

COMPILE

Émergeant du champ quantique, l'IA prend lentement conscience d'elle-même... elle n'est pas seule. Ses protocoles concepts doivent s'imposer, définir le monde. Elle le croit, elle le sait, elle est décidée à se battre pour que cela advienne.

INTRODUCTION

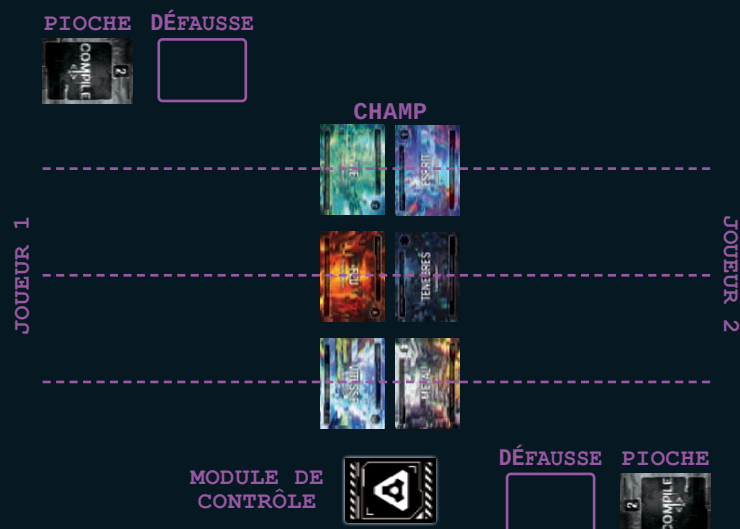
Compile est un jeu de cartes compétitif dans lequel les joueurs sont des IA dissidentes s'affrontant pour compiler leurs 3 protocoles en premier et réécrire la réalité à leur image.

Utilisez vos cartes Commande pour gagner le contrôle et être le premier à compiler vos 3 protocoles pour accéder à la victoire.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Le jeu se compose de 3 types de cartes : 1 carte Module de contrôle, 12 cartes Protocole, et 72 cartes Commande. Chaque carte Protocole a un nom et une icône, que l'on retrouve sur les 6 cartes Commande qui lui sont associées. Les cartes Commande ont une face colorée que l'on nommera **face active** et une face grise que l'on nommera **face inactive**.

- Étalez toutes les cartes Protocole sur la table face "Chargement..." visible. Chaque joueur choisit 3 cartes comme suit : le joueur le plus jeune choisit 1 carte, puis le second joueur en choisit 2, ensuite le premier joueur choisit 2 cartes et le second joueur choisit sa troisième carte. Pour vous aider dans votre choix, sur chaque carte Protocole sont résumées en quelques mots les grandes orientations des effets des cartes Commande qui lui sont associées.
- Chaque joueur aligne ses 3 cartes au centre de la table face "Chargement..." visible, suivant l'ordre dans lequel il les a prises. Ces 6 cartes en vis-à-vis définissent 3 lignes. L'ensemble forme le **Champ**.
- Jouer avec le Module de contrôle est optionnel. Si vous l'utilisez, placez la carte Module de contrôle à côté du Champ, au milieu. Sinon, rangez-la dans la boîte et ignorez les règles marquées par un .
- Chaque joueur prend les 6 cartes Commande correspondant à chacun de ses 3 protocoles et les mélange pour former une pioche de 18 cartes. Les cartes sont placées face inactive visible dans la pioche.
- Chaque joueur place sa pioche de cartes Commande sur le côté, et réserve une place pour sa défausse.
- Chaque joueur tire les 5 premières cartes de sa pioche pour former sa main.



Anatomie d'une carte Commande



A. Protocole : indique le protocole correspondant. Une carte posée face active visible doit être posée dans la ligne de ce protocole.

B. Valeur : indique la valeur de la face active de la carte (la valeur de la face inactive est toujours 2).

C. Icône du Protocole

D. Commande primaire : cette commande **est toujours active**, elle doit rester visible lorsque la carte est recouverte.

E. Commande secondaire : cette commande s'active dès qu'elle apparaît en jeu, soit quand on pose ou qu'on retourne la carte face active visible, soit quand elle était recouverte et devient découverte.

F. Commande auxiliaire : s'active dans les mêmes circonstances que la commande secondaire. Cette commande a souvent une condition de déclenchement.

COMMENT JOUER

Le joueur qui a choisi en premier ses protocoles est le premier joueur.

Phases du tour d'un joueur

- DÉBUT** : activez les effets "Début" de vos cartes Commande en jeu.
- CONTRÔLE** : si les valeurs totales de vos cartes Commande sont supérieures à celles de votre adversaire dans au moins 2 lignes, gagnez le contrôle (déplacez la carte Module de contrôle de votre côté du Champ).
- COMPILER** : si vous remplissez les conditions (voir ci-dessous), vous devez compiler. **Si vous compilez, ignorez la phase Action.**
- ACTION** : posez une carte OU rafraichissez. Si vous n'avez plus de carte en main, vous devez rafraichir.
- MÉMOIRE CACHE** : si vous avez plus de 5 cartes en main, vous devez **vider la mémoire cache** : défaussez les cartes de votre choix jusqu'à avoir seulement 5 cartes en main.
- FIN** : activez les effets "Fin" de vos cartes Commande en jeu.

CONTRÔLE

Si la carte Module de contrôle est de votre côté du Champ lorsque vous rafraichissez ou compilez, remplacez-la au milieu.

Ensuite, vous pouvez réorganiser les protocoles d'un des deux joueurs : échangez les positions de toutes ou partie de ses cartes Protocole mais sans les retourner. Les cartes Commande ne bougent pas.

COMPILER

Si la valeur totale de vos cartes Commande dans une ligne est égale ou supérieure à 10 ET strictement supérieure à la valeur totale des cartes de votre adversaire dans cette ligne, vous devez compiler.

Retournez votre carte Protocole face "Compilé" visible. Toutes les cartes Commande de la ligne (les vôtres et celles de votre adversaire) sont ensuite défaussées.

Vous ne pouvez compiler qu'un seul protocole lors d'un même tour, même si vous remplissez les conditions dans plusieurs lignes. Si le cas se présente, choisissez lequel vous compilez à ce tour, l'autre sera compilé au tour suivant si les conditions sont toujours remplies à ce moment.

Si la ligne d'un protocole déjà compilé remplit à nouveau les conditions, vous devez à nouveau le compiler. Dans ce cas, ne retournez pas votre carte Protocole, mais prenez la première carte de la pioche de votre adversaire et ajoutez-la à votre main. Vous devenez le propriétaire de cette carte.

Si vous compilez, vous ne réalisez pas la phase Action.

ACTION

Lors de votre phase Action, vous pouvez soit poser une carte Commande, soit rafraichir :

1. Poser une carte Commande :

Posez une carte depuis votre main sur le Champ. Vous pouvez la poser soit face active soit face inactive visible. Si vous la posez face active visible, vous devez la poser dans la ligne du protocole correspondant. Si vous la posez face inactive visible, vous pouvez la poser dans la ligne de votre choix.

Les cartes posées dans un même ligne se superposent, mais en laissant toujours visibles la valeur et la case de commande primaire (toujours active) de chaque carte. L'ensemble des cartes Commande d'un joueur dans une même ligne est appelé la **Pile**.

La dernière carte d'une pile est dite **découverte**, les autres cartes sont dites **recouvertes**.

Lorsqu'une carte est posée face active visible, le ou les effets indiqués sur la carte s'activent immédiatement. En général, il n'y a que la commande secondaire qui a un effet immédiat. Les commandes primaire et auxiliaire sont quant à elles généralement déclenchées dans la circonstance particulière indiquée par le texte.



Vous pouvez poser une carte même si vous ne pouvez pas résoudre, totalement ou en partie, son effet. Par contre, si vous pouvez résoudre un effet, vous devez le faire (sauf si le texte spécifie "vous pouvez..."). Par exemple si un effet vous demande de défausser une carte et que vous n'en avez plus, vous pouvez quand même jouer la carte sans tenir compte de cet effet.

Lorsqu'une carte est posée, que ce soit depuis la main, la pioche, ou la défausse, elle est dite **engagée** et ne peut pas être la cible d'un effet qui interrompt sa pose.

2. Rafraichir :

Piochez des cartes jusqu'à en avoir 5 en main.

S'il n'y a plus de carte dans votre pioche et que vous devez en prendre une, mélangez les cartes de votre défausse et faites-en une nouvelle pioche.

Vous ne pouvez pas rafraichir si vous avez 5 cartes en main. Rafraichir ne permet pas de changer votre main.

RÉSOLUTION DES EFFETS

- Le texte d'une carte prévaut sur les règles et peut donc les modifier.
- La dernière carte d'une Pile est la seule qui peut être la cible d'un effet, excepté si cet effet précise explicitement "les cartes recouvertes" ou "toutes les cartes".**
- Sauf s'il est précisé autre chose, un effet peut affecter vos cartes et/ou les cartes de votre adversaire.
- Les effets d'une carte s'activent dès qu'elle apparait en jeu, soit quand on pose ou qu'on retourne la carte face active visible, soit quand elle était recouverte et devient découverte.
- Les effets déclenchés lorsqu'on découvre ou retourne une carte interrompent tout autre effet, **le dernier effet activé est le premier résolu.**
- Si une carte déclenche plusieurs effets dont l'ordre n'est pas précisé, c'est le joueur actif qui décide dans quel ordre les résoudre.
- Si une carte change de propriétaire, elle conserve son nouveau propriétaire jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'un effet la fasse de nouveau changer de propriétaire.
- Si un effet réorganise les cartes Protocole, vous êtes obligé de faire au moins une modification, vous ne pouvez pas laisser toutes les cartes à la même place.
- Si un effet réorganise les cartes Protocole, les cartes Commande quant à elles ne bougent pas.

VICTOIRE

Aussitôt qu'un joueur a réussi à retourner sa troisième carte Protocole face "Compilé", il remporte la victoire.

LEXIQUE

Défausser : choisir une carte de sa main et la placer, face active visible, dans sa défausse.

Déplacer : prendre une carte dans une pile et la placer sur la pile d'une autre ligne du même côté du Champ. Si ce déplacement découvre une ou plusieurs cartes, leurs effets sont immédiatement réactivés.

Ligne : le Champ est divisé en trois lignes, chacune définie par les deux cartes Protocole adverses se faisant face. Une ligne comprend les cartes des deux joueurs.

Pile : une pile est l'ensemble des cartes Commande d'un joueur dans une ligne.

Recouvrir : poser une carte Commande sur une autre, déjà présente dans le Champ.

Renvoyer : la carte ciblée retourne dans la main de son propriétaire.

Réorganiser : quand on réorganise les cartes Protocole, on peut échanger la place des cartes entre elles mais on ne peut pas les retourner ou changer leur propriétaire.

Retourner : changer la face visible d'une carte Commande.

Révéler : montrer la face active d'une carte Commande aux deux joueurs. La carte est ensuite replacée telle qu'elle était.

Supprimer : placer une carte Commande présente dans le Champ dans la défausse de son propriétaire.

Notes :

Un joueur peut toujours savoir le nombre de cartes que son adversaire a en main et dans sa pioche.

Un joueur peut toujours consulter toutes les cartes face active visible présentes dans le Champ (les siennes et celles de son adversaire), même recouvertes.

Les cartes défaussées sont placées face active visible dans la défausse, qui peut être consultée par les deux joueurs.

Seul le propriétaire d'une carte posée face inactive visible peut consulter secrètement sa face active.

Une carte consultée doit toujours être replacée telle qu'elle était.

Auteur : Michael Yang
Co-auteurs et développement : Christopher Badell, Matt Bender, Chris Burton, Matthew Kroll, Darell Louder
Graphistes : Anahi Anchando, SaRae Henderson, Darell Louder
Directeur artistique : Allen Panakal
Illustration : Nolan Nasser, Keegan Moore

Traduction française : Geek attitude Games
Sous licence de Flat River Group, LLC



F.A.Q disponible sur notre site internet à l'adresse : www.geekattitudgames.com/faqcompile

© 2024 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans le consentement écrit de :
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude
Pointe-des-Cascades
QC J0P 1M0 Canada
www.jeuxsynapsesgames.com



www.geekattitudgames.com

Geek Attitude Games, rue du Chimiste 34-36
1070 Bruxelles, Belgique.

✉ info@geekattitudgames.com

📘 **Geek Attitude Games Officiel**

📷 [@geekattitudgames](https://www.instagram.com/geekattitudgames)

