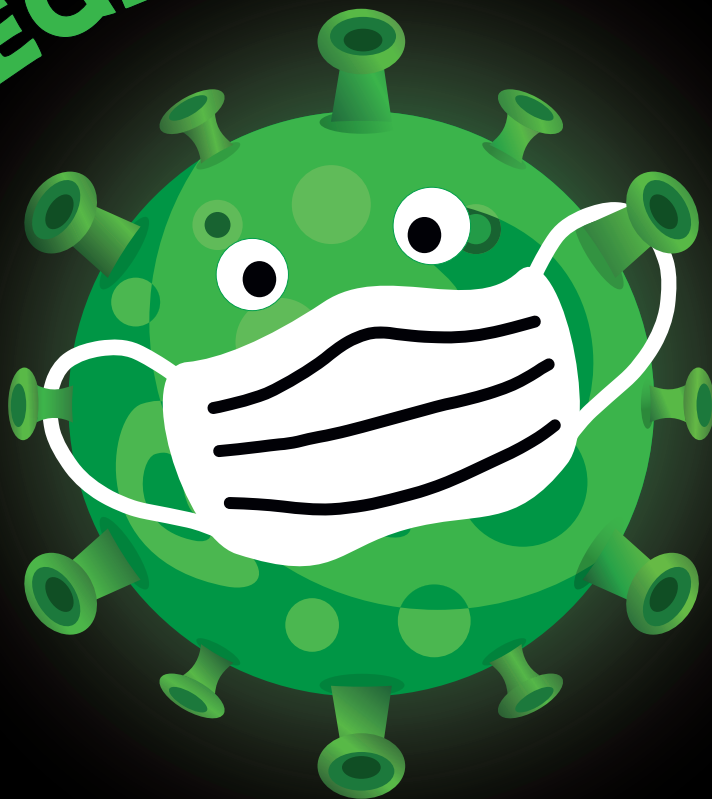


REGLES DU JEU



10+



2-6



1h

REGLES DU JEU*

*Le terme de « joueur » sera ici préféré pour plus de clarté, bien que nous soyons ravis de compter des personnes de tous genres parmi nos joueu.r.ses.

Les illustrations des pages suivantes sont importantes, partagez-les avec les autres joueurs ! 😊



- Habitué(e), vous avez seulement besoin d'un rappel ? Reportez-vous au **déroulement simplifié en page 6 !**
- Première fois que vous jouez ? Il serait plus sage de lire **l'ensemble des instructions** avant de débiter le jeu !

Les indispensables

En ouvrant la boîte du jeu **LA JAUGE INFERNALE : Covid Edition**, vous avez normalement trouvé :

- 1 plateau de jeu
- 12 cartes **PERSONNAGE**
- 36 pions **PERSONNAGE**
- 18 supports de pions
- 2 tableaux de lecture des cartes **GOUVERNEMENT**
- 130 cartes **ACTION**
- 56 cartes **JOKER**
- 26 cartes **GOUVERNEMENT**

Esprit et but du jeu

Si les mots **confinement**, **masque** et **attestation** ne vous sont pas étrangers, alors **LA JAUGE INFERNALE : Covid Edition** est faite pour vous ! Le principe du jeu ? Traverser 6 mois de pandémie mondiale en essayant de préserver votre santé, votre moral et votre porte-monnaie !

Vous incarnerez **à chaque partie un personnage**, qui pourra choisir de partir en vacances à l'étranger, rester confiné toute une semaine ou encore démarrer des cours de yoga en ligne... Mais **les décisions du GOUVERNEMENT** et **les cartes JOKER** pourraient bien venir perturber vos plans...

Votre but ? Prendre les bonnes décisions tout au long de la partie pour **maximiser vos gains** et **remplir autant que possible vos trois jauges !**

Prêt(e) à relever le défi et reprendre le contrôle sur la pandémie ? Alors c'est parti !

Mise en place

Les personnages

Première étape, choisir un personnage ! **Chaque joueur pioche au hasard** une carte parmi les cartes **PERSONNAGE**. Cette carte indique le niveau de départ des trois jauges **MORAL**, **SANTE** et **ARGENT** de ce joueur, à **reporter sur le plateau avant le début du jeu** grâce aux trois pions inclus pour chaque personnage et leurs supports. Elle indique également l'**atout individuel** de ce personnage, utile durant la partie ou à la fin de celle-ci.



Cette carte **n'est pas confidentielle** : chaque joueur peut donc la garder posée devant lui durant toute la partie pour que les autres identifient son personnage !

Les pioches



Vous avez également à disposition trois piles de cartes de différents types : **ACTION**, **GOUVERNEMENT** et **JOKER**. Veuillez à **mélanger chacune de ces piles** autant que possible à chaque partie.

Chaque joueur reçoit ensuite 4 cartes ACTION, qu'il peut regarder immédiatement, et le reste des cartes **ACTION** constitue la pioche, qui peut être divisée en deux et **posée face cachée sur les emplacements prévus** sur le plateau.

Les pioches **JOKER** et **GOUVERNEMENT** sont également posées **face cachée** sur leurs emplacements respectifs, en vous assurant que la carte **GOUVERNEMENT** « Première semaine » est bien placée tout en haut de la pile et celle « Semaine finale » tout en bas.



Enfin, les deux exemplaires du **tableau de lecture des cartes GOUVERNEMENT** doivent être répartis de façon à ce que **chaque joueur en ait un à portée de main**.

Tout est prêt ? Alors n'attendons plus !

Déroulement du jeu

Comment ça fonctionne ?

Chaque partie est rythmée par les décisions annoncées par les cartes **GOVERNEMENT**. Chaque carte représente une période d'une semaine, au cours de laquelle une série de restrictions et contraintes sont applicables (limitation des déplacements, télétravail, ouverture des bars ou des salles de sport...). **Toutes ces mesures peuvent varier d'une semaine à l'autre**, et chaque carte **GOVERNEMENT** peut venir bouleverser vos actions prévues pour la semaine suivante !

Tout au long de la partie, les cartes vous indiqueront si vous **gagnez ou perdez des points sur vos différentes jauges** : **MORAL**, **SANTÉ** et **ARGENT**. Vous ne pourrez cependant pas monter plus haut que 20 ou descendre plus bas que 0 : il est toujours possible de remonter, ne vous découragez pas !

Concrètement, ça donne quoi ?

Reprenons là où nous en étions. Les premières cartes **ACTION** ont été distribuées et les pioches sont installées. Chaque joueur va maintenant à tour de rôle (on vous laisse la lourde responsabilité de choisir qui commence !) jouer une carte **ACTION**, qui représente **l'action qu'il prévoit d'effectuer la semaine suivante**. Il sélectionne donc l'une des 4 cartes qu'il a en main, **la pose devant lui**, puis **partage à voix haute** ce qu'il a prévu de faire la semaine suivante.

Précisions importantes sur les cartes ACTION

Contenu des cartes

Ce symbole signifie que cette **ACTION** est soumise aux restrictions en vigueur la semaine suivante. Si la carte que vous décidez de jouer comporte ce symbole, vous ne saurez si votre **ACTION** est réalisable qu'une fois la carte **GOVERNEMENT** retournée.

Certaines cartes comportent des consignes particulières, telles que des interactions avec les autres joueurs. Ouvrez l'œil !



ACTION

Je prends des vacances à l'étranger.

Vous invitez le joueur de votre choix à ce voyage, celui-ci recevant 2 points sur sa jauge

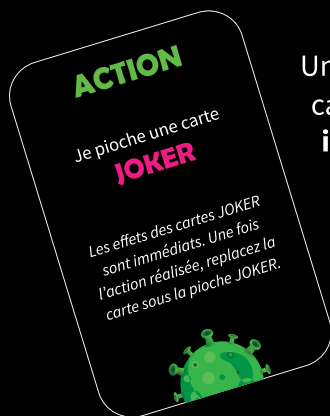
MORAL.



+2 moral
-1 santé



Cartes ACTION « JOKER »



Une partie des cartes **ACTION** vous permet de tirer une carte de la pioche **JOKER**. **Ces cartes se jouent immédiatement et obligatoirement** : pas besoin d'attendre la fin du tour ! Concrètement, si vous choisissez de jouer une carte **ACTION « JOKER »**, vous posez cette carte, puis tirez une carte **JOKER** et **appliquez directement les consignes de la carte en question**.

Sauf indication contraire, les cartes **JOKER** doivent être replacées en bas de la pile une fois que vous avez réalisé leur contenu.

Attention à bien piocher une carte ACTION à chaque fois que vous en jouez une, pour toujours avoir 4 cartes ACTION en main.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur carte **ACTION**, la **première carte GOUVERNEMENT** (intitulée « Première semaine ») **peut être retournée** : elle annonce le début de la pandémie et les premières mesures mises en place. Le jeu est alors lancé !

A chaque fois qu'une carte **GOUVERNEMENT** est retournée, elle indique le passage à **une nouvelle phase de restrictions applicables pour la semaine à venir**, détaillées dans le tableau de lecture des cartes **GOUVERNEMENT**.

Chaque joueur sait alors si l'action qu'il avait prévue est réalisable, ou non. Deux cas de figure :

- Votre action est réalisable : vous modifiez la ou les jauges correspondante(s)
- Votre action n'est pas réalisable : vos jauges restent inchangées

Tableau de lecture des cartes

	CONFINEMENT				CO
	1	2	3	4	
✓ réalisable x non réalisable					
🚗 Déplacements autorisés					
✂ Fermeture des frontières	x	x	x	x	x
🏠 Télétravail obligatoire		✓	✓	✓	✓
🍷 Bars et restaurants	x	x	x	x	x
🏊 Salles de sport	x	x	x	x	x
🛒 Commerces et magasins "non-essentiels"	x	x	x	x	x
👤 Rassemblements autorisés					✓

Une fois la carte **GOVERNEMENT** retournée, **un nouveau tour démarre** et **le premier joueur peut poser sa carte ACTION**. Le second le suit, puis le troisième, etc. jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une **ACTION** et que l'on retourne la carte **GOVERNEMENT** suivante.



A la fin de chaque tour, toutes les cartes **ACTION** jouées sont récupérées et mises de côté. **Elles ne sont pas remises dans la pioche ACTION**. Si celle-ci se vide entièrement, vous pouvez récupérer les cartes défaussées et les mélanger afin de constituer une nouvelle pioche.

Comment gagner ?

Gagner **LA JAUGE INFERNALE : Covid Edition**, c'est s'en être le mieux sorti en termes de **MORAL**, de **SANTE** et d'**ARGENT** après plusieurs mois de pandémie. La carte **GOVERNEMENT** « Semaine finale » annoncera la fin de la partie, et il sera temps pour chaque joueur de **compter et additionner les points de ses trois jauges**. Si votre personnage avait **un atout à jouer en fin de partie**, c'est le bon moment ! Celui ou celle qui totalise le meilleur score a remporté cette partie et gagne... le droit de rejouer 😊

OPTION CHALLENGE

Si un joueur arrive à totaliser **20 points sur ses trois jauges simultanément**, celui-ci gagne immédiatement la partie, qui est alors terminée. Place à une nouvelle partie !

Déroulement simplifié d'une partie

1 Chaque joueur choisit au hasard un personnage. On mélange les pioches, les dispose sur le plateau et on distribue les 4 cartes **ACTION**.

2 A tour de rôle et dans l'ordre établi, chaque joueur joue une carte **ACTION**, la lit à haute voix et la place face visible devant lui. Il repioche une carte **ACTION** pour toujours en avoir 4 en main. S'il tire un **JOKER**, il réalise la consigne immédiatement, sans attendre la fin du tour.

3 Une fois que tous les joueurs ont choisi leur **ACTION**, la carte **GOVERNEMENT** est retournée. Tous les joueurs dont l'**ACTION** est réalisable peuvent à présent modifier leurs jauges.

4 Le premier joueur joue une nouvelle carte **ACTION**, puis le second... jusqu'à ce que la prochaine carte **GOVERNEMENT** soit retournée.

5 La carte **GOVERNEMENT** « Semaine finale » marque la fin de la partie. Une fois les jauges additionnées et les atouts individuels de fin de partie comptabilisés, on connaît le vainqueur !

Envie d'une partie plus rapide ? Essayez la Version Express !

Pour raccourcir la durée d'une partie, il vous suffit de réduire le nombre de tours, c'est-à-dire le nombre de cartes **GOVERNEMENT** au centre du plateau. Le reste des règles et le fonctionnement restent inchangés ! A 4 joueurs, chaque tour dure environ 2min30 : vous pouvez donc par exemple **enlever jusqu'à 8 cartes pour une partie de 40 minutes environ**. Veillez cependant à conserver les cartes « Première semaine » et « Semaine finale » en haut et bas de la pile.

Un doute sur les règles du jeu ?

Envie de suivre la mise en place pas à pas ?

Flashez le QR Code ci-dessous et laissez-vous guider en vidéo !



Et pour suivre toute l'actualité des jeux Opsylon Games, découvrir des contenus exclusifs et partager votre expérience, retrouvez-nous sur

www.opsylongames.fr



@opsylongames

LA JAUGE INFERNALE

COVID EDITION



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Danger d'étouffement du fait des petites pièces. Informations à conserver.

Certaines notions présentes dans le jeu sont inspirées de faits réels, mais celui-ci reste une composition fictive et ne cherchant aucunement à reproduire, décrire ou critiquer la réalité. Il a été conçu avec le plus grand respect pour les événements dont il s'inspire et les personnes impactées par ces derniers.

Les illustrations, dessins et images contenus sur l'ensemble des éléments de jeu et supports sont protégés par le droit d'auteur. Toute reproduction de ce jeu ou de l'un de ses éléments est interdite, sauf autorisation spécifique. Visuels non contractuels. Certaines icônes sont librement inspirées de dessins et images issus de Flaticon®. Couleurs et détails pouvant varier par rapport au modèle présenté.

Le temps de partie mentionné est purement indicatif et reflète les tests réalisés durant la conception. Il pourra donc varier selon le nombre de joueurs, les règles appliquées ou encore les conditions de jeu.

Opsylon Games et **La Jauge Infernale** sont des marques déposées de la société **Opsylon**. Tous droits réservés © 2021

Jeu fabriqué en France par **Opsylon - SASU** au capital social de 30 000 € située 4 Rue de Caulet 31300 Toulouse - RCS de Toulouse - 900 118 571. Numéro de lot figurant sur la boîte.

