectuant l'action, **prenez 1 or et soit 1 bois, soit 1 métal** et placez-les dans votre entrepôt.

LA FORGE

FAIRE DÉCOLLER UNE FUSÉE

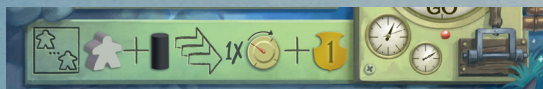
S'il n'y a aucune fusée construite, cette action est impossible.

Face I :



Payez la quantité de pétrole demandée (1, 2 ou 3 selon l'action) en la prenant dans votre entrepôt et en la remettant au stock. **Faites avancer le compte à rebours de 1, 2 ou 3 crans selon l'action.** Prenez également le nombre de points de victoire indiqués.

Face II :



Pour chaque Meeple présent dans le groupe effectuant l'action, payez 1 pétrole en le prenant de votre entrepôt et en le remettant au stock, **avancez le compte à rebours d'un cran et prenez 1 point de victoire.**

Si le compteur arrive sur « GO », les avancées en plus sont perdues, mais les pétroles sont quand même dépensés et les points de victoire gagnés.

Décollage de fusée :

Si le compte à rebours arrive sur « GO », faites décoller une fusée construite de votre choix. Cette fusée peut être vide, pleine ou partiellement remplie de Meeples. Placez les Meeples contenus dans la fusée sur la planète puis remplacez la fusée dans le stock. Remplacez le compte à rebours sur 3.

Rappel : si le quota de fusées nécessaires à l'évasion est atteint, la partie se termine à la fin du tour du peuple actif.

RÉPARER UN MEEPLE

Face I :



Pour chaque Meeple présent dans le groupe effectuant l'action, payez 1 bois en le prenant dans votre entrepôt et en le remettant au stock, **avancez 1 de vos Meeples de 2 cases** sur la piste de réparation de votre village ou 2 Meeples d'une case. De plus chaque autre peuple de Meeple peut vous payer 1 or pour faire avancer une seule fois un de ses Meeples sur la piste de réparation de son village.

Face II :



Pour chaque Meeple présent dans le groupe effectuant l'action, payez la quantité de bois demandée (3, 2 ou 1 selon l'action) en la prenant dans votre entrepôt et en la remettant au stock, et **avancez un de vos Meeples sur la piste de réparation de votre village du nombre de cases indiqué.** Ces cases peuvent être réparties sur plusieurs Meeples à réparer.

TRAVAILLER

Face I & II :



Quelle que soit la taille du groupe effectuant l'action, **prenez 2 pièces d'or** et placez-les dans votre entrepôt.

LA FORÊT

CONSTRUIRE UNE NOUVELLE FUSÉE



Selon l'action choisie, **construisez un morceau d'une nouvelle fusée**.

Vous pouvez construire **un cockpit** avec les actions nécessitant un Meeple minimum, **une cabine** pour les actions nécessitant 2 Meeples minimum, et **un moteur** pour les actions nécessitant 3 Meeples minimum.

Payez le coût de construction en ressources indiqué sur la tuile choisie d'un des deux chantiers de construction en le prenant dans votre entrepôt et en le remettant au stock, **retournez la tuile sur le côté construit** (sans mention de coût ou de point de victoire) et **prenez le nombre de points de victoire indiqué**.

Si un ou deux chantiers sont vides, vous pouvez alors en initier un nouveau. Pour ce faire, prenez la première tuile cockpit et moteur de leur pile et prenez 1, 2 ou 3 tuiles de la pile cabines afin de constituer un nouveau chantier. C'est donc vous qui choisissez la taille de la fusée qui sera construite. Il ne peut pas y avoir plus de 2 chantiers de construction en même temps.

Chantier N°1 en cours



Chantier N°2 vide :
Initialisation d'un
nouveau chantier



Si une fusée est entièrement construite, placez les tuiles sous leur piles respectives, et **placez une fusée construite de la taille correspondante au centre du plateau**.

De même qu'il ne peut y avoir que 2 chantiers de construction, il n'y a que 2 pas de tirs pour les fusées construites. Donc si un chantier est terminé alors que les 2 pas de tirs sont occupés par des fusées construites, le chantier est laissé en l'état. Dès qu'une des 2 fusées aura été lancée, le chantier se termine (les tuiles sont défaussées et la nouvelle fusée est construite).

COMBATTRE LES HUMAINS



Pour chaque Meeple du groupe effectuant cette action, prenez 1 Humain de la forêt et placez-le dans la prison de votre village, prenez également 1 or du stock et placez-le dans votre entrepôt ainsi que 1 point de victoire.

Vos Meeples, blessés lors de l'attaque, reviendront donc à l'infirmerie lorsque le train sera ramené. Afin de vous en souvenir, placez-les couchés sur l'action.

Attention : les grands Humains

Au début de la partie, seuls des petits Humains arrivent dans la forêt depuis le stock.

Quand il n'y a plus de petits Humains, les grands Humains commencent à apparaître.

Ceux-ci ne rapportent pas plus de points et comptent comme un seul Humain chacun pour le déclenchement de l'invasion, mais ils sont plus durs à capturer : Il faut 2 Meeples pour capturer 1 grand Humain.

S'il y a des grands et des petits Humains dans la forêt, capturez ceux de votre choix.

Si un grand Humain n'est attaqué que par un seul Meeple, placez le pion blessure sur la tête de l'Humain.

Ainsi le prochain groupe qui attaquera cet Humain n'aura besoin que d'un seul Meeple pour le capturer.



TICKETS D'HUMEUR

Une fois par tour, n'importe quand **durant son tour**, un peuple de Meeple peut dépenser ses tickets d'humeur pour effectuer une action bonus, c'est à dire **en plus de son action du tour**.

Rappel: les tickets d'humeur sont acquis lorsqu'on effectue l'action « Glander » dans un lieu ou lorsqu'on ramène un train.

Pour effectuer l'action bonus, il faut dépenser les tickets d'humeur correspondants en les remettant au stock.



2X → 1X (~~-1~~ ~~+1~~)

Pour 2 tickets « content », faites **avancer le compte à rebours** de lancement de fusées d'un cran, sans payer de pétrole, mais sans recevoir de point de victoire.

3X → → →

Pour 3 tickets « content », **réparez totalement un de vos Meeples blessé**. Prenez un de vos Meeples de votre infirmerie et placez-le sur votre place de village. Il est donc immédiatement disponible.

4X → +2 ≠ / / /

Pour 4 tickets « content », prenez **2 ressources différentes** du stock et placez-les dans votre entrepôt.

5X → →

Pour 5 tickets « content », **prenez 1 Meeple de votre peuple à la taverne** et placez-le dans votre place du village. Il est donc immédiatement disponible.

LISTE DES ACTIONS BONUS



2X →

Pour 2 tickets « pas content », **déplacez tout un groupe de vos Meeples placé dans un train vers les premières places de ce train**.

Attention : ces places doivent être vides et il n'est pas possible de scinder un groupe.

2X →

Pour 2 tickets « pas content », **prenez 1 Humain du stock et placez-le dans la prison de votre village**.

3X →

Pour 3 tickets « pas content », **prenez 1 Humain du stock et placez-le dans la forêt**.

Note : Si possible prenez-en un petit, sinon prenez-en un grand.

Rappel : si le quota d'Humains nécessaires à l'invasion est atteint, ou s'il n'y a plus d'Humain disponible alors qu'il est demandé d'en rajouter un dans la forêt, la partie se termine à la fin du tour du peuple actif.

4X →

Pour 4 tickets « pas content », vous pouvez **envoyer un train vers une autre destination** que sa destination normale. Placez alors le train à côté de sa nouvelle destination et procédez comme pour un envoi de train normal, en ajoutant notamment 1 Humain dans la forêt.

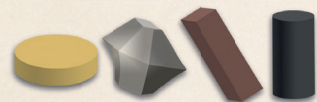
RÉCAPITULATIF DES ICÔNES D'ACTIONS



Gagnez un Meeple
ou
Par Meeple du groupe



Le Meeple utilisé est blessé au cours
de l'action



Lors d'une action, payez ou
recevez des ressources



Lors d'une action, recevez
un ticket d'humeur



Avancez un Meeple d'une case sur la
piste de réparation de votre village



Avancez le compteur de compte à
rebours d'un cran



Capturez un Humain de la forêt en le
plaçant dans la prison de votre village



CRÉDITS



ont essayé de sauver les Meeples :

Auteur : **FLORIAN SIRIEIX**

Illustratrice et maquettiste : **ANNE HEIDSIECK**

Développement : **BLUECOCKER**

Direction artistique : **ANNE HEIDSIECK & BLUECOCKER**

Rédaction des règles : **DOMINIQUE BODIN**

Traduction : **FLORIAN SIRIEIX & LORÉDANA CHAILLOT**

Relecture et correction : **SANDRA GRES**

Remerciements :

Le chien bleu fait des léchouilles à Andrée FRANCES, Bruno DESH, Matthieu HALFEN, Alain BLAIZEAU, Jean-Emmanuel GILBERT, Michel SCHOENACKER, Nathalie GEOFFRIN et Renaud CHAILLAT. Et un waouf à tous les «testeurs» du jeu.

À tous les testeurs du jeu qui ont eu la gentillesse de manipuler les Meeples avec précaution, merci pour eux. Non, vraiment : Estelle, Ben, Gilles, AnneC, Cédric et les autres, c'était sympa. Et puis merci à ma famille, ma chérie Emilie et tous les amis qui me supportent pendant la création et le développement de mes jeux. À Nicholas qui m'a motivé à bosser sur le proto mais pas que, toute ma gratitude. Aux copains de Valmeinier sans qui ma culture ludique serait moins dense, et moins fun. Au chien bleu d'avoir bavé sur le jeu avant qu'il ne soit fini, ça m'a motivé à en faire un jeu...fini. Et un dernier pour Anne, qui a fait un travail d'imagination important, étant donnée la qualité des illustrations du prototype !

L'auteur Florian SIRIEIX