

Assembly

Un jeu de Janice & Stu Turner

1-2 joueurs Age +14 10-20 mins

Votre Mission

Vous êtes sur une plateforme orbitale sur laquelle sont assemblés des vaisseaux spatiaux de luxe. Récemment, après l'impact d'un essaim de micrométéorites, un virus mortel est apparu et a anéanti tout le personnel. Par chance, vous et un autre membre d'équipage semblez avoir une immunité naturelle et vous devez, tous les deux, vous échapper pour aider à créer un vaccin avant que le virus n'atteigne la Terre. Malheureusement, l'ordinateur de bord a mis la station en quarantaine et évacue maintenant tout l'oxygène pour que rien ne survive.

Heureusement, vous savez qu'il reste un vaisseau spatial inachevé sur l'une des chaînes de montage et vous avez découvert un ensemble de commandes qui permet de le terminer. Alors que vous essayez de vous échapper en assemblant le vaisseau, le système de contrôle reste en panne. L'ordinateur comprendrait-il ce que vous essayez de faire?

Vous devez travailler avec votre ami, en utilisant votre temps et les commandes judicieusement, pour assembler le vaisseau et vous permettre de vous échapper avant que vous ne périssiez. Vous évaderez-vous à temps ?

Objectif

Pour gagner, vous devez vous échapper. Le seul moyen de le faire est de verrouiller les 12 Modules sur les baies correspondantes avant la fin du délai. Le vaisseau pourra alors s'envoler et vous emmener en sécurité.

Conditions de fin de partie

La partie se termine lorsque vous gagnez en verrouillant tous les Modules sur leur emplacement. Vous perdez si vous avez rafraîchi la pile de commandes 2 fois (3 cycles), et ne pouvez pas piocher une carte Commande lorsque vous en avez besoin.

Composants



Définitions:

- **Le Plan (Projet de construction)** fait référence à une carte de Plan sur laquelle doit être verrouillé le bon Module.
- **La Baie** représente une position physique du vaisseau où doit être positionné un Plan.
- **Le Module** est représenté par un jeton.
- **Le Dysfonctionnement** fait référence à l'effet lorsque certaines Baies sont verrouillées.

Mise en place

La mise en place pour 2 joueurs s'effectue de la manière suivante (voir ci-dessous pour la version Solo):

1. Chaque joueur choisit une **carte Rôle** qu'il place devant lui.

2. Mélangez les **12 Modules** et faites-en une pile face cachée au centre de l'aire de jeu.
3. Décidez avec quel ensemble de Dysfonctionnements jouer, puis placez les **cartes Dysfonctionnement** dans l'ordre de leur position horaire (12 en haut, 3 à droite, 6 en bas et 9 à gauche).
 - Pour une première partie, il est conseillé de jouer avec les cartes de dysfonctionnement vierges.
4. Mélangez les **12 Plans** et placez-les **en cercle**, face non verrouillée visible, en partant de la position 12 et dans le sens des aiguilles du montre.
5. Lancez le dé et placez **1 Module** face visible sur le Plan correspondant à la valeur du dé.
6. **Mettez de côté** les **cartes Commande** suivantes et placez-les à proximité, face visible:
 - 1 carte Rotation libre
 - 1 carte Joker
7. Mélangez les cartes Commande restantes pour constituer la **Pile de Commandes** et placez-la au centre du jeu.
8. **Distribuez 3 cartes Commande** à chaque joueur, face cachée, afin de constituer leur main.



Modifications pour la version solo

Bien que de façon moins efficace, la chaîne de montage peut être exploitée par une seule personne. Par exemple si vous êtes le dernier survivant de la station, ou si votre partenaire a tragiquement disparu...

Pour tenir compte de l'inefficacité d'un seul opérateur, la **mise en place** est modifiée en remettant 4 des cartes Commande dans la boîte:

- 1 carte Déployer/Verrouiller;
- 1 carte Echanger;
- 1 carte Rotation libre;
- 1 carte Rotation Antihoraire;

BROUILLION

© Wren Games 2018. Tous droits réservés.

Ordre des Tours de jeu

Chaque joueur, à tour de rôle, est le joueur actif et exécute une Commande pour manipuler les Modules. La Commande exécutée est choisie parmi les Commandes disponibles dans la main ou en défaussant, exactement, 3 cartes Commandes pour exécuter n'importe quelle commande, agissant comme un Joker.

Chaque tour comprend les étapes suivantes:

1. **Informé:** le joueur actif peut poser une question sur le contenu de la main du joueur de soutien. Le joueur de soutien ne peut répondre que par « oui » ou par « non ».
2. **Vérifier:** Le joueur actif déclare et défausse la carte de Commande choisie face visible dans la pile de défausse. Le joueur de soutien doit alors vérifier cette commande (voir paragraphe « vérification » pour plus de détails).
 - Le joueur actif peut jouer n'importe quelle carte de sa main, indépendamment de la question « Informer ».
3. **Exécuter:** Exécuter la Commande sur tous les Modules non verrouillés.
4. **Dysfonctionnement:** Si applicable, effectuer les effets des Dysfonctionnements lors du verrouillage des baies 3, 6, 9, et/ou 12.
5. **Rafraîchir:** Le joueur actif refait sa main en piochant les cartes Commande manquantes jusqu'à la limite de main (3 cartes). Le joueur de soutien ne rafraîchit pas sa main. Si le joueur actif n'a aucune carte en main, il doit sauter les étapes de 1 à 4 et simplement piocher des cartes (étape 5) avant de devenir joueur de soutien.

La limite de main est de 3 cartes. Vous ne devez jamais regarder la pile des **Commandes défaussées**.

Modifications de l'Ordre des Tours de jeu en Solitaire

Comme vous n'avez pas de compagnon pour vous aider à vous échapper, ignorez les étapes 1 et 2 mais vous devez quand même défausser une carte Commande pour exécuter votre Commande.

Vérification des Commandes

Pour plus d'efficacité, la chaîne de montage a besoin de 2 opérateurs. Le premier opérateur exécute la commande tandis que le second effectue la vérification soit automatiquement avec un double de la commande, soit en passant outre manuellement, ce qui est plus coûteux en temps. Pour des raisons de sécurité, les deux salles de contrôle sont séparées par une paroi vitrée, avec chacune leur propre alimentation en oxygène.

Afin d'exécuter une Commande, le joueur de soutien doit Vérifier la Commande choisie par le joueur actif. La Vérification signifie simplement que le joueur de soutien possède une carte de Commande dans sa main qui correspond à la Commande exécutée par le joueur actif. La carte utilisée pour vérifier la Commande ne doit jamais être révélée.

Lorsque vous questionnez le joueur de soutien sur sa main, vous pouvez seulement lui demander si il peut Vérifier une Commande spécifique. C'est la seule fois où vous pouvez communiquer sur une Commande.

Lors de l'étape « Vérifier », il peut y avoir l'un des deux résultats suivant :

1. **Vérification automatique:** Si le joueur de soutien a une carte de Commande similaire à l'action de Commande choisie par le joueur actif, cela Vérifie la Commande et elle est exécutée sans pénalité.
 - Seule le joueur actif défausse une carte.
2. **Vérification manuelle :** Si le joueur de soutien ne peut pas Vérifier automatiquement la Commande, il doit également défausser une carte de son choix lorsque la Commande est exécutée pendant l'étape « Exécuter ».

- Le joueur actif et le joueur de soutien défaussent une carte.

Lors de la Vérification des Commandes, une carte représentant plusieurs Commandes (par exemple « Joker ») peut vérifier n'importe laquelle des Commandes décrites.

Exemple de jeu (2 Joueurs)



Amélie (joueuse active) veut exécuter la Commande Rotation Antihoraire. Elle demande à Alfie (joueur de soutien) s'il peut Vérifier cette Commande. Elle ne doit pas révéler qu'elle a l'intention de défausser une carte Rotation Libre pour exécuter cette Commande.

Scénario 1



Alfie répond "Oui" parce qu'il a un Joker en main, qui lui permettra de vérifier la Commande. Ce serait également vrai si Alfie possédait une carte Rotation Libre ou une carte Rotation Antihoraire.

Amélie se défausse de la carte Rotation Libre et déclare exécuter la commande Rotation Antihoraire. Comme Alfie peut Vérifier la commande choisie par Amélie avec une carte de sa main, il ne défausse aucune carte. Amélie pioche ensuite une carte commande pour ramener sa main à trois cartes. Alfie devient alors le joueur actif.

Scénario 2



Alfie répond "Non" car il ne possède pas de carte Rotation Antihoraire dans sa main.

Amélie décide de se défausser de sa carte Echanger, en espérant qu'Alfie puisse Vérifier cette commande. Dans cet exemple Alfie possède une carte Echanger et comme dans le scénario 1, il peut Vérifier cette Commande et n'a pas besoin de se défausser d'une carte.

Scénario 3



Alfie répond "Non" car il n'a pas de carte Rotation Antihoraire dans sa main.

Amélie décide qu'il faut impérativement jouer une Rotation Antihoraire. Elle se défausse de sa carte Rotation Libre et déclare Exécuter une Rotation Antihoraire. Comme Alfie ne peut pas Vérifier cette commande, il doit défausser une carte de son choix pour effectuer une Vérification manuelle. Quand Alfie deviendra le joueur actif, il n'aura plus que deux cartes en main et ne piochera une carte supplémentaire qu'à la fin de son tour en tant que joueur actif, pour ramener sa main à trois cartes.

Scénario 4



Alfie répond "Non" parce qu'il n'a pas de carte Rotation Antihoraire dans sa main.

Amélie décide de se défausser de sa carte Echanger dans l'espoir qu'Alfie puisse vérifier cette commande. Malheureusement dans ce cas Alfie ne peut pas vérifier la commande Echanger et donc le résultat est le même que dans le scénario 3. Alfie doit se défausser d'une carte de son choix.

Communication

L'ordinateur surveille chacun de vos mouvements et écoute tout ce que vous dites. Il peut immédiatement, bien que temporairement, brouiller tous moyens de communication quel qu'ils soient.

Vous ne devez jamais révéler les cartes dans votre main, la commande que vous avez l'intention d'exécuter lors d'un prochain tour ou la commande que l'autre joueur doit exécuter. Vous devez toujours être honnête lors de la vérification des commandes et le joueur de soutien ne doit jamais montrer ses cartes au joueur actif.

Vous devez toujours respecter les règles ci-dessus. Pour jouer, vous pouvez utiliser une de ces 3 façons de communiquer, en fonction des préférences de l'équipe:

- **Informations limitées:** Vous pouvez discuter librement des stratégies pendant le tour. Dès que la question de vérification a été posée (étape 2), toutes les discussions doivent cesser immédiatement.
- **Informations limitées, communication réduite:** pendant les tours, vous pouvez discuter des stratégies générales, par exemple, comment aborder un cycle, cependant à chaque tour, vous pouvez seulement discuter des stratégies jusqu'à

ce que le mot "commande" (ou équivalent) ait été prononcé ou la Commande désignée (Déployer, Verrouiller, Echanger, Faire Pivoter/Tourner). Lorsqu'un mot de commande est prononcé ou la Commande désignée, tous les discussions doivent immédiatement cesser, à l'exception d'un "oui" ou d'un "non" de vérification (étape 2).

- **Informations limitées, brouillage:** Vous communiquez uniquement en utilisant le langage des signes et / ou les gestes de la main. Voir l'annexe pour des suggestions (basé sur la langue des signes britannique) ou convenir de vos propres signes. Lorsque le mot de commande (ou équivalent) est prononcé, ou une Commande désignée, toutes Communications doivent immédiatement s'arrêter, à l'exception d'un "oui" ou d'un "non" de vérification (étape 2).

Cartes Rôle

Les cartes Rôle procurent des capacités spéciales à usage unique. Les cartes Rôle ont deux faces, l'une avec des icônes et l'autre avec une description écrite, pour expliquer la capacité spéciale.

Cartes Commande

Afin de mettre le virus en quarantaine, l'ordinateur a verrouillé tous les systèmes, désamarré tous les vaisseaux spatiaux et est en train d'évacuer l'oxygène. Heureusement il a oublié un vaisseau inachevé.

Pour assembler le vaisseau et vous échapper, vous devez déployer les Modules sur la chaîne de montage et les disposer de manière à ce qu'ils soient verrouillés dans la Baie avec le Plan correspondant. Pour faire cela vous devez exécuter des commandes pour déplacer tout ou une partie des Modules autour du système de passerelle.

Les Commandes se trouvent dans la pile des Commandes, cette pile sert aussi à minuter le temps et l'oxygène qu'il vous reste. Ce deck contient quatre types de commandes qui peuvent être exécutées:



Déployer: Prenez un nouveau Module de la Pile des Modules. Lancez le dé 12 et placez le Module sur la baie correspondant au dé.



Verrouiller: Fixez la position de 1 ou 2 Modules non verrouillés s'ils sont chacun dans une Baie correspondant à leur Plan. Retourner le Plan sur sa face verrouillée, remettez le Module dans la boîte et ensuite, le cas échéant, résoudre les effets du Dysfonctionnement.



Échanger: Permutuez les positions de 2 Modules non verrouillés.



Rotation: Déplacez simultanément tous les Modules non verrouillés de 1 ou 2 baies dans la direction indiquée (dans le sens horaire ou dans le sens antihoraire). Chaque Module doit se déplacer dans le même sens et du même nombre de baies non verrouillées.







Note: Les baies verrouillées sont ignorées (voir Rotation des Modules).

Certaines cartes Commande contiennent plusieurs commandes. Vous pouvez Exécuter ou Vérifier n'importe quelle Commande décrite. Le joueur actif doit choisir quelle Commande exécuter avant de la déclarer et de la défausser.

Si une Commande peut être exécutée, elle doit être exécutée. Cependant vous pouvez exécuter une commande même si elle n'a aucun effet, par exemple exécuter la commande Echanger lorsqu'il n'y a qu'un seul module déployé sur la chaîne de montage ou une rotation de Modules de 2 baies quand il ne reste que 2 baies non verrouillées (c'est-à-dire qu'ils finissent là où ils ont commencé).

Le tableau suivant donne le nombre de cartes dans la pile de Commande:

Carte Commande		Nombre	
		Solo	2J
	Déployer/Bloquer	6	7
	Rotation Horaire	1	1
	Rotation Antihoraire	0	1
	Rotation Quelconque	2	3
	Echange	2	3
	Joker	1	1

Déploiement des Modules

Contre toute attente, vous avez fait déjouer l'ordinateur et l'avez détourné du contrôle de la chaîne de montage. Sur l'écran au-dessus de votre tête, vous pouvez voir la disposition requise sous forme de plan et sur la chaîne de montage, vous pouvez voir les modules en attente, prêts à être placés.

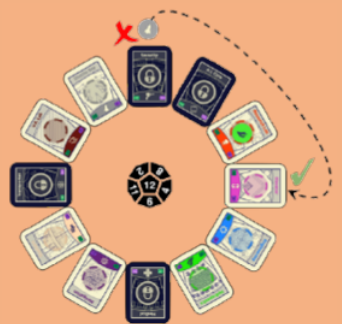
Lorsque vous exécutez la commande Déployer, lancez le dé puis prenez le Module du dessus de la pile et placez-le face visible sur le Plan correspondant au numéro sur le dé.

Si la baie est déjà occupée par un Module (verrouillée ou non), déplacez-le dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la première Baie disponible et placez-y le module.

Exemple de placement de Module

Sammie défausse une carte Commande Déployer/Verrouiller et déclare qu'il a l'intention d'exécuter la commande Déployer.

Sammie lance le dé à 12 faces et obtient un '12'. Sammie prend ensuite le Module du dessus de la Pile et tente de le placer sur le Plan qui se trouve dans la Baie 12 (c'est-à-dire à 12 heures).



Cependant, cette baie a été verrouillée et donc Sammie ne peut pas placer le module sur ce Plan.

Sammie le déplace donc dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il atteigne une baie non verrouillée et inoccupée: dans ce cas la 3. Ensuite, il place le Module face visible sur le Plan de la baie 3.

Rotation des Modules

En raison de la mise en place sur la chaîne de montage, tous les Modules non verrouillés sont déplacés simultanément en suivant ces règles:

- Déplacement dans la même direction.
- Déplacement du même nombre de baies (c'est-à-dire 1 ou 2 baies). Comptez seulement les baies non verrouillées et ignorez les baies verrouillées.
- Si vous déplacez un seul Module, ignorez également les baies occupées (uniquement possible avec certains effets de capacités).
- Les modules verrouillés ne bougent pas.

Note: Il peut être utile de retirer les jetons des cartes, de les faire pivoter puis ensuite les remettre sur leur nouvelle carte Baie.

Exemple de Rotation

Sammie exécute une commande Rotation Antihoraire et il choisit de déplacer **tous les Modules de 2 baies**:

- Le Module 1 se déplace de la baie 9 à la baie 4, en ignorant les 3 baies verrouillées.
- Le Module 2 se déplace simplement de la baie 2 vers la baie 12.



Verrouillage des Baies

Chaque Module doit être verrouillé dans la Baie appropriée pour que vous puissiez finaliser le vaisseau et ainsi vous échapper. La commande Verrouiller vous permet de verrouiller 1 ou 2 Modules sur la Baie correspondante. Vous devez déclarer combien de Module vous verrouillez avant d'exécuter cette commande.

Pour Verrouiller un Module, il doit correspondre au Plan sur lequel il se trouve, c'est-à-dire Le module d'Ingénierie doit être sur le Plan Ingénierie.

Si le Module et le Plan correspondent lors de l'exécution de la commande Verrouiller, retirez le Module de la carte et retournez le Plan sur son côté verrouillé; ce Module n'est plus affecté par les cartes Commande ou les Dysfonctionnements avec les exceptions suivantes:

Si vous devez déverrouiller une Baie, retournez le Plan sur son côté déverrouillé puis replacez-y le Module correspondant. Sauf indication contraire, vous pouvez choisir quelle Baie déverrouiller.

Dysfonctionnements

L'ordinateur de bord ne veut pas que vous vous échappiez. Il essaye de reprendre le contrôle de la chaîne de montage et d'empêcher votre évasion.

Les Dysfonctionnements sont causés par l'ordinateur de la station essayant de vous empêcher de vous échapper. Parfois, ils sont bénéfiques, mais la plupart du temps ils vous gêneront. **Les Dysfonctionnements n'affectent que le joueur actif.** Jouer avec des Dysfonctionnements est facultatif.

Au cours de l'installation, choisissez un seul ensemble de Dysfonctionnements et placez-les avec le côté dysfonctionnement choisi face visible. Un dysfonctionnement s'active à chaque fois qu'un Module est verrouillé dans sa baie (3, 6, 9 ou 12). Sauf si vous déverrouillez une baie, les Dysfonctionnements concernent tous les Modules déverrouillés.

Quand il vous est demandé de choisir une baie aléatoirement, lancez le dé. Si la baie correspondante n'est pas accessible (verrouillée), passez à la prochaine baie accessible dans le sens horaire.

Rafraichir le deck

Plus vous prenez de temps pour assembler votre vaisseau spatial pour vous échapper, plus l'ordinateur a de temps pour contrecarrer vos efforts. Au moins, vous vous améliorerez dans l'exécution des commandes.

Un cycle de Deck se termine lorsque vous devez tirer une carte et que le Deck est vide. Vous devez alors immédiatement actualiser le Deck de Commandes:

1. Ajoutez l'une des cartes de Commande mises de côté, dans la pile de défausse.
 - Premier rafraîchissement: **Rotation Libre**
 - Deuxième rafraîchissement: **Joker**
2. Mélangez la pile de défausse de Commande pour former le nouveau Deck de Commande.

Malheureusement, dans le temps qu'il vous faut pour actualiser les Commandes, l'ordinateur provoque un petit problème sur la chaîne de montage. Tous les Plans non verrouillés sont brouillés :

1. Retirez tous les Modules non verrouillés de leur Plan actuel, mais gardez-les dans les mêmes positions de Baie.
2. Mélangez les Plans non verrouillés puis distribuez-les dans les emplacements laissés vide pour reformer une nouvelle chaîne de montage, en commençant par la baie 12 et se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Remplacez les Modules sur leurs nouveaux Plans.
4. Le joueur actif tire des cartes jusqu'à la limite de sa main.

Lorsque vous avez terminé le Deck Commandes trois fois (il n'y aura plus de Commandes en réserve) et que vous ne pouvez pas piocher de carte lorsque c'est nécessaire, le jeu se termine immédiatement. Vous avez perdu.

Reduire la Difficulté

Pour réduire la difficulté, effectuez l'une de ces modifications:

Solo

- Intégrer la carte Joker dans le Deck de Commande pendant la mise en place, mettre de côté une carte Rotation Libre à la place.
- Ne retirez pas la carte Déployer / Verrouiller lors de la mise en place.

2 joueurs

- Remplacez les cartes de réserve Rotation Libre et/ou Joker par les cartes Commande Rotation Antihoraire et/ou Rotation Horaire.

Augmenter la Difficulté

Si vous voulez augmenter la difficulté, effectuez une ou plusieurs de ces modifications:

Solo

- Au lieu de mettre dans la boîte la carte Rotation Antihoraire, gardez-la dans le deck et retirez la carte Rotation Libre.
- Placez une carte Commande Déployer/Verrouiller du Deck sous la première ou la seconde carte de rafraîchissement (Rotation Libre ou Joker) et ajoutez-la au Deck Commandes pendant un rafraîchissement.
- Ne pas jouer avec une carte Rôle.

2 Joueurs

- Placez une carte Commande Déployer/Verrouiller du Deck sous la première ou la seconde carte de rafraîchissement (Rotation Libre ou Joker) et ajoutez-la au Deck Commandes pendant un rafraîchissement.
- Enlevez une carte Commande Déployer/Verrouiller du Deck et remettez-la dans la boîte.
- Quand le joueur de soutien doit se défausser d'une carte, défaussez-la aléatoirement.

Evaluation du Score

Donnez-vous:

- **2 points** pour chaque Baie verrouillée.
- **1 point** pour chaque Module non verrouillé en jeu.
- **1 point** pour chaque carte restante dans la pioche.

Score	Résultat
15 ou moins	Ridicule. Vous devez agir plus efficacement si vous voulez avoir une chance de vous échapper. J'espère que votre réincarnation fera mieux.
16-19	Bien essayé. Malheureusement une bonne tentative ne vous empêche pas de mourir.
20-23	Presque réussi! Une minute ou deux de plus et vous étiez sauvé. Malheureusement vous n'avez pas été assez rapide.
24-25	Parfait! Vous vous êtes échappé à la dernière minute! Mais était-ce la bonne chose à faire? Avez-vous infecté la Terre avec un virus mortel? L'ordinateur n'aurait-il pas dû vous emprisonner?
26-29	Vous êtes un as! Vous vous êtes échappé avec un peu de temps devant vous. Serez-vous aussi chanceux la prochaine fois?
30+	Super doué! Vous vous êtes échappé avec beaucoup de temps d'avance. Peut-être aurez-vous le temps pour faire une sieste ou boire une tasse de thé la prochaine fois? Ou alors, jouez avec une variante plus difficile. L'ordinateur n'est pas de taille à lutter contre vous actuellement!

Credits

Conception du jeu:

- Janice Turner
- Stu Turner

Art & Graphique:

- Mike Jessup
- Lemon Liu, thenounproject.com
- Freepik.com
- Game-icons.net

Conception Graphique:

- Janice Turner

Essais et Revue:

- Amy Scovel
- C. L.
- Bruce Ball
- Carly Sargeant
- Desi W.
- Estelle Tidey
- Giles Pound
- Holli Lyndora
- Jean-Claude Lebraud
- Katherine Aykroyd
- Katrine Groen
- Lisa Peppin
- Lucas Gerlach
- Mark Miller
- Martin Sharman
- Michele Rhoades
- Mike Belsole
- Mike Jessup
- Nathan Holmes
- Pam Walls
- Pete McPherson
- Pinman
- RAM Sport
- Symon Leech
- Tom Aykroyd
- Zoe Hand

Traduction française:

- Jean-Claude Lebraud
- Steve Mauguet



Cartes Role

Sammie	Certification Qualité	En exécutant la commande Rotation: Déplacez 1 seul Module d'une position.
Anna	Expert Technique	Jouez 2 cartes Commande consécutivement (elles doivent être Vérifiées)
Amélie	Ingénieur Informatique	Empêchez 1 Plan d'être mélangé après avoir rafraîchi le Deck Commande.
Jayani	Responsable de Production	En exécutant une Commande Echanger: Echangez les positions de 3 jetons Module.
Noah	Ingénieur Système	En exécutant une Commande Verrouiller: Verrouillez 3 Baies.
Luca	Superviseur de la Chaîne de Montage	En exécutant une Commande Verrouiller: Exécutez également une action de commande Déployer.
Nahla	Chef d'Equipe	Quand vous verrouillez 2 baies adjacentes: Verrouillez-en une troisième n'importe où.
Li Yong	Responsable des Opérations	Ignorez l'instruction vous demandant de défausser 1 de vos cartes Commande.
Alfie	Responsable des Besoins	En exécutant une Commande Echanger: Echangez 2 Plans, à la place.

Dysfonctionnements – Jeu de base

Set A

12: Sauf si c'est la dernière baie à être verrouillée, débloquez 1 baie aléatoirement.

9: Déplacez 1 jeton Module d'une position dans le sens horaire ou antihoraire.

6: Vous ne pouvez pas piocher de cartes à la fin de votre tour.

3: Placez 1 carte Déployer/Verrouiller de la pile de défausse sur le dessus ou le dessous de la pile des cartes Commande.

Set B

12: Pour verrouiller cette baie vous devez en plus vous défausser d'une carte aléatoire de votre main ou verrouiller simultanément la baie 6.

9: Piochez une carte aléatoire de la pile de défausse pour l'ajouter à votre main.

6: Pour verrouiller cette baie vous devez en plus vous défausser d'une carte aléatoire de votre main ou verrouiller simultanément la baie 12.

3: Déverrouillez la baie 9.

Set C

12: Vous devez défausser 3 cartes, comme joker, pour verrouiller cette baie.

9: Vous devez défausser une carte Déployer/Verrouiller supplémentaire pour verrouiller cette baie.

6: Cette baie doit être verrouillée seule ou avec une baie de nombre pair.

3: Lorsque vous verrouillez cette baie, vous pouvez également verrouiller la baie 4 (si le Module correspondant au Plan).

Dysfonctionnements – Extension Glitches

Set D

12: Echangez le jeton Module d'une baie aléatoire avec le jeton Module du dessous de la pile.

9: Si possible, au cours du prochain tour, exécutez 2 cartes Commande consécutivement. Les Deux Commandes doivent être vérifiées.

6: Choisissez aléatoirement 2 baies déverrouillées et échangez la position des Plans de ces baies.

3: Défaussez la carte du dessus de la pile des cartes Commande. Rafraichir le deck avec la défausse si nécessaire.

Set E

12: Sauf si les baies de chaque côté de celle-ci sont verrouillées, déverrouillez une baie aléatoirement.

9: Choisissez aléatoirement 3 baies déverrouillées puis échangez les positions des Plans de ces Baies.

6: Seul un joker (carte joker ou substitut) peut être utilisé pour verrouiller cette baie.

3: Après avoir verrouillé cette baie mélangez toutes les baies non verrouillées.

Set F

12: Exécutez immédiatement la carte du dessous de la pile des Commandes: elle doit être résolue aléatoirement en lançant le dé. Remettez la carte au-dessous de la pile des commandes. Refaire le deck avec la défausse si nécessaire.

9: Faites tourner tous les Jetons Modules des baies paires de 3 positions dans le sens horaire.

6: Echangez votre main avec un nombre égal de cartes aléatoires dans la défausse, ou défaussez 1 carte.

3: Exécutez immédiatement la carte du dessus de la pile Commande, puis défaussez-la. Rafraichir le deck avec la défausse si nécessaire.

Set G

12: Défaussez votre main pour verrouiller cette baie. Vous devez défausser au moins 1 carte.

9: Faites tourner tous les Jetons Module des baies impaires de 3 positions dans le sens antihoraire.

6: Déplacez tous les jetons Module vers la position diamétralement opposée si cette dernière n'est pas verrouillée.

3: Reposez votre main sous la pile des Commandes dans n'importe quel ordre. Refaites votre main à la fin de votre tour, selon la règle.