

## Traduction des règles du jeu Strain d'Avrom Tobias Gaëtan Perrin aka Toerdas

**Strain** est un jeu d'Avrom Tobias pour 3 à 7 joueurs d'au moins 10 ans.  
Durée : 45 minutes.

### **Contenu**

Strain contient 3 paquets de tuiles :  
40 tuiles Organisme ;  
80 tuiles Cytoplasme ;  
110 tuiles Boîtes de Pétri.

64 jetons de Résistance.

### **Objectif**

Le vainqueur est le premier joueur qui obtient 12 points de victoire.

### **Mise en place**

Séparer et mélanger les 3 paquets de tuiles face cachée et former trois piles au milieu de l'espace de jeu, en laissant un espace pour la défausse.

Le joueur le plus âgé commence.

Tous les joueurs commencent avec une main vide.

Le jeu se déroule dans le sens horaire.

Le tour d'un joueur se décompose en 3 phases : **Réveil, Évolution, Protection.**

### **Victoire**

La partie s'arrête dès qu'un joueur marque 12 points de victoire.

### **Les 3 phases du tour**

**Réveil** : Activation des tuiles dormantes, et tirage de 3 tuiles dans la main.

**Évolution** : Construction des organismes en jouant des tuiles, et attaque des autres joueurs.

**Protection** : Décompte des Organismes et défausse des tuiles sauf 4.

Le joueur choisit quand il est prêt à passer à une autre phase.

## Les 3 phases en détail

### Réveil :

*Activation des tuiles dormantes* (Retourner les tuiles sur leur face active)

Si le joueur a des tuiles *dormantes* (face cachée), il les retourne sur la face active (face visible).

*Tirage de 3 tuiles dans la main.* (Prendre des tuiles depuis les piles dans sa main)

Le joueur choisit trois tuiles dans les piles de son choix. Il peut regarder la tuile choisie après tirage avant de tirer la tuile suivante.

Si la pioche est vide, mélanger la défausse pour reconstituer une nouvelle pile de pioche.

*Exemple* : Tirer 1 Cytoplasme, 1 Organisme et 1 Boite de Pétri, ou 3 Boites de Pétri.

### Évolution :

Construction des organismes en jouant des tuiles, et Attaque des autres joueurs.

La phase d'Évolution permet deux actions différentes : Construction et/ou Attaque.

Ces actions peuvent être entreprises autant de fois que le joueur le souhaite et dans n'importe quel ordre par le joueur, tant qu'il possède des tuiles actives, avec de l'ATP ou des Toxines générant des possibilités d'action.

Le joueur choisit quand il le décide de passer à la phase de Protection.

*Construction* (Utiliser de l'ATP et mettre des tuiles en jeu)

Le joueur peut mettre en jeu 1 tuile Organisme et 1 tuile Cytoplasme pendant cette phase.

Il peut utiliser l'ATP disponible de toutes les sources actives (tuiles actives) pour payer le coût en ATP pour poser des tuiles Organites, Virus ou Actions.

Une tuile est active dès qu'elle est placée.

Quand une tuile est utilisée pour son ATP, elle devient dormante jusqu'à la fin du **tour** et est retournée face cachée.

Une tuile dormante ne devrait pas être utilisée jusqu'à la prochaine phase de **Réveil** du joueur.

Le joueur peut continuer à utiliser ses sources et ses tuiles actives autant que nécessaire, jusqu'à la prochaine phase de **Réveil**.

*Attaque* (Utiliser des toxines et attaquer les autres joueurs)

Le joueur peut utiliser toutes les toxines de ses sources actives pour cibler un Organisme. Quand un joueur décide d'une attaque, il demande à sa cible « Résiste ! ».

Une bataille s'engage alors.

À partir du moment où les toxines ont été dépensées pour la bataille, celle-ci ne peut être modifiée que par une tuile **Réaction en chaîne** (voir plus loin).

Lorsqu'il n'y a plus de tuiles mises en jeu, la bataille se termine et est décomptée.

Pour chaque Toxine qui pénètre dans un organisme, le défenseur enlève un jeton de résistance sur une tuile de son choix.

Chaque toxine mise en jeu fait baisser la résistance de l'Organisme ciblé d'une unité, sachant qu'une tuile avec une résistance égale à 0 est détruite et défaussée dans la pile de défausse correspondante.

Les tuiles utilisées pour la génération des toxines deviennent dormantes pour le tour et sont retournées face cachée.

Le joueur peut continuer à utiliser ses sources et ses tuiles actives autant que nécessaire, jusqu'à la prochaine phase de Réveil.

Après chaque bataille, l'Organisme attaqué retrouve l'intégralité de sa résistance, compte tenu des tuiles défaussées.

## **Résiste !**

Un joueur ciblé place autant de jetons de résistance sur chaque tuile de l'Organisme attaqué que la valeur de résistance indiquée sur celle-ci, et ce, quel que soit le statut de la tuile (dormante ou active).

### *Exemple de bataille :*

Jonah attaque avec 5 Toxines venant d'un unique Organisme, et il cible Kelly. Kelly résiste. Elle possède un total de 9 jetons de résistance. Elle va donc en enlever 5. Elle va donc en enlever 2 jetons sur la tuile (a) (reste 1), et 1 jeton sur chaque tuile (b) et {c} (reste 1). Kelly enlève le cinquième et dernier jeton d'une tuile ne comportant qu'un seul jeton, détruisant donc cette tuile, et la défaussant dans sa pile.

**Protection** : Décompte des Organismes complets et défausse des tuiles sauf 4. La **Protection** comprend deux actions possibles : le décompte et la défausse.

### *Décompte : (Comment gagner des points de victoire)*

Un Organisme est considéré comme complet lorsqu'il est entouré par le nombre requis de tuiles comportant le symbole Bloc de construction, et **qu'il n'est pas infecté par un virus**.

L'Organisme peut alors être décompté et il est définitivement retiré du jeu. Les tuiles entourant l'Organisme sont replacés dans leur pile de défausse (Cytoplasme et Boîte de Pétri) mais la tuile organisme est conservée par le joueur afin de décompter les points.

Une fois l'objectif de points de victoire atteint, la partie s'arrête immédiatement.

### *Défausse:(Oh non, j'ai trop de tuiles)*

Le joueur ne peut avoir plus de 4 tuiles en main à la fin de la phase de protection. Si un joueur en a plus de 4, il en défausse autant que nécessaire pour en avoir 4.

## **Taxonomie des tuiles** (Type de tuile en détail)

### Tuile Organisme (Tuile avec des points de victoire)

La tuile Organisme est le noyau de votre créature et représente une certaine valeur en points de victoire quand elle est complète et décompté.

Les points de victoire sont indiqués dans la partie supérieure de la tuile, dans le symbole bleu.

Chaque Organisme permet de poser jusqu'à 8 tuiles autour d'elle (sa membrane).

Placer une tuile Organisme ne coûte pas d'ATP.

Un joueur peut avoir jusqu'à 6 tuiles Organisme en jeu.

Un Organisme est considéré comme complet lorsqu'il est entouré par un nombre de tuiles possédant le symbole de construction égale au nombre inscrit en son centre. Le placement des tuiles n'a pas d'importance.

S'il reste des espaces libres dans la membrane d'un Organisme complet, le joueur peut placer des tuiles supplémentaires afin de fortifier l'organisme. Cela ne change pas la valeur en points de l'organisme.

De même, s'il reste des places libres, les adversaires peuvent placer des virus dans la membrane d'un organisme.

Une fois qu'un virus est entré dans un Organisme, celui-ci est considéré comme infecté et ne peut pas être décompté. Tous les virus doivent être détruits avant que l'Organisme puisse être décompté.

Un Organisme avec ses 8 emplacements pleins est immunisé contre les attaques virales.

## **Quand un organisme est complet, le joueur a 2 options**

- 1) Le joueur peut décompter l'Organisme pendant la phase de Protection. Lorsqu'un organisme complet est décompté, la tuile correspondante est retirée du jeu et conservée par le joueur afin de compter les points. Les tuiles de la membrane sont simplement défaussées. Un Organisme peut être décompté s'il possède des tuiles actives ou dormantes, mais ne peut pas être décompté s'il est infecté par un virus.
- 2) Le joueur peut conserver son Organisme en jeu afin de le décompter lors d'un tour ultérieur. Cela lui permet d'utiliser les capacités de production d'ATP, de toxines ou les capacités particulières des tuiles, mais cela laisse aussi la porte ouverte à des attaques virales.

### Tuile Boite de Pétri (Un mélange de tuiles avec un coût en ATP)

Les tuiles Boite de Pétri sont un mélange de tuiles Organites, Virus ou Actions.

Toutes les tuiles Boite de Pétri ont un coût en ATP indiqué sur chacune d'elle.

Un joueur peut jouer autant de tuiles Boite de Pétri que sa production d'ATP le permet.

### **Tuiles Organite** (Tuile de construction avec un coût en ATP)

Les tuiles Organites possèdent un symbole de construction. Cela signifie qu'elles peuvent être utilisées pour compléter un Organisme.

Beaucoup de tuiles Organite ont une fonction spéciale décrite sur la tuile.

Quand une fonction de base (génération d'ATP ou de Toxine) est utilisée, la tuile devient dormante et est retournée face cachée jusqu'à la prochaine phase de réveil du joueur.

### **Tuiles Virus** (Un cadeau pas si intéressant que ça pour vos adversaires)

Les tuiles Virus doivent être jouées dans un espace libre de la membrane d'un de vos adversaires. À partir du moment où un Organisme est infecté, il ne peut pas être décompté. Pour se débarrasser d'une tuile Virus, il faut payer un coût en toxine égal à la valeur d'immunité de la tuile.

Beaucoup de tuiles Virus ont un effet collatéral décrit sur la tuile.

**Tuiles Action** (Tuiles temporaires avec un effet)

Il y a deux types de tuiles Action : **Réaction en chaîne** et **Catalyseur**

Toutes les tuiles Actions sont temporaires et sont défaussées dès que leur effet a été utilisé ou décompté. Toutes les tuiles Actions ont un coût en ATP. Un joueur peut jouer autant de tuiles Actions que sa production d'ATP le permet.

Les tuiles **Réaction en chaîne** peuvent être jouées pendant son tour ou celui d'un adversaire quelque soit la phase.

Les tuiles **Catalyseur** ne peuvent être jouées que pendant sa propre phase d'**Évolution**.

Certaines tuiles comportent un symbole Globe en haut à droite. C'est un *modificateur global*. Cela signifie que les effets de cette tuile s'appliquent à tous les joueurs.

Tuiles Cytoplasme (tuile de construction sans coût en ATP)

Les tuiles Cytoplasme ont un symbole de construction. Cela signifie que l'on peut les utiliser pour compléter un organisme.

Toutes les tuiles Cytoplasme peuvent être jouées sans payer un coût en ATP. Lorsque la production d'ATP ou de toxine a été utilisée, la tuile est retournée, face dormante visible, jusqu'à la phase de réveil du joueur.

Un joueur ne peut placer qu'une seule tuile Cytoplasme par tour.

Chaîne d'évènements

Quand un joueur joue une tuile, utilise une capacité spéciale ou engage une bataille, ces évènements ne surviennent pas immédiatement. En fait, ils sont placés au début d'une chaîne possible d'évènements. Chaque joueur a la possibilité de répondre à cet événement par une tuile ou une capacité. Cette phase se déroule dans le sens horaire à partir du joueur qui commence la chaîne. Chaque nouvelle tuile est placée à la fin de la chaîne (à droite de la précédente).

Lorsque tous les joueurs ont joué ou passé, la dernière tuile de la chaîne est résolue. Chaque fois qu'une tuile ou une capacité est résolue, les joueurs, en commençant par celui dont c'est le tour, peuvent rajouter des tuiles à la chaîne. Si personne ne le fait, on résout la tuile ou la capacité la plus récente (à droite) de la file.

Lorsque la chaîne est vide, le jeu se poursuit par l'étape ou la phase suivante.

**Action de contre**

Certaines tuiles ou capacités permettent de contrer une autre tuile ou une capacité. Elles doivent être jouées lorsque la tuile qu'elles affectent est encore dans la chaîne d'évènements. Si une tuile est contrée, elle est immédiatement mise dans la pile de défausse correspondante. Elle n'est pas résolue et n'a aucun effet, sauf indication contraire sur la tuile elle-même.

*Exemple de Chaîne d'évènements.*

- 1) Le joueur A déclare une bataille et engage des toxines.
- 2) Le joueur B réagit en augmentant sa défense.
- 3) Le joueur A réagit en rajoutant des toxines à son attaque.
- 4) Le joueur B réagit en contrant la tuile précédente.
- 5) Aucune tuile n'est rajoutée, donc la chaîne d'évènements est résolue.

**Résolution de la chaîne**

L'action 4) contre avec succès l'action 3), et les deux tuiles sont placées dans la pile de défausse correspondant à leur type.

La tuile 2) augmente avec succès la résistance de l'Organisme du joueur B.

La bataille 1) est alors résolue et c'est la fin de la chaîne.

## **Anatomie des tuiles**

### **ATP**

C'est la monnaie du jeu. Utiliser l'ATP pour acheter n'importe quelle tuile avec un coût. La capacité d'une tuile à produire de l'ATP est symbolisé par un tube à essai vert. Pour utiliser de l'ATP, un joueur pourra rassembler toutes ses tuiles avec production d'ATP, pour arriver à un total d'ATP. Des tuiles de différents Organismes du joueur peuvent être utilisées. Quand le total est déterminé, le joueur utilise sa production d'ATP pour payer ses coûts. Au fur et à mesure que l'ATP est dépensé, retourner les tuiles sur leur face dormante, jusqu'à la prochaine phase de réveil.

### **Toxine**

C'est la force destructrice du jeu. Les toxines mettent à mal les défenses des Organites, Cytoplasmes, ou des tuiles Organismes et l'immunité des tuiles Virus. La capacité d'une tuile à créer des toxines est symbolisée par un tube à essai rouge.

Pour utiliser des toxines, un joueur pourra rassembler toutes ses tuiles avec production de toxines, pour arriver à un total de toxines. Des tuiles de différents Organismes du joueur peuvent être utilisées. Quand le total est déterminé, le joueur utilise sa production de toxines pour payer ses coûts. Au fur et à mesure que les toxines sont dépensées, retourner les tuiles sur leur face dormante, jusqu'à la prochaine phase de réveil.

### **Coût en ATP**

Il est indiqué par une icône représentant une pile et un nombre. Pour mettre en jeu une tuile avec un coût en ATP, il faut payer ce coût désigné par le nombre inscrit sur la tuile.

### **État actif et dormant**

Beaucoup de tuiles ont deux états : Active et Dormante.

Après une utilisation pour une production d'ATP ou de toxine, la tuile devient dormante, et est retournée sur sa face dormante.

Au début du tour d'un joueur, pendant la phase de Réveil, le joueur retourne toutes les tuiles dormantes sur leur face active.

Aussi longtemps qu'une tuile est active, elle peut être utilisée.

### **Résistance** (défense des Organismes)

C'est la défense des tuiles face aux Toxines. La résistance d'un Organisme est déterminé en ajoutant toutes les valeurs indiquées sur l'ensemble des boucliers de cet Organisme : ce total s'appelle la défense de l'Organisme. Pour chaque toxine qui entre dans un Organisme, vous soustrayez un point de résistance ; quand la Résistance d'une tuile atteint 0, la tuile est détruite et défaussée. Le joueur ciblé choisi sur quelle tuile il enlève les points de résistance, et quelle(s) tuile(s) il élimine.

### **Immunité** (Défense virale)

C'est la force d'un virus vis-à-vis des toxines. Un joueur doit payer un coût en toxine pour détruire et enlever une tuile virus.

### **Points de victoire**

Le symbole de points de victoire indique le nombre de points de victoire lorsque l'Organisme est complet.

### **Nombre de construction**

Ce nombre au milieu d'une tuile Organisme représente la quantité de tuiles de construction nécessaire pour compléter l'organisme.

### **Tuiles de construction**

Seules des tuiles de construction peuvent compléter un Organisme. Toutes les tuiles de construction sont permanentes et restent en place jusqu'à ce qu'elles soient détruites,

ou que l'Organisme hôte soit détruit ou décompté. Un Organisme complet possède dans sa membrane un nombre de tuiles de construction au moins égal au nombre de construction inscrit au centre de la tuile Organisme.

**Fonctions spéciales** (Organite) et **Effet collatéral** (Virus)

Certaines tuiles ont une capacités spéciales inscrite sur leur face active. Ces capacités peuvent modifier les règles de base et donc les remplacer.

**Fonctions spéciales** La tuile Organite doit avoir été jouée et être dans son état actif pour que le joueur puisse utiliser sa Fonction Spéciale.

**Effet collatéral** La tuile Virus doit être mise en jeu avec succès avant que son effet puisse s'appliquer.



This document is licensed under the Attribution-ShareAlike 2.0 France license, available at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/>.