

Traduction Règles The New Science

Vous êtes l'un des esprits les plus fins de la révolution scientifique du 17^{ème} siècle en Europe. Utilisez le temps qui vous est imparti et votre énergie pour faire des découvertes, expérimenter de nouvelles idées, publier vos résultats, répondre aux opportunités autour de vous et élargir votre réseau avec d'éminents confères. Le scientifique le plus prestigieux sera nommé 1^{er} président de la Royal Society et gagne la partie.

Contenu

- 54 cartes évènements : les cartes 4+ ne sont utilisées que lors d'une partie à au moins 4 joueurs. L'évènement est présenté avec un texte et une illustration. Il existe 3 types de cartes :
 - Les cartes EFFECT s'appliquent globalement sur un tour
 - Les cartes PLAY s'appliquent immédiatement
 - Les cartes KEEP sont conservées dans un espace laboratoire vide
- 1 dé à 6 faces utilisé lors d'une phase d'expérimentation
- 15 marqueurs Energie (5 par couleurs) pour sélectionner une action
- 50 marqueurs Découverte (10 par couleurs) pour indiquer la progression sur l'arbre des découvertes
- 35 marqueurs Piste (7 par couleurs) pour indiquer l'avancement sur les différentes pistes
- 1 plateau de jeu principal
- 5 plateaux individuels

Description de l'arbre des découvertes

L'avancement sur l'arbre des découvertes nécessite la connaissance des prérequis d'une découverte. Pour acquérir une connaissance, vous devez soit avoir réalisé une expérience avec succès sur une découverte ou bien un autre joueur doit avoir publié les résultats de cette découverte.

Certaines découvertes comme l'Héliocentrisme et le Mouvement Planétaire sont groupées. Ceci est indiqué par un rectangle les encadrant. Vous devez posséder l'une des connaissances pour maîtriser les prérequis nécessaire à l'avancée sur l'arbre des découvertes.

Pour continuer sur cet exemple, vous avez uniquement besoin de l'Héliocentrisme ou du Mouvement Planétaire et non les 2 pour avancer sur l'arbre des découvertes.

Description des découvertes

La clé du jeu The New Science est de publier les découvertes et ainsi obtenir du prestige. Les découvertes sont représentées sur le plateau principal avec des rectangles divisés en 3 parties : publier en haut, expérimenter au milieu et rechercher en bas. Prenons le cas de l'Astrologie :

- La zone de publication, indiquée par la plume, liste les conditions de succès de la publication et le prestige qu'obtient le joueur qui publie cette découverte. Dans ce cas cela requière 1 point pour publier et 1 point d'influence religieuse. Le joueur qui publie gagnera 2 points de prestige.
- La zone d'expérimentation, indiquée par le tube à essai, liste le nombre requis pour que l'expérience soit un succès. Dans ce cas 4 pour le 1^{er} joueur et 3 pour les suivants après que l'expérience est réussie.
- La zone de recherche, indiquée par un livre, liste les points (ici 1) nécessaires pour que la recherche de la découverte soit un succès.

Description d'un plateau individuel

Le plateau présente :

- Une petite biographie du scientifique que vous jouez avec sa couleur associée
- Les caractéristiques de votre scientifique avec les symboles (plume, tube à essai et livre) correspondant
- Les bénéfices que vous apporte votre scientifique au départ
- Les emplacements correspondant aux cubes d'Energie
- Un emplacement laboratoire pour stocker une carte KEEP et à droite de celui-ci un chiffre pour déterminer l'ordre du 1^{er} tour

- Un aperçu des découvertes

Aperçu

Dans le jeu The New Science, vous jouez le rôle d'un des plus grands scientifiques de la révolution scientifique du 17^{ème} siècle en Europe. Vous tentez de publier vos remarquables découvertes pour gagner en prestige, être reconnu comme l'esprit le plus avisé dans votre domaine et donc être nommé comme 1^{er} président de la Royal Society.

Pour y arriver vous devrez effectuer des recherches, puis expérimenter et enfin publier les résultats de vos découvertes. Mais vous devrez décider contentieusement quand et ce que vous voudrez publier, sachant que seul le prestige vous permettra de gagner. Lorsque vous publiez vos découvertes vos confrères partageront vos connaissances vous privant d'un avantage.

Vos efforts peuvent être impactés par des évènements se déclarant dans le monde autour de vous.

Mise en place

Placer le plateau principal et le dé au milieu de la table.

En fonction du nombre de joueur, déterminez combien de cartes évènements seront utilisées. Attention à enlever les cartes 4+ si vous jouez à 2 ou 3 joueurs :

- A 2 joueurs, utiliser 6 cartes de chaque niveau
- A 3 joueurs, utiliser 4 cartes de chaque niveau
- A 4 joueurs, utiliser 10 cartes de chaque niveau
- A 5 joueurs, utiliser 8 cartes de chaque niveau

Puis mélanger les cartes par niveau et empiler les par niveaux avec les cartes de niveau 1 sur le dessus de la pile puis celles de niveau 2 et enfin celles de niveau 3. Disposer la pile à côté du plateau principal.

Répartissez les plateaux individuels et les différents marqueurs associés. Placer vos marqueurs Energie et Découverte à côté de votre plateau. Les marqueurs Piste sur les différentes pistes du plateau principal.

Pour le 1^{er} tour, l'ordre du tour est le suivant : Kepler, Galilée, Kircher, Leibniz et Newton. En fonction du nombre de joueur et en suivant cet ordre, placez les marqueurs Piste pour indiquer l'ordre du tour. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs avec Newton, Kepler et Kircher ; le marqueur associé à Kepler devrait être placé sur le 1^{er} emplacement de l'ordre du tour, Kircher en 2^{ème} et Newton en 3^{ème}.

Vous êtes prêt à jouer.

Remarques :

- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, les sections chimie et biologie ne sont pas jouées. Ignorez tous les prérequis chimiques qui permettent d'avancer sur la section physique de l'arbre.
- Placement des marqueurs Piste : 1 marqueur sur la piste d'ordre du tour, 1 marqueur sur la piste de repos, 4 marqueurs sur les pistes d'influence en respectant les bénéfiques de votre scientifique et 1 marqueur sur la piste de prestige.

Déroulement d'un tour

Chaque tour est décomposé en 3 phases :

- Allocation de l'énergie
- Résolution des actions
- Fin de tour

Allocation de l'énergie

En respectant l'ordre du tour, les joueurs placent un à un leurs marqueurs d'Energie sur les différentes actions du plateau principal. Chaque emplacement d'action n'accepte qu'un marqueur. Procéder ainsi jusqu'à ce que chaque joueur est placé tous ses marqueurs.

A chaque tour, chaque placera 3 marqueurs Energie. Pour effectuer une action vous placez donc simplement un de vos marqueurs Energie sur l'action que vous souhaitez effectuer. Une action en peut être effectuée que par un seul joueur, c'est-à-dire que le 1^{er} joueur à s'y placer sera le seul à pouvoir l'effectuer.

Résolution des actions

De gauche à droite et de haut en bas du plateau, tous les joueurs effectuent les actions pour lesquelles ils ont placé des marqueurs d'Energie. Enlever les marqueurs au fur et à mesure que les actions sont résolues. Les actions sont les suivantes :

- **Repos** : placez votre marqueur d'Energie sur l'emplacement vide le plus élevé de la piste. Ceci influe à la fois sur le tour de jeu et sur la piste de repos. Durant la résolution des actions, le joueur ayant son marqueur sur l'emplacement de plus haute valeur deviendra le 1^{er} joueur lors du prochain tour, déplaçant ainsi les marqueurs des autres joueurs d'un cran plus bas. Le joueur ayant son marqueur sur l'emplacement de 2^{ème} plus haute valeur deviendra le 2^{ème} joueur au tour suivant et ainsi de suite. L'ordre du tour est complété avec l'ordre actuel des joueurs non présent sur l'action de repos. Chaque joueur présent sur l'action de repos augmente également d'une unité sur marqueur sur la piste de repos sans excéder la limite de 3.

Le repos est une réserve stratégique, vous donnant l'assistance cruciale dont vous pourriez avoir besoin lors d'une recherche, d'une expérimentation ou d'une publication sur des découvertes difficiles. Pour l'utiliser, vous annoncez durant n'importe quelle résolution d'action combien d'unité de repose voulez-vous allouer à cette action et abaissez de la valeur correspondante votre marqueur sur la piste de repos.

- **Evènement** : il existe 3 types de carte évènement. Les cartes EFFECTS qui doivent obligatoirement être appliquée. L'évènement prend effet immédiatement et durant tout le tour. Les cartes PLAYS, qui sont contrôlées par le joueur qui a dépensé de l'énergie dessus et sont immédiatement résolues durant cette phase de résolution d'actions. Les cartes KEEPS, qui sont contrôlée par le joueur qui a dépensé de l'énergie dessus et sont placées dans l'emplacement laboratoire du plateau individuel du joueur pour une utilisation plus tard, qui peut être éventuellement plus tard dans le même tour. Certaines cartes KEEPS possèdent un effet constant alors que d'autres n'ont qu'un effet ponctuel vous indiquant de les défausser après utilisation. Vous devez ajouter une carte KEEPS nouvellement gagnée à votre laboratoire et retirer du jeu toute carte KEEPS que vous posséderiez déjà.

Comme les cartes évènements sont placées durant la phase de fin de tour, il n'y a aucun évènement durant le 1^{er} tour d'une partie.

- **Influence** : Placez un cube d'énergie sur n'importe quelle action d'influence et durant la résolution, déplacez votre marqueur sur la piste d'influence correspondante. L'influence est à la fois nécessaire pour pouvoir publier certaines découvertes et permet de gagner du prestige en fin de partie. Les joueurs ne peuvent excéder le 5^{ème} niveau sur chacune des pistes.

- **Actions Découverte** : le cœur du jeu se situe dans la recherche, puis l'expérimentation et enfin publier. Le nombre d'actions Découverte disponibles est basé sur le nombre de joueurs. Alors que le fait de publier apporte du prestige, cela conduit aussi à partager votre connaissance de cette découverte avec les autres joueurs leur permettant d'avancer sur l'arbre des découvertes et donc être en compétition avec vous sur des découvertes avancées. Il est donc crucial de bien réfléchir quoi publier et quand.

- **Recherche** : la recherche est la 1^{ère} étape pour pouvoir publier et donc gagner en prestige.

Chaque action recherche que vous prenez vous permet de rechercher une seule découverte. Recherché une découverte coûte le nombre de points de recherche indiqué sur le plateau principal (et sur votre plateau individuel). Vous pouvez utiliser des cubes d'énergie que vous placez sur l'action qui compte comme 1 point par cube, votre bonus de scientifique, des cartes évènements enfin certains emplacements d'action sur le plateau principal ont des modificateurs. Si vous n'avez toujours pas assez de points de recherche nécessaire vous devez dépenser du repos

pour compléter. Si vous êtes incapable d'avoir la quantité nécessaire de points de recherche vous perdez votre action.

Exemple : si Galilée effectuait une action de recherche, il aurait 1 point pour l'énergie dépensée pour l'action et 2 points de son bonus scientifique. De cette manière il rechercherait avec succès toute découverte avec un niveau de recherche de 3 ou moins pour laquelle il serait éligible. Dans le cas où il n'aurait pas assez de points de recherche pour garantir le succès de sa recherche, il pourrait choisir d'allouer l'un de ses points de repos s'il possédait pour augmenter son total de points de recherche.

Pour rechercher une découverte vous devez avoir la connaissance de tous les prérequis soit parce vous les avez expérimenté soit parce qu'un autre joueur les a publiés. Dans chaque cas cette connaissance est indiquée par les marqueurs de découverte sur le plateau principal. Les prérequis pour chaque découverte sont identifiés par les flèches sur le plateau et sont aussi listés sur les plateaux individuels.

Placez l'un de vos marqueurs de découverte dans la zone recherche sur cette découverte pour indiquer que vous l'avez recherché avec succès. Souvenez-vous que vous ne pouvez rechercher que les découvertes pour lesquelles vous êtes éligibles et que vous ne pouvez rechercher une découverte déjà publiée.

- **Expérimentation :** expérimenter est la 2^{ème} étape avant de publier et gagner en prestige. Cela vous permet de gagner la connaissance correspondante aux découvertes que vous avez recherché pour pouvoir progresser sur l'arbre des découvertes.

Lorsque c'est votre tour de résoudre une action expérimentation, annoncez laquelle vous vous apprêtez à expérimenter. Vous commencez avec 1 point d'expérimentation correspondant au cube d'énergie dépensé sur l'action. Ceci peut être modifié par l'action elle-même, votre scientifique ou n'importe quel événement. Vous pouvez augmenter le total à l'aide de vos points de repos. Puis lancez le dé and ajoutez le résultat au total précédent. Si le total est supérieur ou égal à la valeur indiquée sur votre plateau individuel ou sur le plateau principal pour cette découverte, vous avez réussi. Vous ratez si le total est strictement inférieur à cette valeur ou si obtenez la valeur au dé (qui est un jet critique).

Il y a 2 valeurs d'expérimentation pour chaque découverte. Si aucun autre joueur n'a expérimenté avec succès avant vous, vous devez atteindre ou dépasser la 1^{ère} valeur. Si au moins l'un des autres joueurs a déjà expérimenté cette découverte, vous devez au moins atteindre la 2^{nde} valeur. Vous ne pouvez expérimenter une découverte déjà publiée.

Si vous réussissez, déplacez votre marqueur découverte de la zone recherche vers la zone expérience correspondante à la découverte visée. Ceci indique que vous avez maintenant la connaissance de cette découverte et pouvez la publier ou bien rechercher des découvertes plus avancées sur l'arbre des découvertes si vous avez la connaissance de tous les autres prérequis.

- **Publier :** publier est la 1^{ère} façon de gagner le prestige nécessaire à la victoire. Dans une partie à 2 joueurs, seul un joueur peut publier chaque tour. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, seul 2 joueurs peuvent publier chaque tour. Enfin à 5 joueurs, 3 joueurs peuvent publier à chaque tour. C'est l'action la plus limitée, qui reflète que seul quelques traités peuvent attirer l'attention sur une période particulière.

Vous pouvez publier toute découverte pour laquelle vous avez déjà la connaissance (indiqué par vos marqueurs découverte sur les zones expérience des découvertes). Vous ne pouvez publier une découverte pour laquelle un marqueur découverte adverse est présent dans la zone publication.

Pour publier vous remplissez toutes les conditions nécessaires listées sur le plateau principal. Votre total de points de publication doit être supérieur ou égal à la valeur indiquée par la plume. L'énergie dépensée pour cette action vaut 1 point, qui peut être agrémenté par tout bonus et carte événement. Si vous n'avez toujours pas assez de points, vous devez dépenser des points de repos pour compléter.

De plus vous devez au moins atteindre la valeur des prérequis des 4 domaines d'influence : gouvernement, religion, entreprise et science.

Lorsque vous publiez avec succès, vous obtenez les points prestige indiqués par la pipe de la découverte. Ajustez votre score sur la piste et déplacez votre marqueur découverte de la zone expérience vers la zone publication, indiquant que dorénavant tous les joueurs possèdent cette

connaissance. Les autres joueurs récupèrent leur marqueur présent sur cette découverte s'il en avait. Par ailleurs, déplacez de la même façon votre marqueur découverte des découvertes prérequis encore non publiées. Les autres joueurs récupèrent leur éventuel marqueur. Aucun joueur ne gagne de points de victoire pour la publication de cette découverte.

Fin du tour

Chaque joueur récupère ses marqueurs énergie et retire toute carte événement présente dans la zone action. Puis révéler les événements pour le prochain tour, 1 carte pour une partie à 2 ou 3 joueurs et 2 cartes pour une partie à 4 ou 5 joueurs. Vous pouvez commencer le tour suivant.

Fin de partie

Le jeu se termine lorsqu'à la fin d'un tour la dernière découverte de niveau 5 est publiée ou si la pile de cartes événement est vide au moment de préparer le prochain tour. Le gagnant est le joueur possédant le plus de prestige. Pour déterminer le prestige final ajouter :

- Le total de prestige accumulé durant la partie
- + 3 points pour le joueur ayant le plus publié (en cas d'égalités tous les joueurs reçoivent le bonus)
- + 2 points pour le joueur possédant l'influence la plus élevée sur chaque piste (donc un joueur étant le plus avancé sur les 4 pistes d'influence gagnerait 8 points) (en cas d'égalités tous les joueurs reçoivent le bonus)

Le joueur possédant le plus de prestige. En cas d'égalité le joueur ayant publié le plus de découvertes de niveau 5 gagne. Si l'égalité persiste il y a plusieurs vainqueurs.

FAQ

Concernant The New Science

Est-ce que The New Science est un jeu de placement d'ouvriers ?

Oui, les ouvriers étant remplacés par l'énergie. Vous avez donc 3 "ouvriers" par tour.

Est-il possible que plusieurs joueurs utilisent de l'énergie sur le même emplacement action ?

Non, chaque emplacement est limité à 1 cube d'énergie. Plusieurs joueurs peuvent effectuer la même action durant le même tour, mais ils doivent utiliser des emplacements action différents.

Actions Découverte et Arbre des découvertes

Si Galilée recherche 2 fois en utilisant 2 emplacements action de recherche, est ce que son bonus de + 2 est applicable les 2 fois ?

Oui.

Qu'est ce que signifie exactement "la connaissance de" ?

Soit qu'un joueur a publié cette découverte et ainsi que tous ont pu lire la publication soit que le joueur a personnellement expérimenté avec succès cette découverte. Autrement dit, pour avancer sur l'arbre des découvertes, la recherche n'est pas un prérequis suffisant. Vous devez avoir expérimenté avec succès cette découverte, ou bien un joueur (vous par exemple) l'a publié.

Puis-je progresser sur l'arbre des découvertes sans publier ?

Techniquement oui, une expérience réussie est tout ce qu'il vous faut compléter comme prérequis. Le seul moment où les pistes d'influence interviennent c'est lors de la publication. Cependant si vous progressez sans publier les prérequis vous ne gagnez aucun points de prestige. Et c'est le joueur possédant le plus de prestige qui gagnera la partie, donc vous avez besoin de publier.

Dois-je avoir expérimenté avec succès ou avoir publié à la fois la Science Astrologique et les Lois de l'Attraction pour pouvoir rechercher l'une des technologies d'astronomie de niveau 2 ?

Oui, vous devez toujours avoir la connaissance de tous les prérequis pour progresser sur l'arbre des découvertes. Ceci est indiqué sur le plateau principal et sur les plateaux individuels.

Dois-je posséder la connaissance de toutes les découvertes mathématiques de niveau 3 pour rechercher celle de niveau 4 ?

Non, seule l'une des deux découvertes mathématiques de niveau 3 suffit. Il y a 3 différents groupes de découvertes multiples :

- Astronomie niveau 2 \Rightarrow Théorie de l'Héliocentrisme et Mouvement Planétaire
- Mathématiques niveau 3 \Rightarrow Géométrie Analytique et Théorie de la Probabilité
- Physique niveau 4 \Rightarrow Théorie du Pendule, Spectre de Lumière et Force Élastique

Vous n'avez besoin que de l'une des connaissances d'un groupe pour avoir les prérequis nécessaires à la progression sur l'arbre des découvertes.

Quels sont les avantages et les inconvénients de publier ?

Publier est la principale manière d'obtenir des points de prestige, ce qui détermine le gagnant. Il est donc vital d'éventuellement publier. Par contre une fois que vous avez publié votre découverte après une expérience réussie, tous les autres joueurs y ont accès et peuvent poursuivre des recherches avancées. La publication leur permet donc de lire vos travaux.

Repos

Pouvez-vous expliquer comment fonctionne le repos ?

Le repos est une réserve d'énergie. Vous l'utilisez pour vous aider durant vos recherches, expériences et publications lorsque votre énergie et vos bonus ne suffisent pas atteindre les valeurs attendues. Vous pouvez utiliser autant de points de repos pour vous aider à effectuer l'une de ces actions mais vous devez annoncer ce que vous utilisez avant de lancer le dé lors d'une expérimentation. Une fois utilisée, la seule façon d'en récupérer est de dépenser de l'énergie sur l'action repos, ce qui affecte également l'ordre du tour.

Influence et prestige

Pourquoi ai-je besoin de me soucier des pistes d'influence ?

D'une part les bonus de fin de partie sont intéressants. Le leader de chaque piste gagne 2 points de prestige en fin de partie. D'autre part pour pouvoir publier, un minimum d'influence dans un ou plusieurs domaines est nécessaire. Ignorer les pistes d'influence est une façon claire de perdre. Ce n'est pas une action extraordinaire mais elle est vitale pour pouvoir gagner.

Comment puis-je gagner du prestige autrement ?

En publiant évidemment et à partir des points bonus de fin de partie. Un autre bonus de fin de partie revient au joueur ayant le plus publié (+ 3 points).

Cartes événement

Est-ce que l'effet des cartes événement ne s'applique que durant le tour où elles sont en jeu ?

Oui, elles sont ensuite retirées lors de la phase de fin de tour.

Puis-je conserver une carte événement PLAY et la jouer plus tard ?

Non, elle doit être jouée immédiatement après avoir été activée durant la phase de résolution. Seul les cartes KEEP peuvent être conservées pour plus tard et vous en pouvez en posséder qu'une à la fois.

Puis-je dépenser de l'énergie sur 2 événements durant le même tour ?

Oui, mais si les deux sont des événements KEEP, vous n'en conserverez qu'un seul. Vous pouvez choisir 2 ou plus d'emplacements action tant qu'ils sont libres sauf pour l'action Repos.

Scientifiques

A quoi sert la grande grille sur mon plateau individuel ?

Cette aide de jeu vous montrant les bénéfices des 5 scientifiques ainsi que toutes informations nécessaires du plateau principal afin de vous permettre de planifier au mieux votre stratégie.

En utilisant les bonus de scientifique ou les cartes événement, est ce qu'une action nécessite quand même de l'énergie ?

Oui, il n'y a aucune action gratuite d'énergie. Vous devez 1 cube d'énergie pour choisir l'action.

Galilée peut-il rechercher 2 découvertes différentes de niveau 1 à l'aide de son bonus + 2 en recherche ?

Non, pour pouvoir effectuer plusieurs recherches vous devez placer 1 cube d'énergie sur plusieurs emplacement de l'action recherche. Ceci s'applique pour chaque bonus et action.