

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# PLANET PETRI - Les Règles du jeu

(Telles que présentées dans les paquets de base)

## 1. But du jeu

Contrôler le plus grand nombre de cells dans le Petri ou capturer la zone de départ adverse.

## 2. Les cartes

Chaque paquet contient 45 cartes : 2 colonies de 22 cartes + 1 carte récapitulative. Chaque colonie comporte 17 Cells (cellules) et 5 I-S (Interventions Scientifiques).

Les cells servent à coloniser le Petri (le terrain de jeu).

Les I-S permettent de stimuler sa colonie ou de ralentir la colonie adverse.

## 3. Le Petri

Le Petri est un damier imaginaire de 4 rangées de 3 cases.

La rangée la plus proche de chaque joueur représente sa zone de départ.

Chacun place au bord du Petri son Labo (pioche) et sa Pile Mémoire (défausse).

Joueur A		
Joueur B		

## 4. Déroulement d'une partie

### 1 / Préparation

Chaque joueur choisit une colonie, mélange ses cartes et les place face cachée près du Petri. Cette pile constitue son Labo.

On tire au sort celui qui commence la partie, puis chacun pioche les quatre premières cartes de son Labo.

### 2 / Tour de jeu

Chacun joue à tour de rôle et dispose, durant son tour, de deux actions qu'il peut utiliser pour piocher ou mitoser (deux pioches, deux mitoses ou une de chaque). Le nombre de cells ou d'I-S que chaque joueur peut activer durant son tour n'est pas limité. Le joueur est libre d'accomplir ses actions et d'activer ses cartes dans l'ordre de son choix.

### A / Actions

Si rien ne l'en empêche, chaque joueur doit toujours accomplir les deux actions

de son tour. Au premier tour uniquement, le joueur qui commence n'effectue qu'une seule action.

- Piocher (1 action): Le joueur pioche la première carte de son Labo.
- Mitoser (1 action): Mitoser signifie placer une cell de sa main dans le Petri. Cette cell est placée, au choix du joueur, dans une case libre adjacente, horizontalement ou verticalement, à une de ses cells déjà dans le Petri. Cette nouvelle cell est placée en jeu face cachée, orientée de manière à ce que le dos de la carte soit dans le sens de lecture du joueur.

## B / Les Activations

En plus de ses deux actions, un joueur peut effectuer autant d'activations qu'il le souhaite.

Toutefois :

- On ne peut pas jouer deux fois la même I-S au cours d'un tour de jeu.
- Une carte ne peut être activée que si la totalité de son potentiel peut être résolu.
- Lorsqu'une carte est activée, il faut appliquer intégralement ses effets (y compris secondaires) avant d'en activer une autre ou d'accomplir une action.
- Activer une cell : Seule une cell chargée (face cachée) et présente dans le Petri peut être activée. Pour cela, son contrôleur la retourne et applique son potentiel. Certaines cells ont également un effet secondaire (avec un petit triangle). Dans ce cas il est appliqué après le potentiel. Une fois le potentiel et les éventuels effets secondaires résolus, la cell est déchargée.
- Activer une I-S : Une I-S s'active directement de la main. Elle est tout de suite placée dans la Pile mémoire et son potentiel est appliqué.

C / La Fin du Tour A la fin de son tour, si un joueur a plus de cinq cartes en main, il doit se défausser de l'excédent. Les cartes en trop sont placées face visible dans la Pile Mémoire.

## 3 / Fin de la partie

La partie prend fin si :

- A la fin de son tour, le joueur voit toute sa zone de départ occupée par son adversaire. Ce dernier remporte alors la partie.
- Les douze cases du Petri sont occupées à la fin du tour adverse, le joueur qui contrôle le plus grand nombre de cells dans le Petri gagne la partie. Si les deux joueurs sont à égalité, la partie est nulle.
- Les joueurs passent successivement leur sans qu'aucun n'effectue d'action ou d'activation. Le joueur qui contrôle alors le plus grand nombre de cells dans le Petri gagne la partie. Si les deux joueurs sont à égalité, la partie est nulle.

### Cas particulier :

Si deux causes de fn de partie surviennent simultanément, c'est l'occupation de la zone de départ adverse qui prime.

### Exemple de tour de jeu :

*Marco débute son tour avec trois cartes en main. Il décide de commencer en activant une I-S qui lui fait piocher deux cartes. L'I-S va aussitôt dans la Pile Mémoire de Marco, qui pioche donc deux cartes. Il mitose alors une cell en guise de première action, puis l'active et résout son potentiel. Pour sa deuxième action, Marco choisit de piocher. La carte qu'il pioche est une I-S identique à celle qu'il a jouée en début de tour, il ne peut donc pas l'activer - on ne peut activer deux fois la même I-S durant un tour. Marco a effectué ses deux actions et n'a plus rien à activer (ou ne le souhaite pas), son tour prend fin. Comme il n'a pas plus de cinq cartes en main, il n'a pas à se défausser. Le tour de son adversaire peut commencer.*

## **5. Règles annexes**

### Cell qui change de contrôle

Certains effets permettent de prendre le contrôle d'une cell adverse. Dans ce cas, la cell est tournée dans le sens de son nouveau contrôleur. Lorsqu'une carte qui a changé de contrôleur doit aller dans une Pile Mémoire ou un Labo, elle va dans celui de son propriétaire initial. Le contrôle n'est pas permanent et ne dure que le temps de la partie. Chaque joueur récupère ensuite les cartes qui formaient son Labo en début de partie.

### Consultation des cartes durant la partie

Un joueur ne peut consulter ses celles chargées ou les cartes de sa Pile Mémoire que pendant son tour. On ne peut jamais consulter les cells chargées cotrôlées par l'adversaire, ni les cartes de sa Pile Mémoire (à l'exception de celle du dessus, consultable par tous et à tout moment).

### Gestion de la Pile Mémoire

Les joueurs ne peuvent pas modifier l'ordre des cartes de leur Pile Mémoire. Cependant, lorsque plusieurs cartes vont simultanément dans la Pile Mémoire d'un joueur, ce dernier choisit l'ordre dans lequel elles y sont placées.

### Décharger une cell

Certains effets permettent de décharger une cell du Petri sans l'activer. Dans ce cas, on retourne la cell face visible sans en appliquer ni le potentiel, ni les éventuels effets secondaires.

### Recharger une cell

Certains effets permettent de recharger une cell du Petri. Dans ce cas, on retourne la cell face cachée. Elle ne peut être activée durant le tour où elle a été rechargée.

## **6. Construire sa colonie**

Il est possible de construire sa propre colonie à l'aide du système suivant.

Chaque colonie doit comporter un minimum de 18 cartes. Les cartes ont une valeur variant de 1 à 6. Le tableau ci-dessous indique le nombre maximal de cartes de chaque valeur que l'on peut mettre dans sa colonie.

Valeur maximum de la carte	Nombre maximum de cartes dans le labo
6	1
5	2
4	3
3	4
2	8
1	Illimité

Pour chaque carte d'une valeur donnée que l'on décide de ne pas prendre, il est possible d'ajouter une carte supplémentaire d'une valeur inférieure de son choix. Exemple : si on décide de ne pas prendre la carte de valeur 6, on peut mettre une carte supplémentaire de valeur 5, 4, 3 ou 2.

Il existe six familles de cells, qui ont chacune leurs particularités :

les Nécro, les Imuno, les Neuro, les Psycho, les Repro et les Morpho.

Les I-S et les cells de chaque famille peuvent être mélangées pour former de nouvelles colonies métisses et inédites.

## 7. Glossaire

Action : au choix, une pioche ou une mitose. Chaque joueur peut en effectuer deux durant son tour.

Activer une cell : retourner une cell chargée et appliquer ses effets. On ne peut activer une cell qui vient d'être rechargée.

Activer une I-S : jouer une I-S qu'on a en main. La carte va dans la Pile Mémoire de son propriétaire et on applique ses effets.

Adjacent : les quatres cases contiguës horizontalement et verticalement mais jamais en diagonale.

Boîte de Petri : créée en 1887 par le scientifique allemand Julius Petri, cette boîte formée de deux parties cylindriques en verre est utilisée pour cultiver les colonies de microbes.

Cell : carte représentant un des habitants du Petri - amibe, bactérie, virus, etc.

Cell chargée : une cell face cachée, prête à être activée.

Cell déchargée : une cell du Petri face visible.

Contrôle : c'est le sens de lecture qui indique quel joueur contrôle une carte. Si une carte change de contrôle, on la replace dans le sens qui permet à son nouveau contrôleur de la lire.

Copier : appliquer l'un des effets d'une autre carte.

Décharger : retourner une cell chargée sans appliquer ni son potentiel, ni ses effets secondaires.

Dégénérer : détruire une cell qui est alors placée dans la Pile Mémoire de son propriétaire.

Déplacer : prendre une cell du Petri et la placer dans une autre case.

Désintégrer : détruire une cell, qui est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Effet secondaire : certaines cells produisent un effet secondaire lorsqu'elles sont

activées. Un effet secondaire ne fait pas partie du potentiel de la cell et ne s'applique que si cela est possible.

Immunité : certaines cells ont développé une immunité spécifique à certains facteurs externes. Ces cells ne subissent plus les effets contre lesquels elles sont immunisées. Par exemple une cell peut être immunisée à la démitose, à la permutation, ou encore à la dégénérescence.

Intervention Scientifique (I-S) : carte représentant votre intervention en tant que scientifique. Les cartes correspondantes ont ce logo dans le coin supérieur gauche :

Labo : la pioche de chaque joueur.

Mitoser : poser une nouvelle cell dans le Petri, soit dans la zone de départ, soit sur une case adjacente à une de ses cells déjà en jeu.

Permuter : échanger la position d'au moins deux cells du Petri, entre une cell du Petri et une cell de la Pile Mémoire, etc.

Petri : la surface de jeu, qui représente une petite portion d'une boîte de Petri.

Pile Mémoire : la défausse, pile où vont les cells qui dégènèrent ou qui sont défaussées. Les I-S sont également placées lorsqu'elles sont activées. Les cartes de la Pile Mémoire sont empilées face visible mais ne peuvent être consultées par l'adversaire.

Pousser : décaler une cell d'un certain nombre de cases. Cette poussée ne peut s'effectuer que verticalement ou horizontalement par rapport à la cell qui en déclenche l'effet. Si la cell ainsi décalée arrive dans une case déjà occupée, la nouvelle cell est également décalée, dans la même direction, et il en va de même pour toutes les cells suivantes de la rangée. Si une cell se retrouve hors du Petri, elle est placée sous le Labo de son propriétaire.

Potentiel : effet d'une cell lorsqu'elle est activée.

Recharger : remettre en position chargée (face cachée) une cell déchargée.

Recycler : placer une carte de sa main ou de sa Pile Mémoire sous le Labo de son propriétaire.

Régénérer : reprendre en main une carte de sa Pile Mémoire. Cette carte doit être montrée à l'adversaire.

Zone de départ : la rangée du Petri la plus proche de chaque joueur correspond à sa zone de départ. un joueur peut toujours mitoser dans une case libre de sa zone de départ.

---

## FAQ

Ce FAQ a été réalisé à partir de discussions entre des joueurs et l'auteur du jeu. Par souci de lisibilité, en voici un résumé.

### 1. Précisions sur les Cells.

#### 1.1 Cas du Diktakist (psycho)

le texte doit être :

"Regarde la main d'un adversaire. Si elle contient au moins une cell, choisis en

une et une case libre du petri. Lors de son prochain tour, il devra utiliser sa première action pour mitoser cette cell dans la case indiquée.

### 1.2 Cas du Labobactor (repro)

le texte doit être :

"Révèle la première carte de ton lab, et mets la dans ta main. Si c'est une IS, pioche une carte si possible"

### 1.3 Cas du Diplopod (neuro)

"Démitose une cell adverse adjacente. E.S.: regarde la main d'un adversaire et permute une de tes cells du Petri avec une cell de sa main. Celle-ci est placée dans le Petri sous ton contrôle chargé."

- l'adversaire de l'ES est forcément le même que le propriétaire de la cell renvoyée.

### 1.4 Cas Ultraglobil (immuno)

"Ultraglobil est immunisé contre les potentiels des cells tant qu'il est déchargé."

Cas particulier d'un blastoglobil (immuno) et d'un ultraglobil :

"Pousse une cell adjacente d'une case."

- le potentiel du blastoglobil ne peut être résolu si la poussée se fait dans une rangée où un ultraglobil est déchargé.

même réflexion avec un Ultrablastoglobil (immuno).

### 1.5 Cas de l'Hyperglobil Alpha (immuno)

"Immunise toutes les cells adjacentes contre la démitose et la dégénérescence tant qu'il est déchargé."

- le potentiel est valable peu importe comment il a été déchargé, par activation ou par un calmant ou le potentiel d'une autre cell.

même réflexion avec le Globil (immuno)

## **2. Précisions sur les règles.**

### 2.1 Effets secondaires et Dégénérescence.

Dégénérer : Détruire une cell qui est alors placée dans la pile mémoire de son propriétaire.

- les Effets secondaires "latents" (du type "lorsque cette cell dégénère, faites...") sont appliqués au moment où cette condition est remplie uniquement si la Cell est déchargée au moment où cela arrive.

### 2.2 Effets secondaires et Désintégration.

Désintégrer : Détruire une cell, qui est retirée du jeu jusqu'à la fin du jeu

- une cell désintégrée ne déclenche pas les effets secondaires "latents" de dégénérescence.

---

Je suis à la recherche des variantes de règles décrites dans la version Deluxe

- **Le Dr H.**