

# A N O M A L Y

THOMAS DAGENAIS - L'ESPÉRANCE



RÈGLES



## INTRODUCTION

TOR-ISS est une station spatiale spécialisée dans la recherche et l'enseignement. Les étudiants doués y sont encouragés à élargir leurs horizons, à réaliser leurs aspirations, et à n'avoir peur de rien. TOR-ISS est actuellement en quarantaine gouvernementale en raison d'une défaillance potentielle du système de survie. On ne rapporte aucun survivant.

Laissés pour morts, trois jeunes étudiants se battent pour leur vie contre une entité inconnue. Cette créature terrifiante réagit à leur moindre mouvement, et semble même être capable d'apprendre et d'évoluer. Ils doivent la traquer et la détruire avant qu'ils ne se fassent eux-mêmes éliminer.

Il n'y a rien à craindre...



# OBJECTIF

Anomalie est un jeu de mouvements cachés, de déduction et de combat pour 2-4 joueurs. Ceux-ci sont divisés en 2 équipes: la première ne comporte qu'un joueur qui prend le rôle de l'anomalie, tandis que la seconde comprend tous les autres joueurs qui sont les étudiants. Le but de chaque équipe est d'éliminer l'autre en épuisant ses points de vie. Les étudiants partagent des points de vie communs.

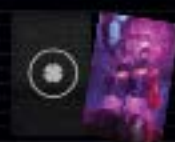
# MATÉRIEL



1 plateau de jeu



36 cartes action



27 cartes pistage  
(3 ensembles de 9 cartes)



12 jetons radiation



1 piste de points de vie  
(2 marqueurs de points de vie & 1 marqueur zéro)



4 mini-plateaux  
4 écrans  
8 pions joueur



6 jetons carburant



3 jetons détecteur



6 jetons piège



8 jetons éclair



24 jetons déduction  
(12 noirs, et 4 de chaque autre couleur)



3 jetons point d'action



6 jetons évolution

# CONFIGURATION



1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Mélangez les jetons radiation et placez-les, face cachée, dans une pile au centre du plateau.
3. Mélangez les cartes action et placez-les dans une pile face cachée près du plateau. Laissez de la place pour une défausse.
4. Placez les jetons détecteur, piège, éclair, déduction et évolution à proximité du plateau.
5. Placez la piste de points de vie près du plateau. Placez les deux marqueurs de points de vie sur la piste: un à l'extrémité gauche (bleue) de la piste pour les étudiants et un à l'extrémité droite (noire) pour l'anomalie. Placez le marqueur zéro sur l'espace avec le symbole zéro.
6. Répartissez les 6 jetons carburant dans 6 zones différentes du plateau: 2 dans des zones «noyaux» non adjacentes, 2 dans des zones «laboratoires» non adjacentes, et 2 dans des zones «quartiers» non adjacentes. Voir le graphique ci-dessous pour un exemple.



## ZONES DU PLATEAU

Le plateau est divisé en 12 zones. Chaque zone contient des symboles qui définissent quels types de zone elle est.

- |                |              |            |
|----------------|--------------|------------|
| ● Noyau        | ⚡ Feu        | ❄ Froid    |
| ⊖ Laboratoires | ⚙ Ingénierie | 📄 IA       |
| ○ Quartiers    | 🔬 Physique   | 🌿 Biologie |



7. Désignez parmi les joueurs celui qui prendra le rôle de l'anomalie.

8. Donnez à chaque joueur un mini-plateau, un pion joueur et un écran. Les écrans doivent être placés de telle sorte que les joueurs ne puissent pas voir les mini-plateaux des autres joueurs.

9. Donnez à l'anomalie les 3 jetons point d'action.

10. Donnez à chaque étudiant un ensemble de 9 cartes pistage. Ils peuvent les garder face visible près de leur écran.

11. Donnez à chaque étudiant un certain nombre de cartes action: 7 cartes s'il n'y a qu'un seul étudiant, 4 cartes s'il y en a 2, et 3 cartes s'il y en a 3. Les étudiants doivent cacher leurs cartes aux autres joueurs; Les cartes ne doivent être révélées durant la partie que lorsqu'elles sont jouées.

12. Tous les joueurs doivent choisir secrètement leur position de départ sur la carte en plaçant leur pion joueur dans la zone de leur choix sur leur mini-plateau.

13. Chaque étudiant doit placer devant son écran une carte pistage indiquant un symbole associé à sa position de départ.



L'anomalie



Les étudiants

#### UTILISATION DES JETONS DÉDUCTION

Les joueurs peuvent utiliser les jetons déduction pour faciliter le suivi de leurs positions potentielles respectives. Voici comment nous vous suggérons de les utiliser: les étudiants sont responsables de suivre l'anomalie directement sur le plateau principal à l'aide des jetons déduction noirs; l'anomalie est chargé de suivre les étudiants sur le plateau principal à l'aide des jetons déduction des couleurs des étudiants.





# STRUCTURE DU JEU

Le jeu est divisé en manches, et chaque manche se déroule comme suit: en commençant par les étudiants, chaque équipe joue à tour de rôle, c'est-à-dire: un étudiant joue, l'anomalie joue, un étudiant joue, l'anomalie joue, etc. Chaque équipe possède un maximum d'actions qu'elle peut effectuer lors de chaque manche. L'anomalie peut choisir de sauter son tour; les étudiants ne peuvent le faire avant d'avoir épuisé toutes leurs actions. Une manche se termine dès que les deux équipes ont joué toutes leurs actions disponibles.

## ÉTUDIANTS

- Les étudiants peuvent effectuer des actions jusqu'à ce qu'il leur reste collectivement 2 cartes en main. Une carte doit être jouée pour chaque action effectuée par un étudiant.
- Une carte peut être utilisée soit pour effectuer une action spéciale (indiquée dans la moitié supérieure de la carte), soit pour une action de base (déplacement ou pistage). Lorsqu'une carte est utilisée pour une action spéciale, elle doit être donnée à l'anomalie; pour une action de base, elle peut être mise dans la défausse.
- Il n'y a pas d'ordre prédéfini entre les étudiants: chaque fois qu'un étudiant doit jouer, les étudiants peuvent se concerter pour déterminer lequel d'entre eux doit exécuter une action.
- Les étudiants ne peuvent pas se montrer secrètement les cartes qu'ils ont en main. Ils peuvent parler librement, mais tout ce qu'ils disent doit être entendu par l'anomalie.

## ANOMALIE

- L'anomalie peut effectuer des actions jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus de points d'action (PA). En défaussant 1 PA, elle peut effectuer 1 action de base ET/OU 1 action spéciale (dans n'importe quel ordre).
- Les actions spéciales de l'anomalie sont

indiquées dans la moitié inférieure des cartes action qu'elle reçoit des étudiants. Pour effectuer une action spéciale, elle doit défausser la (ou les) carte(s) correspondante(s): 2 cartes évolution pour évoluer, 1 carte pour n'importe quelle autre action spéciale.

- Si l'anomalie n'arrive pas à se nourrir avec succès au cours d'une manche, elle perd 1 point de vie (PV) à la fin de la manche.

**Esprit de survie:** Si à n'importe quel moment les marqueurs de points de vie des étudiants ou de l'anomalie deviennent adjacents au marqueur zéro, ils peuvent immédiatement remplir leurs mains (pour les étudiants) ou récupérer leurs PA (pour l'anomalie). S'ils ont déjà le nombre maximum de cartes/PA, l'occasion est malheureusement perdue. Il est possible que l'anomalie profite de ce bonus plus d'une fois pendant une partie. L'esprit de survie peut seulement être activé suite à une attaque de l'autre équipe.

## FIN DE LA MANCHE

Une fois que les joueurs ont utilisé toutes leurs actions disponibles:

- Recharge de cartes: Chaque étudiant pige jusqu'à 7 cartes action (1 étudiant), 4 cartes action (2 étudiants) ou 3 cartes action (3 étudiants). S'il ne reste plus de cartes dans la pile, la défausse est mélangée et une nouvelle pile est formée.
- Recharge de PA: L'anomalie reprend ses PA.
- Radiation: Chaque joueur dans une zone irradiée perd 1 PV. Après cela, un nouveau jeton radiation est pioché et placé dans la zone viable numérotée la plus basse indiquée au dos du jeton. Une zone viable est définie comme une zone adjacente soit au réacteur central ou à un jeton radiation précédemment placé. Il ne peut y avoir plus d'un jeton radiation par zone.





# EXEMPLE DE RADIATION

## 1. AU DÉBUT DE LA PARTIE

Les jetons radiation forment une pile au cœur de la station.

## 2. FIN DE LA MANCHE 1

Le jeton radiation du dessus est retourné. Il est posé dans la zone adjacente à de la radiation existante avec le plus petit chiffre (1).

## 3. FIN DE LA MANCHE 2

Le jeton radiation du dessus est retourné. Il est posé dans la zone adjacente à de la radiation existante avec le plus petit chiffre (7).



MANCHE 1



MANCHE 2

## FIN DE PARTIE

Elle se termine dès qu'un marqueur de points de vie, celui des étudiants ou de l'anomalie, atteint le marqueur zéro.



# ACTIONS

Dans cette section, les actions des étudiants et de l'anomalie sont détaillées.

## ACTIONS DE BASE DES ÉTUDIANTS

N'importe quelle carte peut être défaussée pour effectuer l'une des 2 actions suivantes:

- **Déplacement:** Déplacez-vous vers une zone adjacente en déplaçant secrètement votre pion joueur sur votre mini-plateau. Vous devez ensuite placer devant votre écran, à votre droite, une carte pistage associée à votre destination. Glissez vers la gauche la carte associée à votre position précédente, puis reprenez la carte associée à votre position avant celle-ci (ignorez ceci lors de votre premier déplacement de la partie).
- **Pistage:** Désignez une des 2 cartes pistage devant votre écran (NB: au début du jeu, vous n'en aurez qu'une). L'anomalie doit confirmer si elle se trouve dans une zone associée au symbole sur la carte désignée.

**Déplacement: Lorsqu'un étudiant ou l'anomalie dit qu'il se déplace, il ne peut rester au même endroit, il doit réellement effectuer un déplacement.**

## ACTIONS SPÉCIALES DES ÉTUDIANTS



**Tir:** Désignez une zone à distance 0 ou 1 de vous sur le plateau principal et infligez 1 dégât dans cette zone.



**Salve:** Tirez deux fois. Chaque tir est fait séparément, l'un après l'autre.



**Tir longue distance:** Tirez à une distance de 0-2.





**Piège:** Placez un jeton piège dans la zone que vous occupez sur votre mini-plateau. À tout moment, vous pouvez activer votre piège gratuitement (même pendant le tour de l'anomalie): désignez la zone affectée sur la carte principale, infligez 1 dégât dans cette zone et défaussez le piège.



**Matraque:** Révélez votre position et infligez 2 dégâts dans votre zone.



**Matraque électrique:** Révélez votre position et infligez 3 dégâts dans votre zone.



**Détecteur:** Désignez une zone à distance de 0 ou 1 de votre position sur le plateau principal et placez un jeton détecteur à cet endroit. À partir de ce moment et jusqu'à la fin du jeu, si l'anomalie se déplace dans cette zone, elle doit se révéler.



**Stimulants:** Déplacez-vous dans une zone à distance 1 ou 2 de votre position. N'oubliez pas de placer une carte pistage basée sur votre destination, comme lors d'un déplacement normal.



**Appât:** Désignez une zone à distance 0 ou 1 de votre position sur le plateau principal. En utilisant un déplacement normal d'une zone, l'anomalie doit immédiatement se rapprocher de la zone désignée. L'anomalie ne dépense aucun PA pour ce mouvement et n'a pas besoin de révéler sa position. Si l'anomalie est déjà dans la zone désignée, elle peut faire semblant de se déplacer.

## ATTAQUER AVEC LES ÉTUDIANTS

Lorsque vous attaquez avec un étudiant, si l'anomalie est dans la zone désignée, elle subit des dégâts. Les étudiants ne subissent aucun dommage, même si certains se trouvent dans la même zone. Si l'anomalie n'y est pas présente, mais qu'un autre ou plusieurs étudiants s'y trouvent, les étudiants subissent des dégâts. S'il y a plus d'un étudiants dans la zone, ils ne subissent des dégâts qu'une seule fois. Si ni l'anomalie, ni un autre étudiant ne sont présents dans la zone, l'attaque est sans effet.

## CARBURANT

Les étudiants peuvent cibler les jetons carburant avec les armes de leur choix pour les retirer du plateau. Cependant, l'explosion d'un jeton carburant entraîne 1 dégât chez tous les joueurs présents dans la zone affectée (il est donc préférable de cibler le carburant avec une arme à distance). Lorsque l'anomalie se nourrit d'une source de carburant, elle gagne 1 PV et le jeton carburant est retiré du plateau. NB: L'explosion de carburant n'est pas considérée comme une attaque d'étudiant, mais comme une attaque environnementale (comme la radiation), c'est pourquoi elle cause des dégâts à tout le monde.

Distance 0 veut dire dans la même zone.

# ACTIONS

## ACTIONS DE BASE DE L'ANOMALIE

En défaussant un PA, l'anomalie peut toujours exécuter l'une des 2 actions suivantes en plus d'une action spéciale (à condition qu'elle dispose de la carte pour l'exécuter):

- **Se nourrir:** Révélez votre position. Tous les étudiants dans votre zone doivent également se révéler. S'il y a au moins 1 étudiant, le marqueur zéro est déplacé d'une case vers la gauche sur la piste de PV. S'il n'y a pas d'étudiants mais qu'il y a du carburant, vous vous en nourrissez et gagnez 1 PV; le jeton de carburant est retiré après; l'anomalie ne peut pas avoir plus de PV qu'au départ.
- **Se déplacer:** Déplacez-vous vers une zone adjacente en déplaçant secrètement votre pion joueur sur votre mini-plateau. Contrairement aux étudiants, vous n'avez pas besoin de montrer une carte pistage lorsque vous vous déplacez.

**L'anomalie peut exécuter son action de base et son action spéciale dans l'ordre qu'elle désire.**



## ACTIONS SPÉCIALES DE L'ANOMALIE



**Electricité:** Placez 2 jetons éclair dans n'importe quelle(s) zone(s) du plateau principal OU activez et défaussez tous les jetons éclairs déjà présents sur le plateau. Dans le second cas, les étudiants subissent un dégât pour chaque éclair qui les touche. L'anomalie n'est pas affectée par les éclairs.



**Évolution:** Défaussez 2 cartes avec des symboles évolution pour obtenir une nouvelle évolution de votre choix.



**Possession:** Révélez votre position. Tous les étudiants dans votre zone doivent également se révéler. Choisissez un étudiant parmi ceux-ci, examinez les cartes de sa main, et faites-lui exécuter l'action de votre choix (en suivant toutes les règles habituelles, comme si cet étudiant effectuait normalement l'action). L'action en question peut être une action spéciale ou une action de base. Par exemple, vous pouvez forcer l'étudiant à tirer un autre étudiant ou à se déplacer dans une zone irradiée, mais vous ne pouvez le forcer à se tirer lui-même.



**Sens:** Désignez autant de zones que vous voulez sur le plateau principal. Chaque élève doit ensuite déclarer s'il se trouve dans l'une des zones désignées ou non, mais il n'est pas obligé de préciser laquelle.



**Téléportation:** Déplacez-vous vers n'importe quelle autre zone du plateau.



## ÉVOLUTIONS POUR L'ANOMALIE



**Adaptativité:** L'anomalie peut défausser X cartes de n'importe quel type en remplacement de la carte de son choix. X dépend de la carte: Sens = 1; Éclairs = 2; Évolution = 2; Possession = 3; Téléportation = 4



**Conductivité:** L'anomalie peut se nourrir sur les jetons électricité comme si c'était du carburant. Aussi, lorsqu'elle les active, elle peut se nourrir sur une ou plusieurs jetons qui se déchargent dans sa zone, mais ceux-ci ne peuvent plus faire de dégâts aux étudiants. Dans les deux cas, ceci révèle sa position.



**Déphasage:** Dans le cadre de son déplacement normal, l'anomalie peut traverser un hangar adjacent jusqu'à la zone située de l'autre côté. Les hangars sont définis comme les espaces vides situés entre les zones laboratoires, et sont normalement infranchissables.



**Echolocation:** Les étudiants doivent révéler leurs positions lorsqu'ils utilisent des actions autres que déplacement (incluant stimulants), pistage, ou piège.



**Métamorphose:** Lorsque l'anomalie est attaquée, s'il y a un étudiant dans la même zone qu'elle (autre que celui qui a attaqué), les étudiants subissent des dégâts, pas l'anomalie.



**Réactivité:** Une fois par manche, si un étudiant attaque l'anomalie alors qu'il ne lui reste plus de PA, cette dernière obtient un mouvement gratuit immédiat (facultatif) immédiatement après le tour de cet étudiant.



# ASTUCES POUR

## ÉTUDIANTS

- Gare aux cartes que vous donnez à l'anomalie. N'oubliez pas que le déplacement et le pistage vous permettent de défausser des cartes sans les lui donner.
- Autant que possible, empêchez l'anomalie de se nourrir. Rappelez-vous qu'elle perd 1 PV à la fin de la manche si elle n'est pas parvenu à se nourrir.
- Si vous avez l'intuition que l'anomalie est dans la même zone que vous, n'hésitez pas à vous déplacer hors de la zone! Sauf si, bien sûr, c'est exactement là où vous voudriez qu'elle soit...

## L'ANOMALIE

- Soyez très prudent avec vos PA. Soyez patient. Ne bougez pas sans but. Ne bougez pas automatiquement si vous êtes attaquée, évaluez d'abord la situation.
- Si possible, n'utilisez pas de PA sans effectuer une action de base ET une action spéciale.
- Tentez de vous nourrir à chaque manche, sur des étudiants si possible, mais ne risquez pas votre peau pour ça non plus.
- Rappelez-vous que de se nourrir sur un étudiant équivaut à un différentiel à 2 points ET vous empêche de perdre 1 PV à la fin de la manche. Être agressif est souvent une bonne stratégie!

## VARIANTE AVANCÉE À 2 JOUEURS

À 2 joueurs, bien que le jeu peut être joué en utilisant toutes les règles mentionnées ci-dessus sans aucune modification, il est suggéré aux joueurs avancés d'utiliser cette variante à la place:

- Le joueur étudiant contrôle 2 étudiants en même temps sur son mini-plateau, en utilisant 2 pions joueur différents.
- Le joueur étudiant doit toujours spécifier avec quel étudiant il exécute une action.
- Le joueur étudiant ne doit montrer qu'une seule carte pistage pour chaque étudiant (celle liée à sa position actuelle). Il doit être clair quelle carte est liée à quel étudiant.

## CRÉDITS

**Design du jeu:** Thomas Dagenais-Lespérance

**Développement:** Dann May, Brenna Noonan,  
Cody Jones

**Illustration:** Steve Hamilton, Dann May, Greg May

**Direction artistique:** Dann May

**Design graphique:** Cody Jones, Barry Pike, Dann May

**Kickstarter et commercialisation:** Brenna Noonan

**Producteur exécutif:** Dan Yarrington

**Publié par:** Starling Games