

PRESENTATION

Discovery est un jeu de cartes basé sur le thème de **l'évolution de l'humanité**, depuis l'apparition de notre ancêtre Homo Habilis il y a 3 million d'années. Votre paquet **Préhistoire** couvre la période du Paléolithique, du Mésolithique et du début du Néolithique jusqu'à l'an 6 000 avant J.C.

Dans **Discovery**, chaque carte représente une **découverte**, innovation ou avancée majeure de notre histoire, qu'elle soit d'ordre technique (la roue, le fer) ou social (le langage, la sédentarisation), touchant notre mode de vie (la cuisson, les vêtements) ou nos connaissances (les mathématiques, l'astronomie). Chaque découverte s'appuie sur des découvertes préalables, les **prérequis**, et ouvre la voie à de nouvelles découvertes.

Toutes les cartes découverte sont placées à tour de rôle par les joueurs sur la table dans **l'arbre des découvertes**, organisé par **ère**. Vous pouvez **placer** une carte dès lors que tous ses prérequis ont déjà été placés ou si elle n'a pas de prérequis. C'est donc ainsi que les joueurs vont tous ensemble reconstruire l'histoire de l'évolution de l'humanité.

Discovery est un jeu **riche** et **évolutif** qui vous permet, avec le même paquet de cartes :

- de jouer à **plusieurs types de jeux** différents,
- en mode **solitaire** ou jusqu'à **9 joueurs**,
- chacun pour soi ou en **équipes**,
- avec des **automates** (joueurs virtuels),
- en mode compétitif ou **collaboratif**,
- et de découvrir des mécanismes de jeux **très variés**.

Adulte ou enfant, débutant ou expert, **Discovery** vous offre tant de possibilités que vous ne vous lasserez jamais d'y jouer ! Voici quelques règles pour commencer ...

1. **Discovery Explore** : découvrez les cartes et les bases du jeu avec des parties simples
2. **Discovery Select** : accélérez le tempo et ajoutez un peu de suspense et de risque
3. **Discovery Memory** : exercez votre attention et vos réflexes dans des parties très interactives
4. **Discovery Connect** : faites travailler vos neurones pour trouver des liens entre les cartes
5. **Discovery Compose** : combinez les différents mécanismes pour des parties riches et intenses

Règles	1	2	3	4	5
Caractéristiques	Explore	Select	Memory	Connect	Compose
Joueurs*	4-6	3-9	3-9	3-5	3-6
Durée** (minutes)	20-30	15-25	15-25	30-40	20-30
Complexité	☐	◐	◑	◒	◓
Réflexion, Planification	☐	◐	◑	◒	◓
Action, Vitesse, Réflexes	☐	◐	◑	◒	◓
Risque, Suspense	☐	◐	◑	◒	◓
Attention, Mémoire	☐	◐	◑	◒	◓
Placement, Analyse	☐	◐	◑	◒	◓
Interactions, Echanges	☐	◐	◑	◒	◓

*: recommandé, **: pour 4 joueurs expérimentés Légende : min ☐ ◐ ◑ ◒ ◓ max

CONTENU DU JEU

Votre jeu Discovery contient 56 cartes :

- 54 cartes découverte, regroupées en 6 ères de 9 cartes,
- 2 cartes spéciales : un Joker et un Témoin.

Chaque carte découverte comprend les éléments suivants :

- numéro de **l'ère**
- nom de la **découverte**
- période avec une brève **description**
- **prérequis**
- **famille** (il y a 7 familles : Alimentation, Culture, Economie, Mouvement, Outils, Techniques et Science)
- numéro d'**ordre** de la carte dans son ère

Si votre jeu est en format boitier, il contient également 54 jetons : 24 jetons de 1 point, 18 jetons de 5 points et 12 jetons de 20 points. A défaut, vous pouvez constituer la banque avec des jetons ou pièces de 1, 5 et 20 points afin de compter les points plus facilement durant la partie.



UN JEU MULTI-JEU AVEC OPTIONS !

Discovery est un jeu **évolutif**, ce qui veut dire que vous pouvez commencer avec des jeux simples, tel que **Discovery Explore**, puis avancer progressivement vers des jeux plus complexes, tel que **Discovery Compose** qui offre des parties plus riches et plus interactives.

Les différents **jeux** de Discovery sont présentés ainsi :

1. **principes** : concepts généraux et définitions communes,
2. **règles** : les règles de bases de chaque jeu,
3. **options** : variantes pour approfondir et enrichir le jeu,
4. **précisions** : clarifications et cas particuliers.

La plupart des principes, règles et options s'appliquent dans tous les jeux de façon identique. D'autres ne s'appliquent que dans certains jeux ou s'appliquent avec des modifications qui seront précisées dans les règles suivantes.

Lisez d'abord les principes généraux et les règles de Discovery Explore. Une fois que vous avez bien maîtrisé ces bases, vous pourrez rajouter une ou plusieurs des **options** proposées, ou avancer vers des jeux plus complexes. Les options peuvent être choisies à la carte, avec l'accord de tous et s'appliquent à tous. Chaque option constitue un **bloc indivisible** (un paragraphe entier précédé par un « • »). Rajoutez-les en cours de partie ou dans la partie suivante.

Vous pourrez continuellement enrichir votre jeu Discovery en combinant différents paquets de cartes, en y rajoutant de nouvelles périodes et des cartes spéciales, ou en explorant différents jeux, options et configurations de jeu.

Suivez les nouveautés sur notre site :

www.discovery-game.com

PRINCIPES GENERAUX, DEFINITIONS

Les mots clés sont donnés en **gras**. Les points de vigilance sont soulignés.

- **Découverte** : dans Discovery, chaque carte découverte représente une découverte, innovation ou avancée majeure de notre histoire. Le nom de la découverte est inscrit en haut de la carte.
- **Prérequis** : chaque découverte s'appuie sur des découvertes préalables, les prérequis, et ouvre la voie à de nouvelles découvertes. Les prérequis sont indiqués en bas de la carte. Il existe 3 cartes sans prérequis qui vous permettent de démarrer la partie : Homo Habilis, Homo Erectus et Cueillette.
- **L'arbre des découvertes** : c'est l'espace au centre de la table où sont placées en commun toutes les cartes découvertes. Une fois placée, la carte bénéficie à tous les joueurs qui pourront l'utiliser comme prérequis pour leurs propres cartes. L'évolution est donc un processus collaboratif même s'il y a une certaine concurrence.
- **Placer** : lorsque vous placez une carte, vous la placez toujours dans l'arbre des découvertes, et ce uniquement si toutes les conditions sont remplies pour la placer.
- **Toucher** : une carte placée dans l'arbre des découvertes peut en toucher 4 autres par ses bords et 4 par ses coins. Elle peut donc toucher au maximum 8 autres cartes.
- **Border** : border signifie toucher par un des 4 bords.
- **Organisation** : dans Discovery Explore, l'arbre des découvertes est organisé par ère, avec une rangée par ère, en commençant en bas par l'ère 1, puis l'ère 2, etc. Chaque carte doit être placée dans la rangée de son ère et doit border une carte déjà placée (à l'exception de la 1^{ère} carte placée).

- **Conditions** : les conditions pour placer une carte sont :
 - que tous les **prérequis** aient déjà été placés (sauf pour les 3 cartes sans prérequis),
 - qu'elle respecte les règles d'**organisation** de l'arbre des découvertes (qui peut varier selon les jeux).
- **Démarrage** : le joueur qui a gagné la dernière partie prépare le paquet et distribue les cartes en commençant par son voisin de gauche qui joue en premier. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre

Dans l'arbre des découvertes illustré ci-dessus, Sépulture touche et borde Conservation, mais touche H. Neanderthalensis et Cuisson les sans border.

- **Paquet** : le paquet de cartes est préparé en regroupant les cartes par ère, face cachée (vers le bas),



de sorte que les ères se succèdent : d'abord toutes les cartes de l'ère 1 en haut du paquet, puis celles de l'ère 2, etc. Au sein d'une ère, les cartes sont mélangées.



Il est important de bien préparer le paquet et distribuer toutes les cartes de l'ère 1 en premier, sinon vous n'arrivez pas à bien démarrer la partie.

- **Distribution** : en début de partie, prenez le paquet ainsi préparé et distribuez 5 cartes, une à une et face cachée, à chaque joueur. Vous commencez donc par distribuer d'abord toutes les cartes de l'ère 1, puis celles de l'ère 2, etc. Ainsi, si vous êtes 3 joueurs, chacun commencera la partie avec 5 cartes en **main** : 3 de l'ère 1 et 2 de l'ère 2.
- **Pioche** : les cartes qui restent dans le paquet après distribution constituent la pioche. Posez la pioche sur le bord de la table, les cartes face cachée.
- **Piocher** : lorsque vous piochez, vous prenez toujours autant de cartes dans la pioche qu'il vous faut pour reconstituer une main de 5 cartes (dans la limite des cartes disponibles dans la pioche). Lorsque la pioche est vide, la partie continue mais sans pioche. Vous piochez toujours à la fin de votre tour. Vous commencez et terminez ainsi toujours votre tour avec 5 cartes en main.
- **Défausse** : la défausse est l'emplacement devant vous où vous jetez, faces visibles et orientées vers le centre de la table, les unes à côté des autres les cartes dont vous vous défaussez (elles sont toutes visibles et accessibles pour les autres joueurs). Une carte dans une défausse ne peut pas être utilisée comme prérequis pour placer une autre carte (elle n'est pas dans l'arbre des découvertes). Chaque joueur a sa propre défausse dans laquelle il jette ses propres cartes.
- **Libérer** : lorsque vous libérez une carte, vous la prenez dans la défausse d'un autre joueur et vous la placez. La carte ne passe pas par votre main, elle va directement de sa défausse à l'arbre des découvertes. Une carte ne peut être libérée que si toutes les conditions sont remplies pour la placer. Vous ne pouvez pas libérer une carte de votre propre défausse, mais uniquement de celles des autres joueurs et ce uniquement durant votre tour.
- **Inaugurer** : vous inaugurez une nouvelle ère en plaçant la 1^{ère} carte de cette ère (hormis la 1^{ère} ère de la partie).
- **Points** : le but du jeu est généralement d'avoir le plus de points en fin de partie. Vous gagnez 1 point chaque fois que vous placez une carte (que ce soit de votre **main** ou en la **libérant** de la défausse d'un autre joueur), et pouvez également gagner des bonus selon les **liens** avec les autres cartes qu'elle touche, en **inaugurant** une nouvelle ère, en **vidant** votre main. Vous comptez les points chaque fois que vous placez une carte et recevez les jetons correspondants.
- **Age d'or** : c'est la condition que les joueurs doivent atteindre collectivement avant de pouvoir déclencher la fin de partie. L'âge d'or est toujours atteint lorsque la pioche est vide. Pour permettre une partie plus courte, les joueurs peuvent décider que l'âge d'or est atteint dès qu'une certaine ère est inaugurée (par exemple l'ère 4).
- **Finaliste** : une fois que l'âge d'or est atteint, le premier joueur qui place la dernière carte de sa main durant son tour est le finaliste. Dans tous les autres cas, si un joueur n'a plus de cartes en main il pioche à nouveau (si la pioche est vide, il sort du jeu sans être finaliste).
- **Cimetière** : le cimetière est l'emplacement où les joueurs **enterrent**, devant eux et face cachée, les cartes de leur défausse et/ou de leur main en fin de partie.
- **Appeler** : lorsque vous appelez une carte, vous annoncez son nom et son ère. Si l'ère suivante a déjà été inaugurée, le joueur qui la possède doit répondre à l'appel, sinon il est libre de répondre ou non. S'il répond, il montre la carte aux autres joueurs et s'il considère que les conditions sont remplies, il doit alors la placer (il récupère les points correspondants et pioche immédiatement une carte pour la remplacer). S'il démontre que les conditions ne sont pas remplies, il la remet dans sa main et votre appel échoue.
- **Stop !** : lorsque vous placez une carte (même si vous répondez à un **appel**), le premier joueur qui dit « **Stop !** » conteste le placement. Vous **vérifiez** alors si les conditions étaient bien remplies :
 - si les conditions n'étaient pas remplies, vous êtes en **tort**, et vous devez vous défausser de cette carte ;
 - si les conditions étaient bien remplies, c'est le joueur qui a vous a stoppé qui est en tort.
- **Indemnité** : le joueur en tort doit payer une indemnité à l'autre. Lorsque vous payez une indemnité, vous proposez à celui qui la reçoit de lui donner soit une carte de votre main, soit un point. C'est lui qui choisit le type d'indemnité souhaitée, mais s'il choisit une carte c'est vous qui choisissez la carte que vous lui donnez. Le joueur qui a stoppé doit immédiatement piocher une carte s'il a dû en donner une, ou se défausser s'il en a gagné une, de façon à revenir à 5 cartes en main, et ce avant que le joueur actif ne pioche.
- **Conditions d'appel** : vous pouvez appeler une carte à condition qu'elle ne soit présente ni dans l'arbre des découvertes, ni dans les défausses d'un joueur.
- **Stopper un appel** : si les conditions ne sont pas remplies pour l'appel, un joueur peut vous stopper. Le joueur en tort paie une indemnité à l'autre.

- **Echec d'un appel** : votre appel est infructueux si :
 - un joueur stoppe votre appel et vous êtes en tort – vous devez alors lui payer une indemnité ;
 - personne ne répond à l'appel (ce qui n'est possible que si l'ère suivante n'avait pas encore été inaugurée) ;
 - un joueur répond à l'appel mais montre que les conditions ne sont pas remplies pour placer la carte – vous devez alors lui payer une indemnité ;
 dans tous les cas vous terminez alors votre tour piochant.
- **Automates** : si vous jouez avec moins de 4 joueurs, il est recommandé de rajouter un ou plusieurs automates. Les automates sont des joueurs virtuels qui se comportent pour l'essentiel comme des joueurs humains, avec leur propre place autour de la table, leur main, points, défausse et cimetière. En début de partie, un automate reçoit 5 cartes comme tous les autres joueurs, mais ses cartes sont toujours alignées sur la table, face vers le bas,

dans l'ordre où elles ont été distribuées ou piochées, de sorte que la première carte de sa main soit toujours celle de l'ère la plus basse. Lorsqu'il joue, il retourne toujours la 1^{ère} carte de sa main (de l'ère la plus basse).

- **Assistant** : un automate ne peut pas manipuler ni choisir les cartes qu'il joue. Un humain, l'assistant, manipulera donc les cartes pour son compte en respectant scrupuleusement les règles de jeu de l'automate et en jouant dans l'intérêt de l'automate. L'assistant d'un automate est, dans l'ordre décroissant de priorité : (i) le coéquipier de l'automate s'il en a un, (ii) le meneur si vous jouez à Discovery Select ou Compose ou (iii) celui qui a distribué les cartes.
- **Équipes** : les joueurs qui jouent en équipe collaborent et mettent leurs points en commun en fin de partie. Les équipes sont en principe formées de joueurs assis aux places opposées de la table.



Dans l'exemple ci-dessous vous voyez l'arbre des découvertes au centre, la pioche à droite, la main de chacun des 4 joueurs (5 cartes chacun), ainsi que leurs jetons-points. Un joueur s'est déjà défaussé d'une carte et un autre de deux cartes (placées l'une à côté de l'autre).

DISCOVERY EXPLORE

REGLES

- Le **but** du jeu est d'avoir le plus de **points** en fin de partie.
- Lors de votre **tour** vous pouvez **placer une ou plusieurs** cartes : en les plaçant de votre **main** et/ou en les **libérant** des défausses des autres joueurs.
- Les **conditions** pour placer une carte sont les suivantes :
 - tous ses **prérequis** ont déjà été placés (si elle en a),
 - elle **borde** une carte déjà placée (sauf pour la 1^{ère} carte),
 - elle est placée dans la **rangée** de son ère.
- Si vous ne placez pas de carte durant votre tour vous devez vous **défausser** d'une carte. Vous pouvez alors, **après vous être défaussé, appeler** une carte.
- Lorsque vous **inaugurez** une ère vous gagnez 3 points de bonus. Vous pouvez ensuite **piocher ou appeler** une carte (sans vous défausser) puis continuer votre tour.
- Si vous placez la dernière carte de votre main durant votre tour vous gagnez un bonus de 5 points.
- Vous terminez votre tour en **piochant**
- **Rappel** : à la fin de votre tour, vous piochez toujours autant de cartes qu'il vous faut pour finir avec 5 cartes en main.
- Si l'**âge d'or** est déjà atteint quand vous placez votre dernière carte, vous êtes alors le **finaliste**. Vous pouvez continuer votre tour (ex : libérer et/ou appeler) et vous terminez votre tour sans piocher. A la fin de votre tour, chacun **enterre** les cartes de sa **défausse**. Les autres joueurs peuvent alors jouer un **dernier tour** mais **sans piocher, appeler ou libérer** de cartes, **sans bonus** de 5 points s'ils placent leur dernière carte, et ils enterrent chacun les cartes qui restent dans leur **main** à la fin de leur tour. La partie s'arrête alors et chacun compte ses points.
- Le **gagnant** est le joueur qui a le plus de points en fin de partie. Les points sont gagnés comme suit :
 - 1 point lorsque vous **placez** une carte (de votre main ou libérée de la défausse d'un autre joueur),
 - 3 points de bonus lorsque vous **inaugurez** une nouvelle ère,
 - 5 points lorsque vous placez la dernière carte de votre main durant votre tour (sauf durant le dernier tour).mais vous **perdez** 1 point pour chaque carte dans votre **cimetière** à la fin de la partie.

A titre d'exemple, si vous inaugurer une nouvelle ère en plaçant la dernière carte de votre main cette carte vous donne : 1 + 3 + 5 = 9 points). Vous pouvez ensuite appeler une carte.

OPTIONS

- **Bonus famille** : lorsque vous placez une carte, vous gagnez 1 point de bonus pour chaque carte de la même **famille** qu'elle **touche** (par un bord ou un coin),
- **Rattrapage** : si vous n'avez **pas placé** de carte durant votre tour alors vous pouvez, après vous être **défaussé** et avoir fait un **appel** fructueux, placer une ou plusieurs cartes en payant à la **banque** un point pour chaque carte ainsi placée.
- **Cartes spéciales** : avant de distribuer les cartes, celui qui a préparé le paquet le divise en 3 parties égales et présente la 2^{ème} et 3^{ème} partie à un autre joueur qui insère dans chacune, à l'aveugle, une des deux cartes spéciales. Le paquet est ensuite recomposé dans le bon ordre et les cartes sont distribuées. Si vous avez une carte spéciale, utilisez-la ainsi :
 - **Joker** : lors de votre tour, vous pouvez jouer la carte Joker et bénéficier des mêmes avantages que si vous aviez **inauguré** une nouvelle ère.
 - **Témoin** : lors du tour **d'un autre joueur**, vous pouvez à tout moment jouer la carte Témoin de meneur et crier « **Interruption !** ». Ce dernier doit alors interrompre son tour et vous laisser jouer. Vous bénéficiez alors d'un tour supplémentaire, que vous jouez normalement et terminez en piochant. Lorsque vous avez terminé, le joueur interrompu reprend son tour. Si le joueur était en train de placer une carte, elle est considérée comme placée avant l'interruption si elle avait déjà touché la table.Une fois jouées, les cartes spéciales sortent du jeu.
- **Automates** : dans Discovery Explore, l'automate joue selon les règles suivantes :
 - l'automate joue toujours la première carte de sa main (de l'ère la plus basse) en la retournant,
 - si tous les prérequis sont présents (ou si elle n'en a pas) :
 - il place cette carte dans l'arbre des découvertes, et
 - il joue à nouveau en retournant la carte suivante,
 - si les prérequis ne sont pas tous présents :
 - la carte reste en place et s'intègre à sa défausse, et
 - il termine son tour en piochant,
 - si les conditions sont remplies, l'automate libère toujours les cartes des défausses, y compris **de sa propre défausse**,
 - s'il inaugure une ère, il joue ensuite à nouveau en retournant les **2 cartes** suivantes de sa main et peut continuer à jouer s'il arrive à en placer au moins une (s'il n'arrive pas à placer l'autre carte, elle intègre sa défausse),
 - si l'âge d'or est atteint et qu'il vide sa main en plaçant sa dernière carte (ou en plaçant au moins l'une des 2 cartes retournées s'il avait inauguré) il est le finaliste,
 - l'automate n'appelle jamais. S'il est appelé (aucun autre joueur ne répond à l'appel, et après vérification par son assistant, l'automate possède bien la carte) l'automate répond toujours à l'appel.
 - lors d'un « dernier tour » l'automate retourne toutes ses cartes et place toutes celles qu'il peut.
- **A l'aide !** : si vous jouez en équipe et vous n'avez pas placé de carte durant votre tour vous pouvez, après vous être défaussé et **au lieu d'appeler** une carte, dire à votre

coéquipier « A l'aide ! ». Il doit alors vous donner une carte de sa main et piocher immédiatement une carte pour la remplacer. Vous devrez alors soit la placer soit vous en défausser, puis vous terminez votre tour en piochant.

- **Paquet tronqué ou allongé** : le nombre d'ères incluses dans le paquet dépend de la durée souhaitée du jeu : ne mettez

que les 3 premières ères pour des parties courtes ou les 6 ères pour des parties plus longues. Vous pouvez même combiner les deux paquets, Préhistoire + Antiquité, pour des parties encore plus longues de 12 ères, ou par exemple jouer uniquement les ères 4 à 10 (voir la section Précisions).

DISCOVERY SELECT

PRINCIPES

- **Manche** : durant une manche chacun joue à tour de rôle et peut potentiellement jouer plusieurs fois. Les joueurs ne piochent qu'à la fin de la manche.
- **Meneur** : le meneur est celui qui a la carte Témoin et qui joue en premier durant une manche (la carte Témoin ne peut donc pas être insérée dans le paquet ni être utilisée comme carte d'interruption).

REGLES

- Discovery Select est basé sur les règles de Discovery Explore mais se joue par **manche**, ce qui donne des parties plus rapides et introduit un élément de suspense et de risque.
- Le joueur qui a gagné la dernière partie reçoit la carte **Témoin** et est **Meneur** pour la première manche.
- Chaque manche se déroule ainsi :
 1. au début de la manche, chacun prépare discrètement sa **sélection**, ou peut décider de ne pas en faire,
 2. au **signal** du meneur, chacun dévoile simultanément sa sélection en la posant sur la table, faces visibles,
 3. chacun à son tour, en commençant par le meneur, doit alors (dès qu'il le peut) **placer** les cartes de sa sélection, et peut en **libérer** (des défausses d'autres joueurs). Si un joueur qui joue après vous a dans sa sélection un prérequis de l'une de vos cartes, vous attendrez le tour suivant (de la même manche) pour placer cette carte,
 4. si vous n'avez pas mis de cartes dans votre sélection, vous devez vous **défausser lors de votre 1^{er} tour**, et pouvez alors **appeler** une carte,

OPTIONS

- **Famille** : lorsque vous faites votre sélection, vous ne pouvez y mettre que des cartes d'une même famille. Si, après avoir inauguré, vous faites une nouvelle sélection, vous pouvez changer de famille.
- **Echanges** : au début d'une manche et avant de faire les sélections, chaque joueur, en commençant par le meneur, peut proposer un **échange**. Il annonce la (ou les) famille(s) qu'il offre, et la (ou les) famille(s) qui demande en échange. Le premier joueur qui répond « **Moi !** » réalise l'échange après avoir précisé la famille souhaitée et celle qu'il donne en échange. Il est conseillé de choisir cette option avec l'option « Famille ».
- **Rattrapage** : si vous avez fait une sélection de cartes mais n'en avez placé aucune, vous pouvez alors en fin de

- **Sélection** : au début de chaque manche, vous préparez une sélection des cartes que vous allez jouer durant cette manche. Vous pouvez y mettre une, plusieurs ou même toutes les cartes de votre main. Vous pouvez aussi ne pas faire de sélection. Durant la manche vous ne pouvez pas rajouter de cartes à votre sélection ni jouer des cartes de votre main. Vous ne pouvez jouer que les cartes de votre sélection.

5. la manche peut continuer ainsi sur **plusieurs tours**, chacun pouvant jouer plusieurs fois, jusqu'à ce que plus personne ne puisse placer, libérer ou appeler de carte,
6. la manche se **termine** alors et chaque joueur se **défausse** des cartes qui restent dans sa sélection,
7. puis chacun **pioche** en commençant par le meneur,
8. pour finir, le meneur passe la carte **Témoin** à son voisin de gauche qui sera le meneur pour la manche suivante.

- Si vous **inaugurez** une ère vous pouvez, après avoir pioché ou appelé, rajouter une **nouvelle sélection** de cartes.
- Vous ne pouvez pas appeler une carte de la sélection d'un autre joueur.
- Si vous mettez toutes les cartes de votre main dans votre sélection et placez la dernière carte de votre sélection, vous gagnez un bonus de 5 points. Si l'**âge d'or** était déjà atteint, vous êtes le finaliste, chacun enterre les cartes de sa défausse et les autres joueurs peuvent terminer la manche en cours.
- Pour le reste, les principes, règles et options sont identiques à ceux de Discovery Explore.

manche vous **défausser** d'une carte de votre main ou de votre sélection et **appeler** une carte. Si l'appel est fructueux, vous pouvez alors placer une ou plusieurs cartes de votre sélection en payant à la banque un point pour chaque carte ainsi placée.

- **Automates** : dans Discovery Select, l'automate joue comme dans Discovery Explore – il n'a donc pas à faire de sélection. A chaque manche, l'automate joue lors de son 1^{er} tour uniquement. Il joue toujours la première carte de sa main, il continue de jouer s'il peut la placer et finit son tour s'il ne peut pas. Les automates rajoutent donc un élément de suspens dans Discovery Select car de nouvelles cartes peuvent sortir durant une manche et en en changer l'issue. L'automate peut être meneur.

DISCOVERY MEMORY

PRINCIPES

- **Pile** : c'est l'emplacement au centre de la table où sont empilées, face vers le haut, toutes les cartes placées.
- **Pioche** : dans Discovery Memory, lorsqu'il est dit de piocher vous ne piochez qu'une seule carte.
- **Vérifier** : regarder toutes les cartes de la pile pour y trouver les prérequis de la carte qui vient d'être placée.
- **Voler** : prendre une carte de votre choix, mais à l'aveugle, dans la main d'un autre joueur (il a toujours l'option de s'en réserver une que vous ne pouvez pas lui voler).
- **Appel** : dans Discovery Memory, si un joueur répond à votre appel (il n'y est obligé que si l'ère suivante a déjà été inaugurée), il vous donne la carte et vous devez la placer. C'est vous qui prenez le risque d'être stoppé.

REGLES

- Discovery Memory est basé sur les règles de Discovery Explore, mais l'arbre des découvertes est constitué d'une seule **pile**. Vous devrez donc vous souvenir des cartes qui ont été placées ... ou prendre le risque que les autres ne s'en souviennent pas !
- Le **but** du jeu est d'être le premier à vider sa main. Il n'y a pas de points dans ce jeu.
- Lors de votre tour, vous pouvez **placer une seule carte** (de votre **main** ou en la **libérant** de la défausse d'un autre joueur), face vers le haut, sur la pile.
- Si vous la placez et qu'aucun joueur ne vous stoppe, vous terminez alors votre tour sans devoir piocher.
- Si quelqu'un vous stoppe, 3 cas peuvent se présenter :
 - **Cas 1** : vous vous **désistez** sans vérifier la pile. Vous subissez alors toutes les pénalités suivantes :
 - i. vous vous défaussez de la carte stoppée,
 - ii. vous piochez une carte,
 - iii. vous volez une carte à celui qui vous a stoppé.
 - **Cas 2** : vous **vérifiez** la pile, y **trouvez** les prérequis et les **montrez** aux autres joueurs. Dans ce cas, c'est celui qui vous a stoppé qui est pénalisé, il doit piocher une carte.
 - **Cas 3** : vous **vérifiez** la pile mais ne trouvez pas tous les prérequis. Vous subissez les mêmes pénalités (i) et (ii) ci-dessus mais en lieu de (iii), c'est celui qui vous a stoppé qui vous donne une carte de sa main (et de son choix).
- Si vous ne placez pas de carte, vous terminez votre tour en piochant une carte.
- Si vous **inaugurez** une nouvelle ère, vous pouvez :
 - i. **placer** une autre carte (de votre main ou libérée de la défausse d'un autre joueur), ou
 - ii. **appeler** une carte, ou
 - iii. **voler** une carte au joueur de votre choix, ou
 - iv. ne **rien** faire.Dans les cas (ii) et (iii), vous pouvez placer la carte reçue et vous pouvez en donner une autre de votre main (et de votre choix) en échange.
- Si vous videz votre main (que vous ayez placé votre dernière carte ou que l'on vous l'ait volée ou appelée) alors tous les joueurs, en commençant par vous, piochent immédiatement une carte. Si c'était votre tour, vous pouvez rejouer.
- Si la pioche est **vide**, alors vous devez voler une carte chaque fois que vous êtes censé piocher.
- Une fois que **l'âge d'or** est atteint, vous avez gagné si :
 - on vous vole ou appelle votre dernière carte,
 - vous placez votre dernière carte et personne ne vous stoppe, ou si l'on vous stoppe mais que vous avez trouvé et montré tous les prérequis dans la pile.Les joueurs restants peuvent continuer la partie jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur (le perdant).

OPTIONS

- **Famille** : vous pouvez placer plusieurs cartes durant votre tour (de votre main ou de la défausse d'un autre joueur) si elles sont toutes de la même famille.
- **Rattrapage** : si vous ne placez pas de carte durant votre tour, vous pouvez tenter un rattrapage. Dans ce cas, vous devez d'abord vous **défausser** d'une carte puis **piocher** une carte. Ensuite commence le rattrapage où vous pouvez :
 - i. **piocher** une autre carte, ou
 - ii. **appeler** une carte, ou
 - iii. **voler** une carte au joueur de votre choix.Si votre appel échoue, vous devez piocher ou voler. Vous pouvez (mais devez en cas d'appel) placer la carte ainsi obtenue. Votre tour se termine à la fin du rattrapage.
- **Automates** : l'automate place toujours la première carte de sa main. Aux autres joueurs d'être donc bien vigilants. L'assistant retourne la carte de l'automate de façon à ce que tout le monde la voit en même temps. Si l'automate est stoppé : soit tous les joueurs reconnaissent qu'il manque un prérequis, soit son assistant consulte la pile pour vérifier (et montre les prérequis aux autres s'il les trouve). S'il en résulte que l'automate est en tort, l'automate se défausse de cette carte et celui qui l'a stoppé lui en donne une de sa main (que l'automate place à la fin de sa main). Si les prérequis étaient bien présents, celui l'a stoppé qui doit piocher une carte. Lorsqu'il inaugure, l'automate joue toujours à nouveau. L'automate peut donc être un adversaire redoutable car sa main ne peut jamais grandir, elle ne peut que rétrécir ...

- **Equipes** : dans Discovery Memory une équipe gagne lorsque l'âge d'or est atteint et que tous ses joueurs ont vidé leur main. Si vous n'avez plus de cartes en main à la fin de votre tour mais que votre coéquipier en a encore, vous restez dans le jeu. Lors de votre tour suivant vous devrez soit **libérer** une carte soit effectuer un **rattrapage**.
- **Crazy !** : si vous choisissez cette option, attention ... ça risque de chauffer sérieusement ! Ici il n'y a plus d'ordre de tour.

Chacun peut, dès qu'il le souhaite, placer une carte (de sa main ou la défausse d'un autre joueur), mais une seule. Il doit ensuite attendre que quelqu'un d'autre place une carte avant de pouvoir placer à nouveau (sauf s'il a inauguré, il peut alors en placer deux). Si deux joueurs tentent de placer chacun une carte en même temps, c'est celui qui a la carte la plus basse (ère et numéro d'ordre) qui a priorité. Vous devez toujours respecter un délai de 10 secondes entre chaque carte placée (voir « Pause ! » dans la section Précisions).

DISCOVERY CONNECT

PRINCIPES

- **Liens** : lorsque vous placez une carte vous devez d'abord tenir compte des liens qu'elle a avec les cartes qu'elle **borde**. Ensuite pour déterminer les bonus vous regardez les liens avec les cartes qu'elle **touche**. Il y a quatre types de liens, chacun donnant un bonus différent :
 - la carte touche un de ses propres prérequis : 2 points,
 - les deux cartes ont un prérequis en commun : 1 point,
 - les deux cartes sont de la même famille : 1 point,
 - les deux cartes sont de la même ère : 0 points.
- **Organisation** : l'arbre des découvertes n'est plus organisé par rangées – les cartes peuvent être placées n'importe où dès lors que les conditions de placement sont respectées.
- **Rappel** (voir Principes Généraux)
 - **Toucher** : *toucher par les coins ou les bords*
 - **Border** : *toucher par les bords uniquement*

REGLES

- Discovery Connect est basé sur les règles de Discovery Explore, mais est plus lent et nécessite plus de réflexion.
- Les **conditions** pour placer une carte sont :
 - tous ses **prérequis** ont déjà été placés (si elle en a),
 - elle **borde** une carte déjà placée (sauf pour la 1^{ère} carte),
 - elle a un **lien** avec chacune des cartes qu'elle **borde**,
 - si vous placez plusieurs cartes lors de votre tour, chacune doit **border la précédente** (comme un serpent)
- Chaque fois que vous placez une carte, vous gagnez **1 point** de base, plus un **bonus** pour chaque lien créé avec les cartes qu'elle touche (1 ou 2 points, selon le type de lien), ainsi qu'éventuellement un bonus de 3 points si vous inaugurez et 5 points si vous videz votre main (hormis lors du dernier tour).
- Pour le reste, les principes, règles et options sont identiques à celles de Discovery Explore.



Dans cet exemple, le joueur qui place la cuisson gagne : 1 point de base + 1 point de bonus famille (alimentation) + 2x2 points de bonus pour ses propres prérequis (Cueillette + Feu) + 1 point pour le prérequis en commun avec Nomadisme + 3 points d'inauguration = un total de 10 points.

DISCOVERY COMPOSE

PRINCIPES

• **Organisation** : l'arbre des découvertes est organisé comme dans Discovery Connect, mais il est désormais possible de placer une carte sur une autre, et ainsi de former plusieurs pires.

REGLES

• Discovery Compose peut se jouer sur la base de Discovery Explore (on joue par **tour**) ou Discovery Select (on joue par **manche**). Dans les deux cas, il intègre des mécanismes de Discovery Memory (on y crée des **pires**) et de Discovery Connect (on peut placer les cartes n'importe où dans l'arbre des découvertes dès lors que l'on respecte les **conditions**).

• Les **conditions** pour placer une carte sont :

- tous ses prérequis ont déjà été placés (si elle en a),
- si elle est placée sur un emplacement vide, alors elle doit border une carte déjà présente (sauf pour la 1^{ère} carte) et doit avoir un **lien** avec chacune des cartes qu'elle borde,
- si elle est placée sur une carte déjà présente, alors elle doit avoir un **lien** avec cette dernière uniquement
- si vous placez plusieurs cartes lors de votre tour, chacune doit border la précédente (comme un serpent) ou être posée sur elle.

• Les **points** obtenus quand vous placez une carte sont calculés comme dans Discovery Connect, mais vous prenez en

OPTIONS

• **Automates** : l'automate tente toujours de placer une carte en cherchant l'emplacement lui donnant le maximum de points. Si plusieurs emplacements donnent le même nombre de points, il place la carte selon l'ordre suivant de priorité décroissante :

- d'abord sur un de ses propres prérequis, ensuite
- sur une carte qui partage un même prérequis, ensuite
- sur une carte de la même famille, ensuite
- sur une carte de la même ère, ensuite
- s'il lui reste encore plusieurs options, il place la carte sur (ou à défaut au bord de) la carte du rang le plus faible (numéro d'ère puis numéro d'ordre).

S'il est stoppé, son assistant vérifie toutes les piles. S'il est en tort l'automate se défait de la carte placée (celui qui l'a

• **Trouver** : on considère que vous avez trouvé un prérequis dans l'arbre des découvertes si vous trouvez la carte en question ou si vous trouvez simplement une autre carte qui a ce même prérequis.

compte les liens avec les cartes visibles qu'elle touche et, le cas échéant, avec la carte sur laquelle elle est posée. Les cartes enfouies en dessous ne sont pas prises en compte.

• Si vous êtes **stoppé** et que vous ne trouvez pas les prérequis parmi les cartes pas **visibles**, 3 cas peuvent se présenter comme dans Discovery Memory :

- Cas 1 : vous vous **désistez** sans vérifier dans les piles. Vous devez alors vous défait de la carte placée sans payer d'indemnité et terminez votre tour en piochant.
- Cas 2 : vous **vérifiez** une ou plusieurs piles, y trouvez les prérequis et les montrez aux autres joueurs. Dans ce cas, c'est celui qui vous a stoppé qui est pénalisé — il doit vous payer une indemnité.
- Cas 3 : vous **vérifiez** une ou plusieurs piles mais ne trouvez pas tous les prérequis. Vous devez alors vous défait de cette carte et payer une indemnité à celui qui vous a stoppé et terminez votre tour en piochant.

• Pour le reste, les principes, règles et options sont identiques à celles de Discovery Explore ou Select (selon votre choix).

stoppé n'est pas récompensé, l'automate ne paie jamais d'indemnité). Si les prérequis étaient bien présents, celui qui l'a stoppé doit lui payer un point. L'automate n'appelle pas et n'échange pas, mais répond toujours à un appel.

• **Caution** : lorsque vous êtes stoppé, si vous décidez de vérifier dans une ou plusieurs piles, vous devez constituer une caution dans lequel vous rajoutez un point pour chaque nouvelle pile que vous consultez. Si vous finissez par trouver tous les prérequis, vous récupérez votre caution et celui qui vous a stoppé vous paye une indemnité. Si vous ne trouvez pas les prérequis ou abandonnez vos recherches, vous versez la caution à la banque et payez une indemnité à celui qui vous a stoppé.

PRECISIONS

• **Configurations de jeu** : vous pouvez explorer les configurations de jeu et d'équipes suivantes :

- **Solitaire** : jouez seul contre 1 automate ou contre une équipe de plusieurs automates,
- **Collaboratif** : tous les joueurs humains forment une seule équipe, et jouent contre une équipe d'automates (par exemple 2 humains contre 2 automates),

- **Duel** : 2 joueurs jouant l'un contre l'autre, et contre une équipe d'automates (c'est plus dur !),
- **Double** : 4 joueurs, avec 2 équipes de 2 joueurs,
- **Triple** : 6 joueurs, avec 2 équipes de 3 ou 3 équipes de 2.

• **Communication en équipe** : les coéquipiers peuvent parler et communiquer entre eux à condition que leur communication soit transparente — elle doit être audible, visible et compréhensible pour tous les autres joueurs. Ils

ne peuvent pas se montrer leur cartes (mais peuvent les mentionner à haute voix).

• **Paquet tronqué** : si vous choisissez de jouer avec un paquet tronqué commençant par l'ère N (par exemple si vous jouez avec les ères de 4 à 6), les règles suivantes s'appliquent :

- toutes les découvertes des ères 1 à N-2 (dans notre exemple, les cartes des ères 1 à 2) sont considérées comme ayant déjà été découvertes. Elles n'ont pas à être disposées sur la table, mais sont disponibles comme prérequis pour toute découverte.
- les cartes de niveau N-1 (dans notre exemple, les cartes de l'ère 3) sont, elles par contre, regroupées à part dans une **minipile**.
- au début du tour de chaque joueur, celui-ci commence par piocher une carte de la minipile la placer dans l'arbre des découvertes à l'emplacement de son choix, en respectant les règles d'organisation de l'arbre des découvertes, mais sans s'inquiéter que les prérequis de cette carte soient ou non présents (aucun point n'est compté et ce placement ne peut pas être stoppé).

Ainsi les découvertes de l'ère N-1 sont introduites une à une dans le jeu afin de débloquent progressivement les cartes de l'ère N.

• **Nettoyage** : Pour **désencombrer** la table, une fois que les 9 cartes de deux rangées (si vous jouez par rangées) d'ères successives ont été placées, vous pouvez enlever toutes les cartes de la 1^{ère} de ces deux rangées. Elles seront toujours considérées comme « présentes » comme prérequis pour toute nouvelle carte à placer.

• **Arrivée & Départ** : Si un joueur quitte la partie avant la fin, les cartes restant dans sa main vont dans sa défausse. Si un nouveau joueur souhaite rejoindre une partie en cours, il se place avant celui dont c'est le tour. Chacun des autres joueurs doit alors, à tour de rôle et en commençant par celui dont c'est le tour, lui donner une carte et en piocher une autre en substitut. S'il a plus ou moins de 5 cartes en main une

fois qu'il a reçu une carte de chacun des autres joueurs, le nouvel arrivant doit défausser ou piocher autant de cartes qu'il faut pour se retrouver avec 5 cartes en mains.

• **« Touché c'est joué ! »** :








- lorsqu'un joueur place une carte, celle-ci est considérée comme placée dès qu'elle a **touché la table**. Le joueur ne peut plus changer d'avis ou se rétracter.
- le tour d'un joueur est considéré comme terminé au moment où il **touche la pioche** pour la pioche finale. Il ne peut plus jouer ou changer d'avis à partir de cet instant.

• **« Dit c'est dit ! »** : lorsque vous prononcez un des mots consacrés (tel « Stop ! », « Pause ! » ou « A l'aide ! ») on retiendra que vous l'avez dit, même si c'était au sein d'une autre phrase. Ainsi si vous dites « Je ne vais pas dire stop », on retiendra que vous avez dit « Stop ! ».

• **Duré max d'un tour** : les joueurs pourront (de commun accord) mettre en place une durée maximale de 1 minute par tour pour maintenir une dynamique de jeu.

• **Pause !** : lorsque vous placez une carte, les autres joueurs ont toujours un délai minimum de réflexion de 10 secondes pour dire Stop. Dans ce délai de 10 secondes la partie continue (vous ou le joueur suivant pouvez placer une autre carte) mais avec toujours la possibilité de stopper la carte précédente. Passé le délai de 10 secondes il est encore possible de vous dire stop tant qu'une autre carte n'a pas été placée (par vous ou par un autre joueur). Si un joueur dit **« Pause ! »** le délais est prolongé de 20 secondes supplémentaires (soit 30 secondes au total) pour tous les joueurs.

• **Familles** : voici la liste des cartes avec leur ère et famille.

 Alimentation <i>Nourriture</i>	 Culture <i>Pensée, Religion</i>	 Economie <i>Société</i>	
1 Cueillette	2 Langage	2 Troc	
1 Chasse	2 Homo Neandertal	2 Tribus	
1 Pêche	3 Animisme	3 Vêtements	
2 Cuisson	3 Sépulture	3 Spécialisation	
3 Conservation	4 Peinture	4 Sédentarisation	
5 Agriculture	4 Sculpture	5 Villages	
5 Fermentation	4 Mythes	6 Commerce	
6 Stockage	6 Temples	6 Hiérarchie	
 Mouvement <i>Transport, Animaux</i>	 Outils <i>Armes, Equipements</i>	 Techniques <i>Construction, Machines</i>	 Science <i>Connaissance</i>
1 Homo Erectus	1 Epieau	1 Homo Habilis	1 Feu
1 Nomadisme	1 Galet taillé	2 Huttes	2 Homo Sapiens
2 Pirogues	2 Outils	3 Gravure	3 Métaux
3 Navigation	4 Propulseur	4 Enceintes	3 Nombres
4 Chien	4 Fil et Aiguille	5 Construction	5 Poterie
5 Chemins	4 Outils Complexes	6 Brique	6 Astronomie
5 Elevage	5 Arc à Flèches	6 Remparts	6 Mines
	5 Pierre polie	6 Vannerie	

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidé et encouragé depuis plus d'un an à transformer Discovery d'une simple idée en une réalité. En tout premier lieu, je dois remercier et féliciter Benoît Clarys pour ce travail remarquable d'illustrations et pour ses précieux conseils sur le contenu archéologique du jeu. C'est vraiment un projet que nous avons mené à deux. Je tiens également à remercier Milène Monteiro Gomes qui m'a beaucoup aidé pour la logistique et la communication, Barbara Caudrelier pour la conception graphique, et tous mes amis et proches qui m'ont aidés, soutenus et qui ont testé le jeu, en particulier Gabriel Werlen et famille, Giuseppe et Christiane Natri, Lara Pienaar, Kees Bal & Renska, Paul-Emile Lacomblez, Arnaud Leclerc, Julie Ragueneau, Celine Verbrouck et famille, Xavier Leclerc, Hughes Verbrouck et famille, Louis Srygley, Anne Bazin, Guillaume et Coralie de Demandolx, Laurent Caby et famille, Bijan Cour et famille, Soraya Villard, Hélène Nguyen et Rie Fujisawa.

Je remercie également l'équipe Ulule ainsi toutes les autres personnes qui ont participé au financement du projet sur Ulule : Marina Quercigh, Mark Srygley, Stephen Alexander, Gérard et Hervé Lamarque, Patrick Sage, David Renault, Sylvain Chiellini, Meriem Mokrani, Philippe Barnetche, Catherine Srygley, Alessandro Innocca, Nicolas Guitton, Jérôme Texier, Denis Choulette, Thierry Njomgang, Vincent Bourdeau, Elisabeth Pouchous-Stolle, Jacqueline Samaha Haddad, Anne Rapp, Patricia Blottiere, Klaus Piotr Jorge, Florence Hoppenot, Luis De Miguel, Vincent Beaud, Babu Bangaru, Isabelle Graduel, Gaëlle de Radigues, James Srygley, Imad Mohsen, Cécile d'Haese, Lorenzo Marengo, Damien Blanc, Francesca Natri, Nathalie Mura, Rodrick Carrasco, Adrien Fontanille, Stéphane Aubujeault, Bernard Audin, Bénédicte Machot, Anne Degano, Florian Ardouin, Jerome Perrin, Julien Poillot, Laurence Briand, Malika Msellek, Gaël Rougeux, Nathalie Chidiak, François-Xavier Guillois, Marion Margerit, Juliette Trevidic, Iñaki Jose Zabala, Sophie Susplugas, Alia Bengana, Guillaume Verhaeghe, Celine Clarisse, Joerg Rickers, Celine Tastet, Jacques de Schryver, Bérénice Delcroix-Oger, Mark Rickard, Audrey Janin, Valerie Marchand Joly, Berengère Guillard, Sylvain Ranoux, Monique Saels, Thierry Pfeiffer, Holowenczak Francois, Rodolphe de Soras, Jean-Pierre Fyot, Florence Sanyas, Murielle Huc, Arezki Boudaoud et Mais Najib.

Je me joins à Benoît pour remercier Lydia, qui a été d'une aide précieuse, ainsi que tous les musées et autres partenaires de Benoît qui lui ont commandé bon nombre d'illustrations qui ont été reprises dans le jeu, notamment :

- Casterman Editions
- Provinciaal Archeologisch Museum, Velzeke (BE)
- Archäologie Baselland (CH)
- Musée du Malgré-Tout (BE)
- Fleurus Editions (FR)
- Kantonsarchäologie, Solothurn (CH)
- Musée du Cinquantenaire, Bruxelles (BE)
- Pour la Science, Paris (FR)
- Landesmuseum Württemberg, Stuttgart (DE)
- Cité de la Préhistoire, Aven-d'Ornac (FR)
- Heos, Centre d'interprétation de l'homme de Spy (BE)
- Musée archéologique régional d'Orp-le-Grand (BE)
- Bruxelles Environnement, Bruxelles (BE)
- Musée National d'Histoire et d'Art, Luxembourg (LUX)
- Gallo-Romeins Museum, Tongres (BE)
- Institut Royal des Sciences Naturelles, Bruxelles (BE)