

FRANÇOIS BERDEAUX

TOTEMIX

Règles



HERVÉ PRAT

Les civilisations premières avaient pactisé avec des animaux Totems incarnant les forces de la Nature. Aujourd'hui celle-ci est menacée de toutes parts et vous avez la délicate mission de faire ressurgir ces forces primordiales afin de rétablir l'équilibre.

Six Animaux Totem à faire renaître pour rendre au monde sa forme originelle.

PRINCIPE

Tous ensemble, coordonnez vos actions pour reconstituer le monde.

Pour cela, utilisez les pouvoirs spécifiques des Animaux Totem, tous en lien avec les différents environnements.

Le compte à rebours est enclenché. C'est à vous de jouer.

MATÉRIEL

36 tuiles terrains, réparties en 6 environnements



6 pions Totem



50 cubes d'actions



6 cartes centrales Animal Totem

(Recto/Verso identique)



1 Dé

catastrophe



3 Dés

Terrains



36 cartes Animal Totem

Faces



Dos

3 aides de jeu



1 minuteur (non fourni) disponible via un smartphone par exemple.

MISE EN PLACE

- A** Placez les tuiles Terrains, face vierge, aléatoirement, tout en respectant cette condition: chaque environnement doit être réparti en trois zones de terrain d'un même environnement:
- Une zone de 3 Terrains
 - Une zone de 2 Terrains
 - Une zone de 1 Terrain
- B** Dans chaque zone contenant 3 Terrains, retournez en 1 sur sa face polluée.
- C** Choisissez un animal Totem et placez la carte centrale correspondante devant vous. Prenez 7 cubes afin de constituer votre réserve personnelle d'actions. Posez en 1 sur votre carte d'animal Totem.
Les cartes centrales Animal Totem non utilisées sont remises dans la boîte.
- D** Placez ensuite votre pion Totem de votre animal sur l'une des tuiles Terrain qui lui correspond (Tortue sur océan, Oryx sur désert, etc).
Les pions des animaux totems non utilisés sont remis dans la boîte.



Repartissez autour du plateau, à la portée de tous les joueurs:

F

La pioche de cartes Totem mélangée.

G

Constituez la réserve générale de 16 cubes d'action. À 5 et 6 joueurs, mettez la totalité des cubes restants.

H

Le dé Catastrophe et 1 dé Terrain. Les 2 autres dés Terrains sont laissés de côté pour le moment.

I

Deux zones de défausse, l'une pour les Terrains, l'autre pour les cartes Totem.

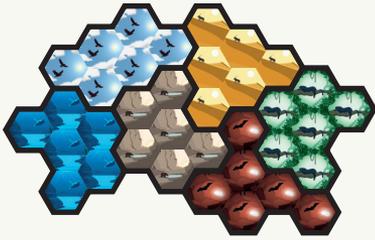
BUT DU JEU

Tous les joueurs essayent, ensemble, de reconstituer la forme originale du monde choisie en début de partie.

Les différentes configurations ci dessous sont classées selon leur niveau de difficulté.

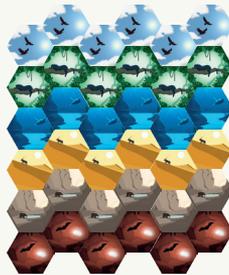
1 - Première partie

Tous les terrains de même environnement doivent être adjacents et dépollués. Le placement des zones est libre.



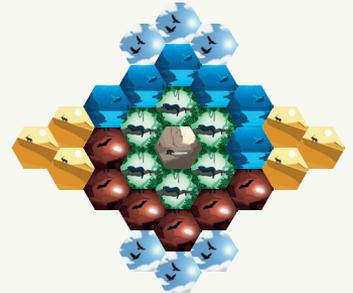
2 - Par strates

Tous les terrains de même environnement doivent être en ligne et dépollués en respectant cet ordre : ciel, forêt, océan, désert, montagne, caverne.



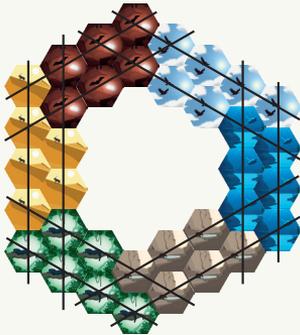
3 - Himalaya

Toutes les tuiles montagnes sont empilées au centre, les autres terrains disposés selon l'exemple ci-dessus. Les terrains sont dépollués.



4 - Volcan

Les terrains sont regroupés sur deux lignes et forment un cercle. Les terrains sont dépollués.



5 - Fleur

Les tuiles ciels sont au centre de rosaces de terrains selon l'exemple ci-dessous. Un ciel est empilé sur un deuxième au centre des forêts.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Aperçu

Les joueurs ne jouent pas leur tour successivement. Chacun est libre de jouer ses actions quand il le désire, alternativement ou en même temps que les autres joueurs. Pour effectuer une action, défaussez un cube d'une de vos cartes Totem, dans votre réserve.

Des catastrophes arrivent !

Quand vous n'avez plus d'actions ou que vous ne voulez plus les jouer, relancez les dés. Tous les joueurs mettent alors en pause leur tour de jeu. Ils recommenceront à jouer quand toutes les actions indiquées par les dés auront été exécutées.

Le temps passe...

Les cubes d'action représentent le temps qu'il vous reste avant la fin de la partie. Quand vous lancez les dés, remettez dans la boîte un cube de la réserve générale. Si celle-ci est vide, défaussez un cube de votre réserve personnelle. Si vous n'avez plus de cubes à retirer, la partie est perdue.

Les Dés

Le nombre de dés Terrain évolue au fur et à mesure de la partie :



Commencez la partie avec 1 dé terrain.



Dès qu'un joueur possède 4 cartes animal Totem, ajoutez 1 dé terrain.



Dès qu'un joueur possède 6 cartes animal Totem, ajoutez le dernier dé terrain.

TOUR D'UN JOUEUR

Chacun est libre de jouer ses actions à son rythme, selon la stratégie collective mais chaque joueur doit respecter ces trois phases successives :

Phase 1 :

Effectuez autant d'actions que vous avez de cubes d'action placés sur vos cartes Animal Totem.

Voir page 6.



Phase 2 :

Lancez le dé Catastrophe ainsi que le nombre de dés Terrain en jeu à cet instant puis défaussez 1 cube d'action.

Voir page 8.



-1 

Phase 3 :

Piochez 1 carte Totem et placez 1 cube action issue de votre réserve personnelle sur chacune de vos cartes.

Voir page 10.



Phase 1:

Réalisez vos actions

Défaussez 1 cube action d'une de vos cartes animal Totem, pour, au choix:

a. Vous déplacer



Déplacez votre pion Totem d'1 case Terrain adjacente. L'environnement, la pollution et l'empilement ne modifient pas le déplacement. Un pion ne peut pas se déplacer en dehors des tuiles Terrain.



OU

b. Activer un pouvoir



Chaque animal Totem possède un pouvoir particulier (*voir page suivante*).

Quand vous voulez utiliser ce pouvoir, défaussez 1 cube d'action de la carte correspondante, qui vous sert à réaliser ce pouvoir spécifique.

Le cube d'action utilisé est replacé dans votre réserve personnelle.

Exemple: retirer un cube d'une carte ours permet d'effectuer le pouvoir de l'ours et seulement ce pouvoir.

L'ensemble de vos actions n'ont pas à être effectuées d'une seule traite. Vous pouvez vous concerter entre joueurs afin de savoir dans quel ordre il est plus judicieux de jouer les actions de chacun.

Il peut ainsi arriver qu'un joueur joue toutes ses actions à la suite et relance les dés avant les autres pour rejouer immédiatement.

Quand vous avez épuisé vos actions ou que vous ne voulez plus en jouer, vous pouvez très bien attendre avant de relancer les dés si cela s'avère plus tactique.

Pouvoirs

Chaque carte animal Totem possède un pouvoir spécifique :

Ours

Force tellurique



Ce pouvoir permet d'empiler, ou déempiler un terrain vierge, situé n'importe où, en lui faisant gagner ou perdre, un ou plusieurs niveaux.

Précisions :

- Le terrain concerné doit être placé sur un emplacement adjacent, vide ou non, non-pollué, mais il doit obligatoirement changer de niveau.
- L'empilement peut s'effectuer sur un terrain vierge (non pollué) de n'importe quel type.

Exemple: on peut empiler une forêt sur un désert.

- Attention, si vous êtes amenés à détruire le terrain le plus haut d'une pile de terrains empilés, détruisez tous les terrains situés en dessous.
- Un pion posé sur un terrain qui s'empile, se déplace avec celui-ci. De même, il est possible d'empiler sur un terrain sur lequel est placé un pion ; ce dernier est alors placé sur le terrain nouvellement empilé.



Panthère

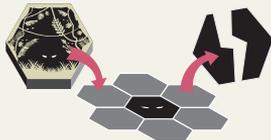
Mémoire Atavique



Ce pouvoir permet de piocher 1 carte sur le dessus de la pioche ou 1 au choix dans la défausse des cartes.

Le joueur qui a activé ce pouvoir doit ensuite se défausser d'1 carte Totem.

Si cette carte possédait un cube, celui-ci est remplacé sur la nouvelle carte.



Tortue

Tsunami



Ce pouvoir permet de déplacer un terrain vierge, situé n'importe où, de un ou deux emplacements. Ce déplacement est effectué sur le même niveau, c'est à dire que le terrain ne peut pas monter ou descendre.

Seul le terrain supérieur d'une pile de terrain peut se déplacer et seulement si celui-ci reste au même niveau.

Si un pion se trouve sur une tuile déplacée, il se déplace avec elle.



Chauve-souris

Résurgence



Ce pouvoir permet de récupérer un terrain dans la défausse. Ce dernier est placé sur un emplacement adjacent au pion du joueur qui a activé le pouvoir. Le terrain récupéré peut arriver empilé ou être posé sur un emplacement vide. Le terrain récupéré arrive en jeu sur sa face vierge.



Oryx

Puissance Régénératrice



Ce pouvoir permet, pour cette action, de doubler la puissance totale de l'animal Totem, c'est à dire que chaque carte posée sur l'animal Totem a une puissance de deux sur cette action.



Aigle

Ouragan



Ce pouvoir permet de déplacer son pion Totem de 2 terrains au lieu d'1.



Phase 2 :

Lancez les dés

1. Le lancer

Lancez les dés lorsque vous n'avez plus d'action animal Totem à réaliser ou que vous ne voulez plus en réaliser. Vous n'êtes toutefois pas tenu de le faire immédiatement.

Le nombre de dés Terrains à lancer avec le dé Catastrophe évolue pendant la partie :

- Au début de la partie, jouez avec 1 dé Terrain.
- Dès qu'un joueur possède 4 cartes sur son animal Totem, ajoutez le deuxième dé Terrain.
- Dès qu'un joueur possède 6 cartes sur son animal Totem, ajoutez le dernier dé Terrain.

2. La résolution

Pour chaque dé Terrain lancé, appliquez immédiatement l'effet du dé Catastrophe.

Puis, défaussez un cube d'action.

Si vous ne pouvez effectuer une Catastrophe demandée par les dés, vous perdez la partie.

Si vous ne pouvez plus défausser de cube d'action (de la réserve générale ou de votre réserve personnelle) vous perdez la partie.

**Quand un joueur lance les dés,
PERSONNE ne peut, ni effectuer d'actions, ni relancer les dés,
tant que le résultat de ce lancer n'a pas été entièrement appliqué.**

Les faces du dé Catastrophe comportent trois symboles :



Pollution

Retournez le terrain sur sa face polluée.

Détails page suivante.



Empilement

Déplacez le terrain sur un terrain vierge adjacent.



Destruction

Placez le terrain dans la défausse des terrains.

Si un pion Totem se trouve sur un terrain qui doit être détruit, celui-ci est alors déplacé sur un terrain adjacent.

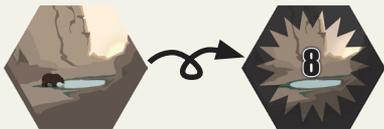
Exemple : le dé Catastrophe indique « pollution » et les deux dés de terrains lancés indiquent respectivement une forêt et une montagne. Le joueur qui a lancé les dés devra alors retourner une forêt et une montagne sur leur face polluée.



POLLUTION

Polluer un terrain

Le dé Catastrophe vous oblige parfois à polluer un Terrain. Pour ce faire, choisissez et retournez la tuile Terrain sur sa face polluée.



- Pour chaque dé Terrain lancé, retournez une tuile correspondante sur sa face polluée.
- **Un terrain pollué ne peut être ni déplacé, ni empilé, ni recouvert, ni détruit par un dé Catastrophe.**
- Quand tous les terrains d'une zone sont retournés, donc pollués, ils sont détruits. Placez-les alors dans la défausse des terrains.

Exemple :

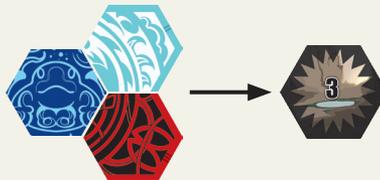
- *Quand une zone de montagne constituée d'un seul terrain est polluée, celui-ci est immédiatement défaussé.*
- *Quand une zone d'océan de trois terrains est entièrement polluée, ces derniers sont immédiatement défaussés.*
- Si tous les terrains d'un environnement sont défaussés, la partie est perdue.

Dépolluer un terrain

Pour dépolluer un terrain et le retourner côté vierge, il faut qu'un pion Totem se rende sur ce terrain avec une puissance d'animal Totem supérieure ou égale au nombre inscrit sur le terrain pollué.

- La puissance d'un animal Totem est de 1 par carte Totem possédée.

Exemple : Un animal constitué de 3 cartes possède une force de 3. Il pourra dépolluer les terrains affichant un chiffre de 3 ou moins.



- **Dépolluer ne constitue pas une action, il suffit de passer ou de s'arrêter sur le terrain concerné.**

- Vous pouvez unir vos forces en vous rendant ensemble sur un même terrain et additionner ainsi vos puissances respectives.

Exemple : Pour dépolluer un terrain de niveau 8, un ou plusieurs joueurs devront se trouver sur ce terrain et posséder une puissance cumulée égale ou supérieure à 8.

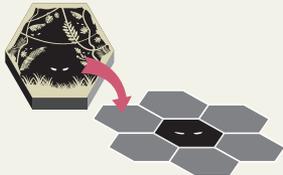
- Le pouvoir de l'Oryx, la puissance régénératrice, permet de doubler cette force sur une action.
- Si le dernier terrain d'une zone est pollué mais qu'une fois retourné, il est immédiatement dépollué car un pion Totem se trouve dessus et remplit les conditions, alors la zone n'est pas détruite.
- Si vous jouez seul, la pollution des terrains est limitée à 14.

Phase 3:

Ajoutez 1 nouvelle carte animal Totem

1. Prenez 1 carte animal Totem :

- Soit la première carte de la pioche.
- Soit n'importe quelle carte de la défausse.



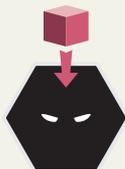
Ajoutez-la à votre carte Animal Totem centrale.

- On peut accoler à sa carte Totem centrale des cartes d'animaux Totem différents.
- À l'exception de la carte centrale, vous pouvez à tout moment vous débarrasser d'une carte posée sur votre Animal Totem en la mettant dans la défausse.
- Vous pouvez remplacer n'importe quelle carte de votre Animal Totem par une nouvelle carte. La carte remplacée est alors défaussée. Si elle possédait un cube action, celui-ci est alors posé sur la nouvelle carte qui la remplace.
- La carte piochée peut aussi être immédiatement défaussée.
- Vous ne pouvez pas vous échanger de cartes animaux Totem entre joueurs.

2. Ajoutez un cube action :

Placez un cube issu de votre réserve personnelle sur chaque carte composant votre animal Totem.

En fin de partie, vous n'aurez probablement plus assez de cubes pour en placer sur chaque carte. Choisissez bien où vous les placerez.



Lorsque vous **reconstituez l'intégralité** de votre Animal Totem, **d'un seul type**, toutes les parties acquièrent l'ensemble des pouvoirs des autres Animaux Totem.

Exemple: François vient de reconstituer son animal Totem en entier. Il peut désormais utiliser, pour chacune de ses actions, n'importe quel pouvoir animal Totem.

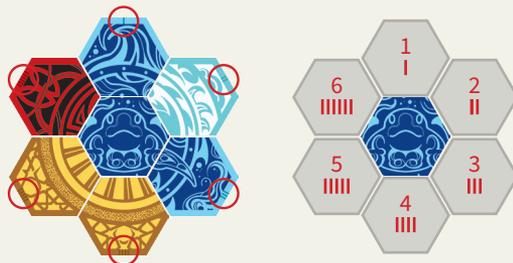


MODES DE JEU

Difficulté : Enfer !

Vous devrez respecter l'ordre de mise en place de cartes Totems sur leur animal. Chaque carte possède un nombre de trait en périphérie qui indique son emplacement unique.

Exemple : La carte 1 doit être placée à côté de la 2, etc. Les cartes qui ne peuvent être placées à l'endroit indiqué sont défaussées.



Variante avec chronomètre !

Pour des parties plus tendues et plus animées autour de la table, vous pouvez jouer aussi contre le chrono. 2 niveaux de difficulté :

Chrono "gentil" (+2° en 2050)

1. Commencez la partie sans chronomètre.
2. Dès qu'un joueur possède **4 cartes** sur son animal Totem, ajoutez le **deuxième dé terrain** et lancez un **chrono de 8 minutes**.
3. Au terme de ce premier chrono, ajoutez le **troisième dé terrain** et relancez un **chrono de 8 minutes**.

Vous perdez la partie si vous ne réalisez pas votre objectif initial avant la fin de ce dernier chrono.



Chrono "méchant" (+2,5° en 2050)

1. Lancez un chrono de **6 minutes** dès le début de la partie.
2. À l'issue de celui-ci, ajoutez le deuxième dé terrain et relancez un chrono de **6 minutes**.
3. À l'issue de ce deuxième chrono, ajoutez le troisième dé terrain et relancez un chrono de **6 minutes**.

Vous perdez la partie si vous ne réalisez pas votre objectif initial avant la fin de ce dernier chrono.



Crédits

Auteur : **François Berdeaux**
Illustrateur : **Hervé Pratt**
Graphiste : **Alexis Vanmeerbeek**

Totemix est un jeu Crapaud Céleste © 2022
Tous droits réservés.
Crapaud Céleste
Adresse : 1233 route du perthus, 34700 Lodève