



3 MINUTES !

SOMMAIRE

| | |
|------------------------------|----------------|
| SCÉNARIO | 5 |
| CONDITIONS / MATÉRIEL | 7 |
| COMMENT JOUER | |
| But du jeu | 8 |
| Mise en place | 9 |
| Fonctionnement | 12 - 15 |
| FINIR LA PARTIE | 16 |

SCÉNARIO

Vous êtes des ingénieurs coincés, en pleine nuit, dans une usine qui consomme énormément d'énergie et la panne d'électricité est proche. Vous trouvez une éolienne en ruine, à qui il manque un grand nombre de pièces, toutes éparpillées dans l'usine. Vous décidez de partir à leur recherche, afin de créer une nouvelle source d'énergie et ne pas vous retrouver dans le noir total.

CONDITIONS POUR JOUER

De 3 à 4 joueurs et à partir de 8 ans

MATÉRIEL

- Plateau de jeu
- 4 pions
- 2 dés
- 12 pièces de l'éolienne
- La structure de l'éolienne
- Le rotor
- 12 jetons représentant les pièces de l'éolienne
- 12 cartes représentant les pièces de l'éolienne
- L'ampoule-timer

COMMENT JOUER ?

1. BUT DU JEU

Rassemblez les pièces constituant d'une éolienne, toutes parsemées sur les cases prévues à cet effet et construisez-la au fur et à mesure. (confère 3C. La construction de l'éolienne et confère sa notice de construction).

Tout cela s'effectue selon un temps restreint (confère partie 3D. Un temps restreint).

2. LA MISE EN PLACE

A. Installation du plateau de jeu

Divisé en 4 zone, leurs exploitation dépend du nombre de joueurs

- 3 joueurs : la partie s'effectue sur 3 zones
- 4 joueurs : la partie s'effectue sur 4 zones

B. Disposition des jetons

Disposez les 12 jetons aléatoirement sur les cases prévues à leur placement, soit les cases grises foncées.

Leur nombre par partie de plateau varie selon le nombre de joueurs.

- 3 joueurs : 4 jetons par zone de plateau

- 4 joueurs : 3 jetons par zone de plateau

C. Installation de la pioche et des pions

Placez les cartes à la portée de tous.

Placez un pion par zone de plateau utilisée, sur la case pioche (case de couleur).

D. Le timer et l'éolienne

Placez la structure de l'éolienne sur la case centrale du plateau.

Sortez les pièces de l'éolienne de leur sac et placez les à un endroit accessible pour chaque joueur.

Placez également l'ampoule-timer à un endroit accessible pour tous.

3. LE FONCTIONNEMENT DU JEU

Un jeu silencieux

Ce jeu se joue en silence.

Il n'est pas possible que les joueurs communiquent par la parole.

Ils ne peuvent se comprendre que par leurs actions dans le jeu.

A. La récupération des pièces

Pour récupérer une pièce de l'éolienne, un joueur doit être sur la case-jeton de cette pièce, avec sa carte représentante.

A1. La pioche et la récupération des cartes

Au début du jeu, chaque joueur commence sur la case pioche.

Il n'y a qu'ici qu'il peut piocher une carte.

Une fois la carte piochée, il a le droit de la regarder mais ne peut pas la montrer à ses coéquipiers.

Tout au long du jeu, chaque joueur ne peut posséder qu'une carte. S'il veut en piocher une nouvelle, il faut d'abord qu'il ait débloqué un jeton avec la sienne ou qu'il l'échange.

A2. L'échange de cartes

Lorsque le joueur a une carte qui n'est pas sur la partie de son plateau, il peut l'échanger avec l'un de ses co-équipier.

Pour cela ils doivent se trouver tous les deux sur la case centrale du plateau.

B. Le déplacement des pions

B1. Comment se déplacer

Chaque joueur détient sa zone de déplacement, il ne peut se déplacer qu'au sein de celle-ci. Les joueurs possèdent deux dés.

Au début du jeu, le plus jeune commence avec le dé blanc et le plus vieux avec le dé noir. Un joueur se déplace en fonction du nombre qu'il fait, puis le passe à son voisin de droite. Par conséquent, les dés tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

B2. Où se déplacer

Les joueurs peuvent se déplacer vers :

- La case pioche, il n'y a qu'ici qu'ils peuvent piocher des cartes.
- Les cases jetons, sur lesquelles repose les jetons.
- La case centrale, sur laquelle les joueurs peuvent s'échanger leur carte, augmenter le timer ou construire l'éolienne.

C. La construction de l'éolienne

Une fois une pièce débloquée, le joueur doit l'accrocher à l'éolienne. Ainsi sa construction se fait progressivement et se finit lorsqu'elle comporte ses 12 pièces et que le rotor y a été ajouté. Celui-ci se pose à la fin du jeu, lorsque les 4 joueurs sont sur la case centrale, et marque la fin de la partie. Pour la mise en place des pièces, se référer à sa notice.

D. Un temps restreint

La partie de jeu est limitée selon un temps de 3 minutes. Néanmoins, il est possible d'augmenter cette limite.

Pour cela, il faut que deux joueurs, qui ne peuvent pas être les mêmes consécutivement, se retrouvent sur la case centrale du plateau.

FINIR LA PARTIE

Gagner la partie

Les joueurs gagnent la partie lorsqu'ils ont réunis toutes les pièces de l'éolienne l'on assemblé, et se trouvent sur la case centrale, avant que l'ampoule s'éteigne.

Perdre la partie

Dans le cas inverse, si l'ampoule s'éteint avant que l'éolienne soit construite, alors ils perdent la partie.