



NANO
GAME

2-3 | 20 | 10+

OBJECTIF : Dans cette course contre le temps, les joueurs font le tour d'une horloge avec leur dirigeable et capturent des Capsules Temporelles pour accumuler des points à la fin de la partie. Le joueur ayant le plus de points remporte la victoire !

30 cartes :

3 Dirigeables 12 Capsules Temporelles 10 Actions 5 cartes Horloge



(de 1 à 12)



(2 Aiguilles et
3 Marqueurs Heure)

MISE EN PLACE :

- Placez les 2 Aiguilles (la petite par-dessus la grande) au centre de la zone de jeu. La grande Aiguille ne bougera pas pendant toute la partie, et pointera vers la carte placée à 12 heures. La petite Aiguille tournera par-dessus et pointera l'heure actuelle pendant toute la partie.
- Mélangez toutes les cartes Capsules Temporelles et placez-les face cachée en cercle afin de former une horloge, avec la grande Aiguille pointant vers la position 12 heures.
(Voir l'EXEMPLE DE MISE EN PLACE ci-dessous)
- En commençant par le joueur qui est le plus rarement en retard, chaque joueur choisit un Dirigeable et le place sur la position A, B ou C, dans le sens de son choix (horaire ou antihoraire) :

2 JOUEURS :

A : 6 heures
B : 9 heures



3 JOUEURS :

A : 3 heures
B : 6 heures
C : 9 heures



- Mettez de côté les cartes Marqueur Heure pour le moment.
- Mélangez les 10 cartes Action et la partie peut commencer !

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS

Cartes
Action



Petite Aiguille par dessus la grande
Aiguille et pointant vers 12 heures



*Petite Aiguille par dessus la grande
Aiguille et pointant vers 12 heures*

Cartes
marqueur
heures



Pendant l'ÉTAPE 3 de la MISE EN PLACE,

Le Joueur 1 choisit le Dirigeable ROUGE et le place à 3 heures.

Le Joueur 2 choisit le Dirigeable BLEU et le place à 6 heures.

Le Joueur 3 place le dernier Dirigeable VERT à 9 heures.

L'HORLOGE :

Note : Pour jouer à ce jeu, les joueurs doivent connaître la position des nombres sur une horloge analogique. Bien que les cartes Capsule Temporelle soient retirées pendant la partie, il y a toujours 12 positions sur l'horloge, et il est toujours possible de se déplacer vers les espaces vides. Si les cartes placées aux positions 3 heures, 6 heures ou 9 heures sont retirées, remplacez-les par une carte Marqueur Heure pour conserver la forme de l'horloge.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

1. Avancez la petite Aiguille d'1 heure dans le sens horaire. Lors du premier tour de jeu, elle se déplace de 12 heures à 1 heure.
 - Si la carte Capsule Temporelle vers laquelle elle pointe est inoccupée, retournez cette carte sur sa face OPPOSÉE.
2. Mélangez les 10 cartes Action et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes sont défaussées face cachée.
3. Sélectionnez les cartes :
 - Les joueurs choisissent simultanément l'une des cartes qu'ils ont reçues, la place devant eux, puis passent les deux cartes restantes au joueur à leur gauche (dans le sens horaire).
 - Les joueurs choisissent une carte parmi celles qu'ils ont reçues puis passent la dernière carte.
 - Les joueurs prennent la dernière carte qui leur a été passée. Chaque joueur devrait maintenant avoir une main de 3 cartes.
4. Dans un ordre précis, chaque joueur joue 1 carte Action puis sa seconde. (Voir au dos)
5. Les cartes Capsule Temporelle sont capturées. (Voir au dos)
6. S'il n'est pas encore 12 heures, jouez une autre manche.

(DÉROULEMENT D'UNE MANCHE, suite)

Le joueur placé sur la position de la petite Aiguille joue le premier. S'il n'y a pas de Dirigeable à cet endroit, le joueur qui en est le plus proche dans le sens horaire joue le premier.

Ce joueur joue **UNE** carte Action et utilise **L'UNE** ou **LES DEUX** icônes de cette carte (dans n'importe quel ordre). C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de jouer une carte. Lorsque tous les joueurs ont joué 2 cartes, ils défaussent leur carte restante.

ICÔNES D'ACTION :



1



2



3



4

Déplacer : Cet engrenage a 1, 2, 3 ou 4 trous. Déplacez-vous **EXACTEMENT** de ce nombre de cases dans la direction vers laquelle votre Dirigeable fait face.

Lorsqu'ils atterrissent sur une carte Capsule Temporelle, les joueurs placent leur Dirigeable de haut en bas, afin d'établir quel joueur a la priorité pour la capturer.



Retourner/Changer de sens : Retournez une carte Capsule Temporelle inoccupée sur sa face opposée **OU** changez la direction de votre Dirigeable.



Avancer le temps : Faites avancer la petite Aiguille d'une heure dans le sens horaire. Si la carte vers laquelle elle pointe est inoccupée, retournez-la sur sa face opposée. Vous ne pouvez pas faire avancer la petite Aiguille après 12 heures de cette façon.



Prévoir : Regardez une carte face cachée sur une heure inoccupée et remettez-la face cachée sur sa position **OU** regardez la main d'un adversaire.

Une fois que 2 cartes ont été jouées par chaque joueur, les Dirigeables capturent les cartes Capsule Temporelle.

CAPTURE DES CARTES CAPSULE TEMPORELLE :

Un Dirigeable capture la carte face visible sur laquelle il se situe si le nombre de cette carte correspond à l'heure actuelle **ou** à une heure déjà passée. Par exemple, s'il est 3 heures, les cartes Capsule Temporelle 1, 2 et 3 peuvent être capturées pendant cette manche. Si votre Dirigeable se situe sur une carte face visible avec un nombre correspondant à l'heure actuelle, vous capturez également toutes les cartes Capsule Temporelle ayant des nombres correspondant aux heures déjà passées.

Si plusieurs Dirigeables sont sur la même carte, le Dirigeable qui est arrivé le premier (situé en haut) capture la carte.

Les cartes Capsule Temporelle capturées sont retirées de l'horloge et placées devant vous. Votre Dirigeable reste sur la même position et orienté vers la même direction.

FIN DE LA MANCHE : S'il n'est pas encore 12 heures, jouez une autre manche.

EXEMPLE DE MANCHE POUR 3 JOUEURS : La petite aiguille avance sur 7 heures, révélant ainsi la Capsule Temporelle « 12 ». Les cartes Action sont sélectionnées. **VERT** est le plus proche de l'heure actuelle (7 heures) dans le sens horaire : il joue donc la première carte Action.

① **VERT** n'utilise qu'une action. Il choisit d'**Avancer le temps** et avance la petite Aiguille vers 8 heures, révélant ainsi la Capsule Temporelle « 10 ».

② **ROUGE** utilise deux actions. Il fait **Changer de sens** son Dirigeable, puis se **Déplace de 3 cases** vers 1 heure, en dessous de **VERT**.

③ **BLEU** utilise une action pour faire **Changer de sens** son Dirigeable.

④ **VERT** choisit de **Retourner la carte** à 4 heures, qui était face cachée sous le Dirigeable **ROUGE** au début de la manche.

⑤ **ROUGE** utilise **Prévoir** pour regarder la carte à 11 heures.

⑥ **BLEU** utilise également **Prévoir** pour regarder la carte à 11 heures. Ensuite, il se **Déplace de 4 cases** à 10 heures.

EXEMPLE DE MANCHE POUR 3 JOUEURS : La petite aiguille avance sur 7 heures, révélant ainsi la Capsule Temporelle « 12 ». Les cartes Action sont sélectionnées. **VERT** est le plus proche de l'heure actuelle (7 heures) dans le sens horaire : il joue donc la première carte Action.

- 1 **VERT** n'utilise qu'une action. Il choisit d'**Avancer le temps** et avance la petite Aiguille vers 8 heures, révélant ainsi la Capsule Temporelle « 10 ».
- 2 **ROUGE** utilise deux actions. Il fait **Changer de sens** son Dirigeable, puis se **Déplace de 3 cases** vers 1 heure, en dessous de **VERT**.
- 3 **BLEU** utilise une action pour faire **Changer de sens** son Dirigeable.
- 4 **VERT** choisit de **Retourner la carte** à 4 heures, qui était face cachée sous le Dirigeable **ROUGE** au début de la manche.
- 5 **ROUGE** utilise **Prévoir** pour regarder la carte à 11 heures.
- 6 **BLEU** utilise également **Prévoir** pour regarder la carte à 11 heures. Ensuite, il se **Déplace de 4 cases** à 10 heures.



Tous les joueurs ont joué 2 cartes et le Dirigeable **VERT** est sur la Capsule Temporelle « 8 » qui est l'heure actuelle, puisque la petite Aiguille pointe à 8 heures. **VERT** capture alors le « 8 », et capture également le « 3 » à distance puisqu'il est face visible et inoccupé.

BLEU capture la Capsule Temporelle « 7 », puisqu'elle est déjà passée (7 heures arrive avant 8 heures). Une nouvelle manche commence ensuite.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS : Si, à la fin d'une manche, la petite Aiguille est à 12 heures, la partie prend fin. Les joueurs comptent le nombre de cartes Capsule Temporelle devant eux qu'ils ont capturées. Le joueur ayant le total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité avec la carte Capsule Temporelle ayant le nombre le plus petit remporte la partie.

AUTEUR : Chris Handy

DÉVELOPPEURS : John Brieger

ÉDITION DES RÈGLES : Breeze Grigas

ILLUSTRATIONS : Nella Colombo

TRADUCTION : Valentin Le Lay



www.perplext.com



matagot-friends.com