

RÈGLES DU JEU v2.0



Traduit par
Emeline Balmer



DEEJAWA

FRAGMENTS OF MEMORY

A game by Terry Cheung



45-90 min



2-4



10+



X

INTRODUCTION

Quand la jeune fille sans nom reprit connaissance, elle vit qu'elle se trouvait dans une capsule spatiale en forme d'œuf, portant un pot de fleurs bleues lumineuses.

«Où suis-je ... qui suis-je ?» Elle ne se rappelait de rien.

Regardant à travers la fenêtre de l'appareil, elle vit une étoile filante traverser le ciel vert ensoleillé. Soudain une forte sensation de déjà-vu la frappa – quelque chose d'important devait lui être arrivé par le passé.

Dans l'ordinateur de bord de la capsule spatiale, elle trouva une boîte noire qui contenait des enregistrements de toutes les planètes visitées. Déconcertée mais résolue, elle entreprit d'expérimenter à nouveau son voyage dans l'espoir de retrouver tous ses souvenirs perdus.

Dans Déjà vu : Fragments de Mémoire, les joueurs aident la jeune fille sans nom à recueillir ses souvenirs éparpillés à travers l'univers - que ce soit la couleur d'un coucher de soleil, la courbe d'un croissant de lune, le scintillement d'étoiles lointaines, le son de l'orage, le poids des gouttes de pluie ou n'importe quelle autre sensation même la plus infime – et à les assembler en une image cohérente dans son esprit.

Ainsi commence l'Odyssée Interstellaire de la fille sans nom.

COMPONENTS

4 tuiles file sans nom



pion Jeune
fille sans nom



1 Grille Mémoirelle



20 jetons Fleur Cosmique



40 jetons PV



15 Fragments de Mémoire



60 Eclats d'Impression



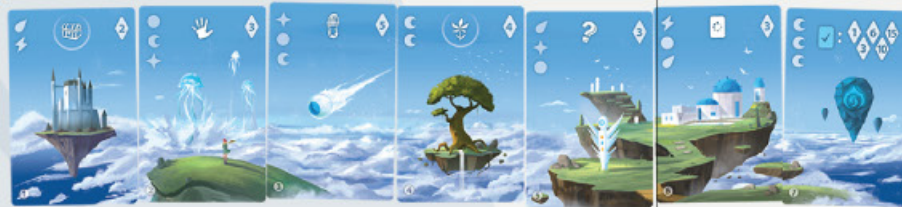
84 Cartes Impression

(60 with blue card back, 12 with golden card back and 12 with silver card back)

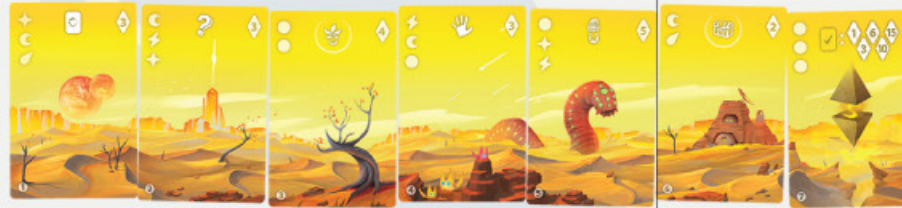
Vallée Dragon



Palais Flottant



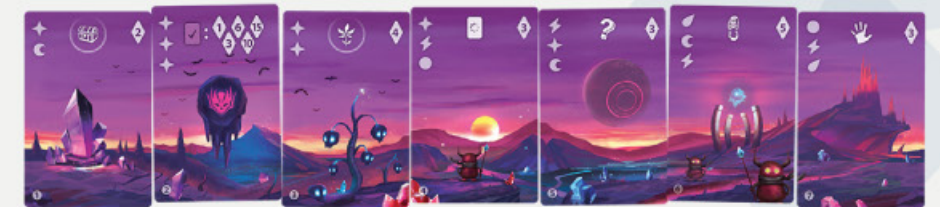
Désert sacré



Paradis de lave



Royaume Magique

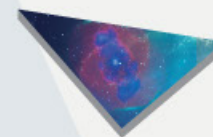


Plateau Verdoyant



15 Tuiles Nébuleuse

Cat's eye nebula



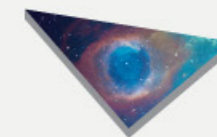
Boomerang nebula



Flame nebula



Helix nebula



Veil nebula



Eagle nebula



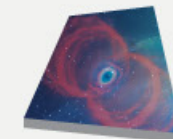
Carina nebula



horse head nebula



Hourglass nebula



Lagoon nebula



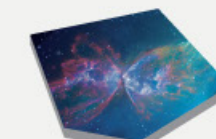
Crab nebula



Rosette nebula



butterfly nebula



Orion nebula



Fox fur nebula



MISE EN PLACE

Déterminez au hasard le Premier Joueur.

1 Construire la Carte Cosmique :

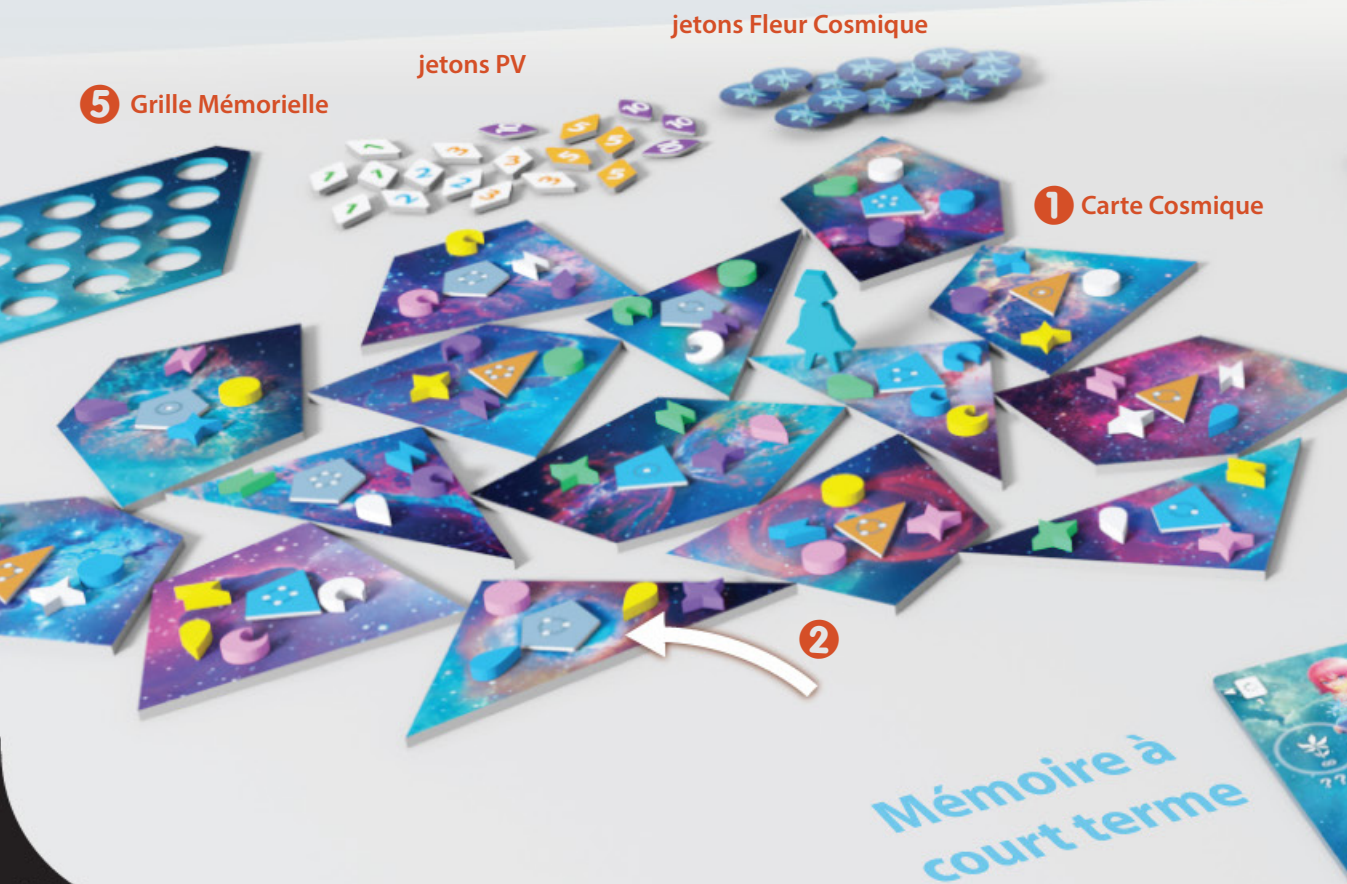
Tous les joueurs participent à la création de la carte, en connectant les 15 Tuiles Cosmiques pour former une unique Carte Cosmique, en suivant deux principes :

- A Pour que la connexion entre deux Tuiles Cosmiques soit valide, une pointe d'une tuile doit toucher le bord d'une autre tuile, et
- B Chaque Tuiles Nébuleuse de la carte doit être connectée à au moins 2 autres tuiles.

Mélanger les 15 Tuiles Cosmiques. Placer l'une d'elles au hasard sur la table. Poser le pion Jeune Fille dessus.

Ensuite, en commençant par le Premier Joueur, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend au hasard 2 Tuiles Cosmiques, et les connecte à celles déjà placées sur la table, jusqu'à ce que les 15 Tuiles Cosmiques forment une unique Carte Cosmique.

2 Poser au hasard 4 Eclats d'Impression et 1 Fragment de Mémoire sur chaque tuile.



3 Placer les Cartes Impression Communes côte à côte face visible à côté de la Carte Cosmique. **For 2 player games, use the ones with golden card back only; for 3-4 player games, use both the ones with golden and silver card back.** Ranger les cartes blanches par ordre selon le nombre inscrit dans leur coin inférieur gauche.

4 Mélanger les Cartes Impression Ordinaires (cartes au dos bleu) et créer un «Deck d'Impressions» face cachée à côté de la Carte Cosmique.

5 Placer la Grille Mémoirelle, les jetons Fleur et les Jetons PV à côté de la Carte Cosmique.

6 Chaque joueur prend 1 tuiles fille sans nom et la pose sur la table devant lui, en laissant de la place à gauche et à droite pour les espaces Mémoire à Court et Long terme.

7 Chaque joueur pioche 5 Cartes Impression depuis le Deck d'Impressions, en choisit secrètement 3 pour créer sa main de départ et jette les 2 autres en formant une pile de défausse face visible à côté du Deck.

* Si vous avez deux cartes strictement identiques en main, défaussez-en une et piochez une nouvelle carte.

Le jeu peut commencer. Les joueurs jouent l'un après l'autre dans l'ordre des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit atteinte (voir la section Eveil)



3-4 Player Speed Game Option

Players may have different level of analysis paralysis tendency, especially over some tactical puzzles where you cannot plan beforehand. In case you feel the need to speed up a 3-4 player game, here is a simple twist in setup to help, effectively by **letting each player start the game with two “initial” Impression Cards in their Long-term Memory** (without altering the 10+ cards end game condition).

The twist is simple - replace step 7 in the original setup with the following steps:

Each player...

- A** Draws 7 Impression Cards from the Impression Deck (If there are 2 identical copies of the same card in your hand, discard one of them and draw a new one).
- B** Choose 2 and put them face up in your Long-term Memory (If it is a card with flower symbol, take a Flower Token from the general supply and place it over the symbol). Their powers will be effective right from the start of the game.
- C** Choose 3 as your starting hand (keep secret) and discard the other 2 in a face up pile beside the Impression Deck.
- D** Inspect the 2 Impression Cards in your Long-term Memory, sum up the numbers on their top-right corner (which represent the VPs you will gain from them at the end of the game), and let that number be **X**. Then **take VP tokens from the general supply with a total value equal to “10 - X”** (the purpose of this step is to prevent any players from obtaining more VPs than others by their initial card selection).

The game now begins. Players perform their turns in clockwise order, following rules like they do in the ordinary game, until the end of game condition is triggered (see Awakening).

As the “10 or more cards” end game condition remains the same, the gaming time can be shortened by approximate 2 rounds.

OVERVIEW

In Deja Vu, players take their turns in clockwise order. Each turn consists of 4 phases:

Phase 1 : Planting Flower

You move the Nameless Girl Meeple around the Cosmic Map. If you have a Flower Token, you may also place it on the last tile she stands, in exchange for a Memory Fragment on it. **This phase is optional, and it can take place before phase 2 or after phase 3.**

Phase 2 : Recollection

You collect the wooden “Impression Bits” on the Cosmic Map by a “sowing” method. The collected bits are usable in phase 3.

Phase 3 : Deja Vu

This phase offers 3 available actions:

A. Construct Impression Cards

Match the shape of your Impression Bits with the “slots” printed on the Impression Cards (from your hand or on the table), and place the cards in your tableau, which grant you powers and victory points.

Construction Type 1 : Instant Construction

Fill up the cards’ slots all at once.

Construction Type 2 : Progressive Construction

Fill up the cards’ slots over several turns.

B. Grow Cosmic Flower

Spend any 3 Impression Bits to gain a Flower Token (for use in Phase 1).

C. Save up Impression Bits

Save unused Impression Bits over Treasure Chest icons in your Tableau, or they will be discarded at the end of the turn.

Phase 4 Meditation

This is the upkeep phase, you discard spent or unsaved Impression Bits and refill them back to the Cosmic Map if necessary. Finally you draw new Impression cards.

Then players take their turns in succession until...

Awakening

End Game Trigger

When any player has 10 or more cards in his Long-term Memory, Every opponent takes one final turn, and then...

Totaling Victory Points

Players sum up and compare their VPs; the one(s) with the most VPs wins.

TOUR DE JEU

Un tour est constitué de 4 phases :

① Plantation de Fleurs, ② Souvenirs, ③ Déjà Vu and ④ Méditation.

Phase ① : Plantation de Fleurs

Cette phase est **OPTIONNELLE**, et peut être jouée **soit avant la phase Souvenir, soit après la phase Déjà Vu.**

Déplacez la Jeune Fille à travers les tuiles connectées (sans retourner sur ses pas). Le nombre de déplacements ne doit pas dépasser le nombre total d'icônes Empreinte de pas sur votre tuiles fille sans nom et dans votre espace Mémoire à Long terme. (Au début du jeu, il n'y a qu'une empreinte visible sur la tuiles fille sans nom, la Jeune Fille ne peut donc se déplacer que d'une tuile).

Ensuite vous POUVEZ déplacer exactement un jeton Fleur de votre tableau (de la Carte Départ ou de la Mémoire à Long terme) sur la tuile sur laquelle se trouve le pion Jeune Fille. Prenez alors le Fragment de Mémoire de cette tuile, il restera en votre possession jusqu'à la fin du jeu.

Vous pouvez vous déplacer sans planter de fleur ou planter une fleur sans vous déplacer. Mais dès que vous posez un jeton Fleur, la Jeune Fille ne peut plus bouger.

Important: vous ne pouvez pas planter plus d'une Fleur Cosmique par tour.

Exemple:

Le joueur actif a 3 icônes Empreinte de pas dans son tableau, il peut donc déplacer la Jeune Fille de 3 cases maximum. Il se déplace 2 fois et plante une fleur en prenant un jeton Fleur de son tableau et le posant sur la tuile. Il prend alors en sa possession le jeton Fragment de cette tuile.

Il ne peut pas déplacer à nouveau le pion Jeune Fille même s'il lui reste un déplacement disponible. Il ne peut pas non plus planter une autre fleur même s'il a un autre jeton Fleur disponible.



Phase ② : Souvenirs

(Le pion Jeune Fille n'a pas d'importance dans cette phase.)

Dans cette phase, les Eclats d'Impression de la Carte Cosmique sont ramassés.

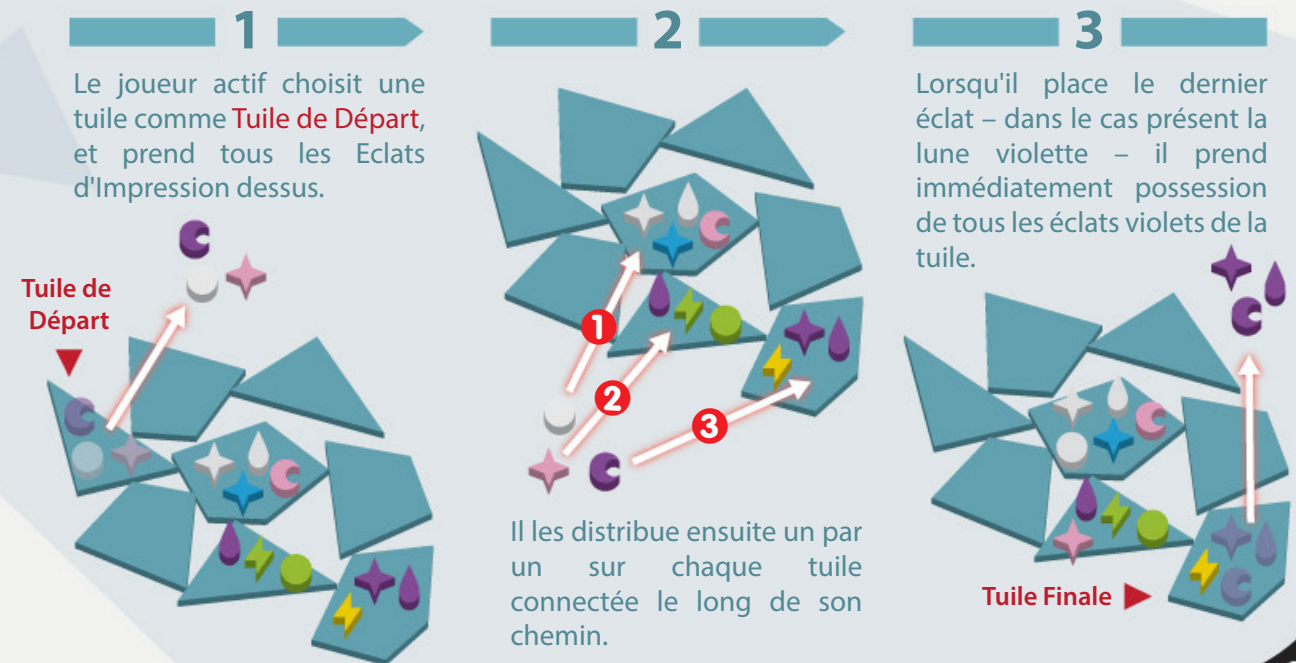
Choisissez une tuile (qu'on appellera la **Tuile de Départ**) et prenez tous les Eclats d'Impression de cette tuile en main. Déplacez-les sur les tuiles connectées (c.-à-d. que chaque tuile doit toucher physiquement la tuile précédemment traversée), en laissant 1 Eclat d'Impression sur chaque tuile traversée, jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'éclat à poser. Vous ne pouvez pas repasser par des tuiles déjà traversées.

Quand vous avez terminé de déplacer les Eclats d'Impression, reprenez en main le dernier Eclat d'Impression que vous avez posé sur la tuile finale, ainsi que TOUS les autres Eclats d'Impression de la **MEME COULEUR** (peu importe la forme) qui sont présent sur la tuile. Passez ensuite à la phase de Déjà Vu.

Important:

Les Eclats d'Impression blancs sont «libres», ils sont traités différemment. Ils sont ramassés avec les autres de la Tuile de Départ et laissés normalement sur les tuiles en se déplaçant. Cependant, l'Eclat d'Impression posé sur la Tuile de Fin ne peut jamais être blanc.

Normalement, vous ne pouvez pas récupérer d'éclats blancs dans cette phase, mais certaines Cartes Impression vous en donne le pouvoir. Vous trouverez plus d'informations dans la section Pouvoirs des Cartes Impression.



Phase ③ : Déjà vu

Vous pouvez désormais utiliser les Eclats d'Impression gagnés dans la phase de Souvenirs pour: **A. construire des Cartes Impression**, pour **B. faire pousser des Fleurs Cosmiques**, ou les **C. sauvegarder dans des Coffres au Trésor**.

Phase ③ A. Construire des Cartes Impression

L'une des principales actions du jeu est de placer des cartes Impression de sa main ou de la réserve commune dans son tableau. Ce processus s'appelle «Construction de Cartes Impression».

Il y a une colonne d'«emplacements d'Impression» imprimées dans l'angle supérieur gauche de chaque Carte Impression. Construire une carte signifie couvrir chacun de ces emplacements avec des Eclats d'Impression, en suivant quelques principes de base :

- 1) Les emplacements d'impression d'une carte doivent être couverts du haut vers le bas, un emplacement après l'autre,
- 2) La forme de l'éclat doit correspondre à la forme de l'emplacement qu'il couvre (**peu importe la couleur**).



Les formes des éclats et des emplacements doivent correspondre. La couleur n'a pas d'importance.

Vous devez couvrir les emplacements du haut vers le bas, il n'est pas possible de sauter un emplacement.

Aucun emplacement sauté et les formes correspondent, c'est correct!

Aucun emplacement sauté et les formes correspondent, c'est correct!

*** Vous ne pouvez pas construire une Carte Impression que vous avez déjà dans votre tableau (que ce soit dans la Mémoire Immédiate ou dans la Mémoire à long terme)**

There are 2 types of construction:

- ① construction Instantanée et
- ② construction Progressive.

Construction Type ① : Construction instantanée

La construction Instantanée est applicable aux **cartes Impression Ordinaires** et aux **cartes Impression Communes**.

Si vous réussissez à couvrir tous les emplacements d'une carte Impression en une seule fois, la construction de cette carte est instantanément complète. Suivez les étapes d'«**achèvement de construction**» immédiatement :

- 1) Vérifiez la couleur de chaque Eclat d'Impression sur la carte. Marquez 1 PV (prenez un jeton PV) pour chaque éclat de la même couleur que la carte (les éclats blancs sont «libres» et font toujours marquer des points lors de cette étape)
***Si la Carte Impression est blanche, seuls les Eclats d'Impression blancs rapportent des PV.**
- 2) Placez la Carte Impression dans votre espace Mémoire à Long terme. Le pouvoir de cette carte devient actif **immédiatement**.
- 3) Mettez de côté les éclats que vous venez d'utiliser, ils seront défaussés à la fin de votre tour.

Vous pouvez compléter autant de carte que vous le souhaitez tant que vous avez les Eclats d'Impression nécessaires.

Cette carte nécessite 3 éclats pour être complétée.
La lune bleue et l'étoile blanche rapportent un jeton 2 PV au joueur.
La carte est alors placée immédiatement placée dans le tableau du joueur, et le nombre de carte maximum que le joueur peut garder en main est augmenté de 1.

Il faut 6 éclats pour compléter cette carte, et l'un d'entre eux peut être de n'importe quelle forme.
La goutte de pluie blanche et le soleil blanc rapportent un jeton 2 PV au joueur.
La carte est alors immédiatement placée dans le tableau du joueur, et un jeton Fleur est placé dessus.

tuiles file sans nom

Mémoire à court terme

Mémoire à Long Terme

Construction Type ② : Construction progressive

La construction Progressive est **UNIQUEMENT** applicable aux **cartes Impression Ordinaires** (c.à.d. **NON** applicable aux **cartes Impression Communes**).

Parfois vous ne pourrez pas couvrir tous les emplacements d'une carte en une seule fois. L'espace de Mémoire Immédiate (Mémoire à court terme) de votre tableau a alors son utilité. Il contient les cartes Impression incomplètes et vous permet de les construire en plusieurs tours.

Au début du jeu, la Mémoire Immédiate de chaque joueur peut recevoir 1 carte (comme indiqué dans l'angle supérieur gauche de la tuile fille sans nom). Sa capacité peut être augmentée au cours du jeu.

Vous pouvez jouer une carte de votre main (**PAS de la réserve commune**) dans votre espace de Mémoire Immédiate si :

- 1) Au moins l'emplacement d'Impression le plus haut est couvert, ET
- 2) L'emplacement d'Impression le plus bas est à découvert.

Quand une carte est placée dans la Mémoire Immédiate, elle y reste jusqu'à ce qu'elle soit complétée (c.à.d. quand tous ses emplacements sont recouverts).

Quand un éclat couvre un emplacement dans la Mémoire Immédiate, il y reste jusqu'à ce que la carte soit complétée (il ne peut pas être enlevé pour quelque raison que ce soit).



Important: Les Cartes Impression n'apportent aucun pouvoir quand elles sont dans la Mémoire Immédiate.

Mémoire à court terme

tuiles fille sans nom

Mémoire à Long Terme



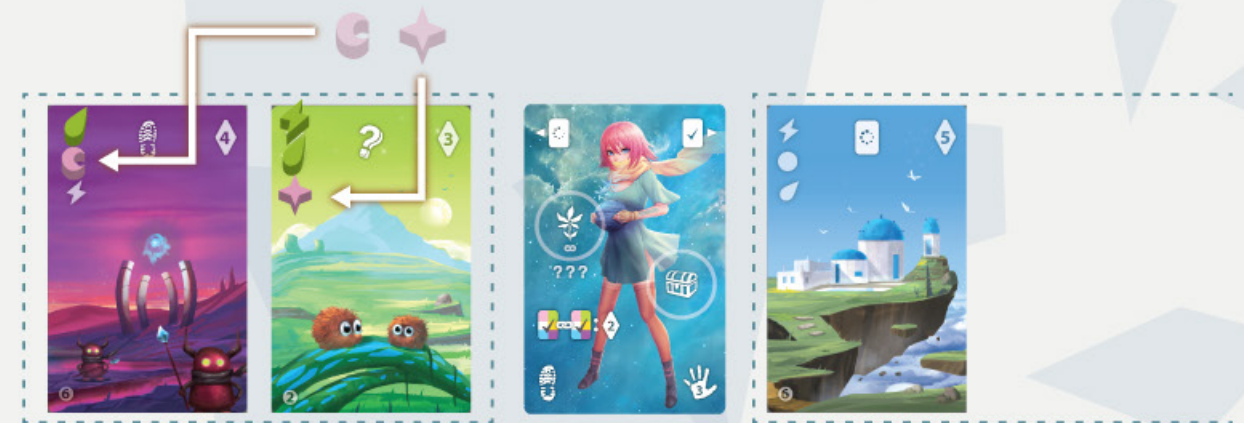
Dans cet exemple, le joueur a 1  sur sa tuile fille sans nom et 1  sur la carte bleue dans sa Mémoire à Long terme, il peut donc placer jusqu'à 2 cartes dans son espace de Mémoire Immédiate.

Il décide de commencer à construire les cartes verte et violette, et les place donc dans sa Mémoire Immédiate, en couvrant les emplacements du haut avec des Eclats d'Impression.

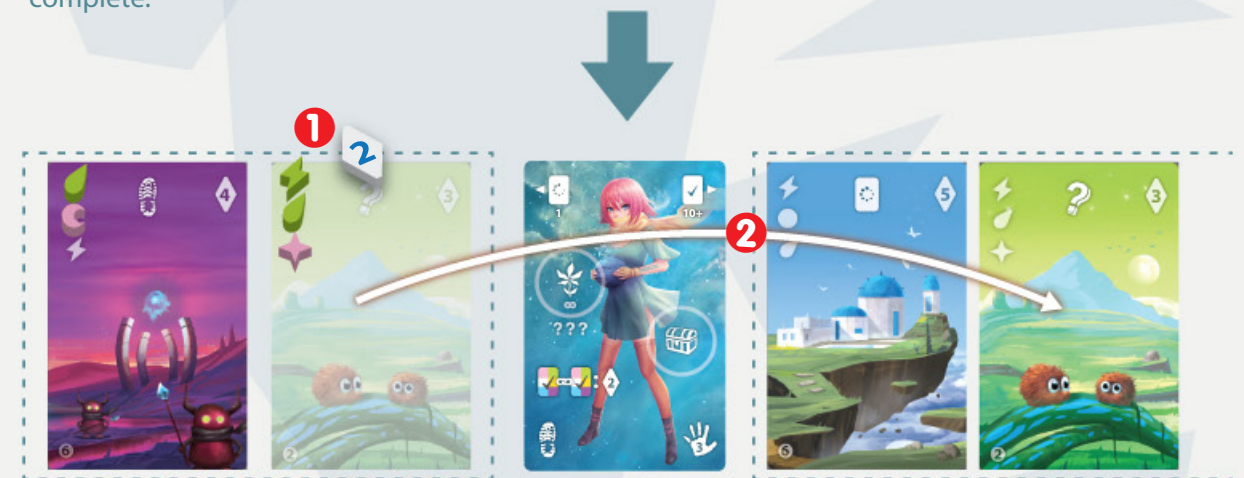
Vous pourrez continuer à ajouter des éclats d'Impression à ces cartes lors de vos tours suivants (en suivant les règles de construction : les éclats doivent être placés de haut en bas et les formes doivent correspondre).

Une fois complète (c.à.d. tous ses emplacements sont occupés), une carte de la Mémoire Immédiate est immédiatement transférée dans l'espace Mémoire à Long terme, en suivant les étapes d'«**achèvement de construction**» décrites dans la section **Construction Instantanée**.

L'emplacement du tableau précédemment occupé par cette carte est désormais libre et devient disponible à nouveau.



Pendant son tour, le joueur a gagné 2 Eclats d'Impression qui correspondent aux emplacements sur les cartes verte et violette. Le dernier emplacement de la cartes verte est couvert, elle est maintenant complète.



On suit les étapes d'«**achèvement de construction**» :

- 1 Les 2 Eclats d'Impressions verts font gagner une tuile 2 PV au joueur.
- 2 Transférez la carte verte dans la Mémoire à Long terme. Son pouvoir devient disponible.
- 3 Retirez les Eclats d'Impression de la carte verte pour les défausser à la fin du tour

Phase ③ B. Faire pousser des Fleurs Cosmiques

Il y a un cercle avec une icône Fleur sur chaque tuiles fille sans nom, c'est un espace réutilisable pour faire pousser des Fleurs Cosmiques.

Vous pouvez dépenser 3 Eclats d'Impression, sans tenir compte de la forme ou de la couleur, pour prendre un jeton Fleur de la réserve et le placer sur cet espace.

Une fois ce jeton Fleur utilisé, le cercle le contenant est à nouveau vide, disponible pour faire pousser une autre fleur.

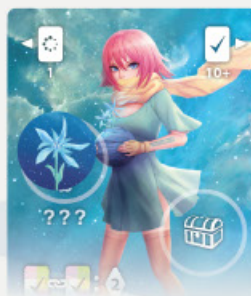
Mettez de côté les éclats que vous avez dépensés, ils seront défaussés à la fin du tour.

Important: Les cercles des Cartes de Départ sont les seuls emplacements qui permettent de faire repousser des Fleurs Cosmiques.

Avant la pousse



Après la pousse

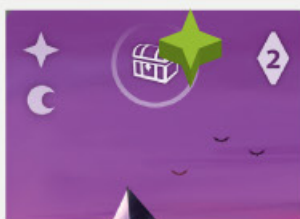


Vous ne pouvez pas déplacer le jeton Fleur sur d'autres cartes. Le jeton Fleur peut seulement être enlevé lorsqu'il est utilisé (c.-à-d. placé sur une Tuiles Nébuleuse).

Phase ③ C. Sauvegarder des Eclats d'Impression

Il y a un cercle avec une icône de Coffre au Trésor sur chaque tuiles fille sans nom ainsi que sur certaines cartes Impression. Vous pouvez sauvegarder vos Eclats d'Impression en les plaçant dans ces espaces.

Chaque icône de Coffre au Trésor peut sauvegarder 1 Eclat d'Impression inutilisé (peu importe la forme ou la couleur). Une fois placés sur un Coffre au Trésor, les Eclats d'Impression restent inutilisés et sont prêt à être dépensés dans la suite du jeu. Vous êtes également libre de supprimer, ajouter ou redistribuer les éclats dans vos Coffres au Trésor lors des phases Déjà Vu de vos tours.

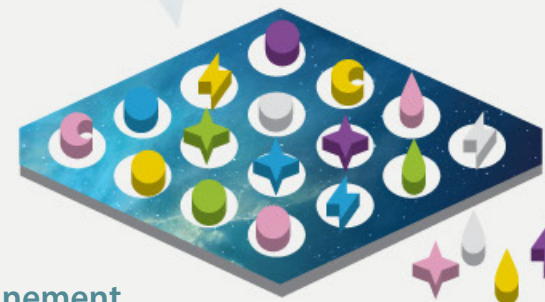


Phase ④ Méditation

Cette phase est une phase d'entretien.

① Grille Mémoirelle

Ramassez tous les Eclats d'Impression défaussés ou non sauvegardés dans votre main. Placez-les dans la Grille Mémoirelle les uns après les autres, chacun occupant une case.



② Réapprovisionnement

Lorsque la dernière case de la Grille Mémoirelle est occupée, un Réapprovisionnement a lieu. Le joueur actif prend alors dans la main tous les Eclats d'Impression défaussés (comprenant ceux dans la Grille et ceux qui ne pouvaient pas rentrer dans la Grille), et les place un par un, au hasard, sur les tuiles de la Carte Cosmique. Réapprovisionnez d'abord les tuiles qui ne contiennent plus aucun éclat, ensuite réapprovisionnez toutes les tuiles contenant 1 éclat, puis celles contenant 2 éclats, et ainsi de suite... jusqu'à ce que vous n'avez plus d'éclat dans la main.

*Dans le cas où le nombre d'éclats restants n'est pas suffisant pour remplir toutes les tuiles contenant le même nombre d'éclats, le joueur actif décide quelles tuiles il réapprovisionne en premier.

③ Piocher de nouvelles Cartes Impression

Le joueur actif peut maintenant défausser autant de Cartes Impression de sa main qu'il le souhaite, et piocher des nouvelles cartes jusqu'à en avoir le maximum autorisé en main.

La taille de la main d'un joueur est définie par le nombre total d'icônes Main visibles sur sa tuiles fille sans nom et dans sa Mémoire à Long Terme. Au début du jeu, la taille de la main de chaque joueur est de 3 cartes.

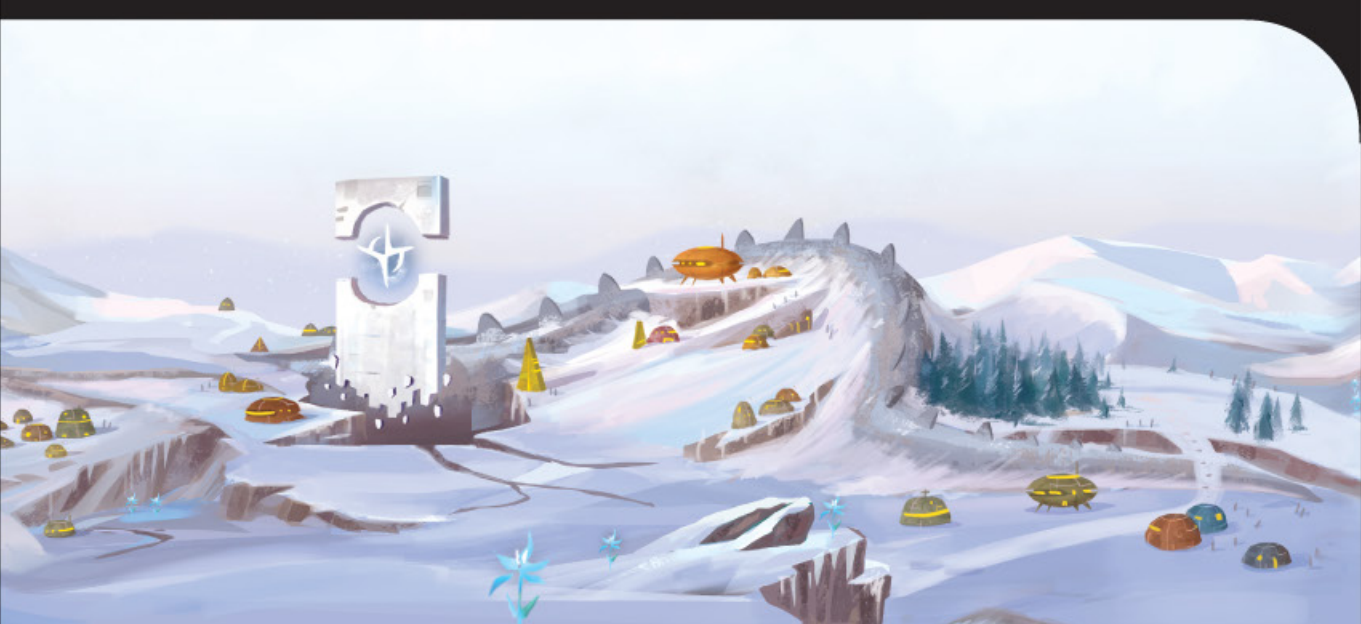
Si une des cartes piochées est identique à une carte dans votre tableau (espaces Mémoire à Court ou Long terme), défaussez-la et piochez-en une autre.

Si vous avez deux cartes strictement identiques en main, défaussez-en une et piochez une nouvelle carte.

Si le Deck d'Impressions est vide, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau deck.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

END OF THE GAME



Eveil

With the help of cosmic spirits, the nameless girl finally recovered most of her memories, and found out her true identity to be the Star Princess, with a lifelong dedication in planting hope and faith across the universe.

In the process of lost and found, she realized that every memory is an invaluable gift in our life. Whether it's happiness or sadness, memories are the proof of our existence. As long as we remember what we love, they will live forever in an intangible yet indestructible form.

Condition de fin de partie

Quand un joueur possède **10 Cartes Impression** ou plus dans sa **Mémoire à Long terme** à la fin de son tour, chaque adversaire joue alors un dernier tour (toujours dans l'ordre des aiguilles d'une montre), puis la partie se termine. Les Points de Victoire sont alors totalisés :

Calcul des PV

A Jetons PV

Dans l'espace Mémoire à Long terme

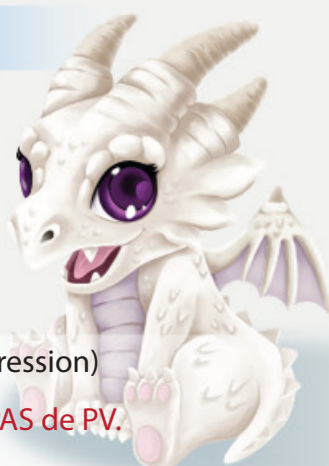
B Les PV fixes (indiqués dans l'angle supérieur droit des cartes)

C Les PV variables (en fonction des cartes du tableau)

D La tuiles fille sans nom (2 PV pour chaque lien entre 2 Cartes Impression)

* Les cartes et les éclats dans la Mémoire Immédiate NE rapportent PAS de PV.

Le joueur qui totalise le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Exemple de calcul des points



A Jetons PV: $1+2+2+1+3+3 = 12$

Dans l'espace Mémoire à Long terme

B Les PV fixes: $3+5+4+2+4+4 = 22$

C Les PV variables: $\checkmark : \begin{matrix} 1 & 6 & 15 \\ 3 & 10 \end{matrix} = 6$ $\# : 5 = 15$ $\nabla / \triangle / \square : 2 = 4$ $\# : 18 = 0$

D La tuiles fille sans nom: $\checkmark : \checkmark : 2 = 8$

Score total: $12+22+6+15+4+0+8 = 67$

Pouvoirs des Cartes Impression

Cartes Impression ordinaires




Au moment où cette carte arrive dans votre Mémoire à Long terme, placez un jeton Fleur de la réserve sur l'icône. Vous pourrez utiliser ce jeton Fleur dans une prochaine phase de Plantation (y compris pendant le tour d'acquisition du jeton).




Vous pouvez sauvegarder un Eclat d'Impression (peu importe la couleur ou la forme) sur chacune de ces icônes dans votre tableau.




Chaque  de votre tableau augmente de 1 le nombre de déplacements que peut effectuer la Jeune Fille dans la phase de Plantation.




Chaque  dans votre tableau vous permet de prendre 1 Eclat d'Impression blanc de la Tuile Finale quand vous prenez possession des Eclats d'Impression dans la phase Souvenirs.



Chaque  dans votre tableau augmente la capacité de votre Mémoire Immédiate de 1.



Chaque  dans votre tableau augmente la taille de votre main de 1.

*** Le tableau dont il est question ici inclut la tuiles fille sans nom et l'espace Mémoire à Long terme uniquement.**

Cartes de Départ – PV de fin de partie



2 PV pour chaque lien entre 2 Cartes Impression dans l'espace Mémoire à Long terme. Deux cartes sont «liées» si elles sont de la même couleur et les numéros dans leur angle inférieur gauche sont consécutifs (ce qui signifie que les images sur les 2 cartes peuvent être connectées parfaitement). Les cartes n°1 et n°7 sont également considérées liées.

Cartes Impression communes – PV de fin de partie



5 PV pour chaque Fragment de Mémoire d'une même couleur spécifique formant une suite (c'est-à-dire que leurs nombres de points sont consécutifs). Un seul Fragment forme une suite. Les fragments de 1 et 5 points sont également considérés comme consécutifs.

*** Vous ne marquez les points que pour une seule suite avec cette carte, donc choisissez la plus longue.**



18 PV pour chaque set de 3 Fragments de Mémoire avec le même nombre de points et de couleurs différentes.



2 PV pour chaque Fragment de Mémoire (Le nombre de points et la couleur sont sans importance)

*** Chaque Fragment de Mémoire ne peut rapporter des points que pour 1 Carte Impression Commune.**



3/6/10/15/21 PV pour 1/2/3/4/5+ Cartes Impression blanches (incluant celle-ci) dans votre espace Mémoire à Long terme.



1/3/6/10/15 PV pour 1/2/3/4/5+ Cartes Impression de la même couleur que cette carte, et incluant celle-ci, dans votre espace Mémoire à Long terme.

*** The color of the tuiles fille sans nom is NOT relevant in the scoring above.**

CREDITS AND THANKS



Deja Vu: Fragments of Memory

© 2018 Cheung Ngok Nin. All rights reserved.

Game Design, Creative & Art Direction
Terry Cheung

Rules Translation

Emeline Balmer (French)
Karsten Schulmann (German)
Francesco Barretta (Italian)
Cathy Calcan (Japanese)
Juan Carlos Coca (Spanish)

Illustration

The Nameless Girl - Miura Naoko
Card Landscapes - Dendy Dhamier
Cosmic Companions - Alisa Ryshchuk

Digitization

David Noall

*(Digital version of the game is available
on Tabletopia and Tabletop Simulator)*



Game Fiction

Original Chinese Version - Terry Cheung
English Literary & Creative Editor - Lane Watson

Chinese Version

English Version



Presented By

ASTERIA
BOARD GAME CREATION



Playtested By

The Fallen Angels Testing Group



asteriagameshk@gmail.com