

Discovery

le jeu de l'évolution

Discovery est un jeu de cartes **amusant**, **intéressant** et **intelligent** sur le thème de l'évolution et des découvertes de l'humanité depuis l'apparition de notre ancêtre Homo Habilis il y a 3 million d'années. **Simple** à apprendre et **captivant** à jouer, il est adapté à tout public, adultes et enfants à partir de 6 ans, et peut se jouer en solitaire ou jusqu'à 9 joueurs.

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. Dans Discovery, vous pouvez **placer** une carte dès lors que tous ses prérequis ont déjà été placés ou si elle n'a pas de prérequis. Le but du jeu est de gagner des **points** en faisant des découvertes et en **inaugurant** de nouvelles **ères**. Toutes les cartes découvertes sont placées en commun dans l'**arbre des découvertes**, organisé par ère. C'est donc ainsi que les joueurs vont tous ensemble reconstruire l'histoire de l'évolution de l'humanité.

Discovery est un univers de jeu **riche** et **évolutif** qui vous permet, avec un même paquet de cartes, de jouer à plusieurs types de jeux très différents :

- en **solitaire** ou avec **jusqu'à 9 joueurs**,
- par **équipe** ou chacun pour soi,
- entre joueurs humains ou avec des **joueurs virtuels**,
- en mode compétitif ou **collaboratif**,
- avec des parties très simples et rapides (5~15 mins) ou plus complexes et longues (>1 heure).

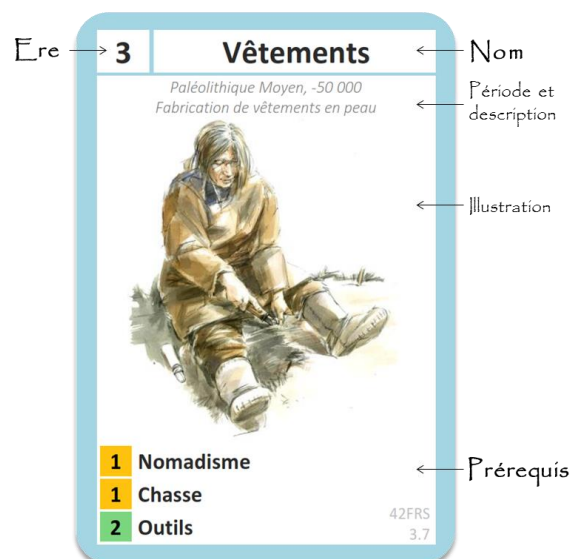
Découvrez dans ce livret quelques règles simples pour commencer :

- **Discovery Simple** : découvrez les cartes Discovery avec des parties simples de ~30 minutes
- **Discovery Select** : accélérez le tempo et ajouter un peu de suspense et de risque (15 mins)
- **Discovery Memory** : exercez vos réflexes et votre mémoire (5~15 mins)
- **Discovery Connect** : faites travailler vos neurones pour trouver des liens entre les cartes

Votre jeu Discovery contient 54 cartes (regroupées en 6 ères de 9 cartes) couvrant une période particulière de notre histoire : la **Préhistoire** (ère 1 à 6) ou l'**Antiquité** (ère 7 à 12).

Dans l'**Édition Standard**, chaque carte comprend les éléments suivants :

- le numéro de l'ère
- le nom de la découverte
- la période avec une brève description
- les prérequis : ce sont les découvertes préalables nécessaires pour pouvoir placer cette carte



Discovery existe aussi dans l'**Édition Bataille** où chaque carte contient des atouts spécifiques, permettant des jeux plus complexes et compétitifs dans lesquels vous pouvez attaquer vos adversaires, capturer du butin, échanger des cartes, etc. (parties de > 1 h).

Adultes et enfants, débutants et experts, tous peuvent jouer ensemble à Discovery grâce aux différents types de jeux et mécanismes proposés qui permettent d'ajuster la difficulté du jeu pour chaque joueur.

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 règles et configurations de jeu.

Suivez les nouveautés via notre site : www.discovery-game.com

Règles : Discovery Simple

Discovery Simple vous permet de vous familiariser avec les cartes et les principes du jeu avec des règles simples. Préparez le paquet en regroupant les cartes par ère de sorte que les ères se succèdent (d'abord toutes les cartes de l'ère 1 en haut du paquet, puis de l'ère 2, etc.). Le nombre d'ères incluses dans le paquet dépend de la durée souhaitée du jeu : 3 ères pour des parties courtes de 15 minutes, 6 ères pour 30 minutes de jeu, ou toutes les 12 ères (les deux paquets, Préhistoire + Antiquité) pour une partie de 60 minutes. Le but du jeu est de gagner le plus de points.

En début de partie, distribuez 5 cartes à chaque joueur, distribuées une à une, face vers le bas. Les cartes non distribuées constituent la pioche. Le joueur qui a gagné la dernière partie (ou le plus expérimenté) distribue les cartes et joue en premier. S'il n'y a qu'un ou deux joueurs, il est recommandé de rajouter des joueurs virtuels (voir ci-dessous).

L'arbre des découvertes est l'espace au centre de la table où toutes les cartes sont placées, disposées en rangées avec une rangée par ère. Une carte ne peut être placée (dans l'arbre des découvertes) que si tous ses prérequis y ont déjà été placés, ou si elle n'a pas de prérequis. Si vous ne placez pas de carte de votre main durant votre tour (volontairement ou non), vous devez alors vous défausser d'une carte (la jeter devant vous, face vers le haut et tournée vers les autres joueurs).

Lors de votre tour, vous pouvez placer une ou plusieurs cartes (si tous leurs prérequis respectifs ont déjà été placés), tant de votre main qu'en les libérant de la défausse d'un autre joueur, et gagnez 1 point pour chaque carte placée. Quand vous libérez une carte, elle ne passe pas par votre main, mais va directement de la défausse à l'arbre des découvertes. Vous ne pouvez jamais libérer une carte de votre propre défausse. Le fait de libérer une carte ne vous affranchit pas de devoir vous défausser si vous n'avez pas placé une carte de votre main durant votre tour.

Lorsque vous inaugurez une ère (vous placez la 1^{ère} carte de cette ère, à l'exception de la 1^{ère} ère de la partie) vous gagnez un bonus de 2 points et vous pouvez également récolter une carte. Vous avez 3 façon de récolter une carte : (i) la piocher, (ii) la dérober (prendre une carte à l'aveugle dans la main d'un autre joueur, c'est vous qui choisissez mais en ne voyant que le dos des cartes) ou (iii) la recycler (la prendre dans la défausse d'un autre joueur). Vous devez toujours mettre la carte gagnée dans votre main et vous pouvez ensuite continuer votre tour (notamment en plaçant la carte gagnée, si vous le souhaitez).

Terminez votre tour en piochant au moins une carte (prendre la 1^{ère} carte de la pioche), ou plus si vous le souhaitez, mais sans dépasser un max de 5 cartes en main. Vous devez toujours piocher au moins une carte à la fin de votre tour, sauf si la pioche est vide.

Lorsque la pioche est vide, la partie continue mais sans pioche. Pour libérer de la place sur la table, une fois que les 9 cartes d'une ère ont été placées elles peuvent être enlevées de la table mais seront toujours considérés comme « présentes » comme prérequis pour toute nouvelle carte à placer.

Celui qui place la dernière carte de sa main est le finaliste. Les joueurs qui se défaussent de leur dernière carte (ou se la font dérober) sortent de la partie mais sans être finaliste. Lorsqu'il place sa dernière carte le finaliste reçoit un bonus de 4 points et peut finir son tour (libérer et/ou gager une carte s'il vient d'inaugurer). Ensuite, à la fin de son tour, tous les joueurs enterrent immédiatement les cartes de leur défausse dans leur cimetière (devant eux, face vers le bas). Les autres joueurs peuvent alors jouer une dernière fois mais sans piocher ou libérer de cartes, et enterrent chacun les cartes qui restent dans leur main à la fin de leur tour. Ensuite la partie s'arrête et tous les joueurs comptent leurs points.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points en fin de partie. Les points sont comptés durant la partie (avec des jetons ou sur une feuille de papier) comme suit :

- 1 point pour chaque carte placée (de votre main ou libérée de la défausse d'un autre joueur),
- 2 points de bonus lorsque vous inaugurez une nouvelle ère (soit 3 points au total),
- 4 points de bonus si vous êtes finaliste (soit 5 points au total*)
- vous perdez 1 point pour chaque carte dans votre cimetière à la fin de la partie

** si vous inaugurer une nouvelle ère en plaçant la dernière carte de votre main, cette carte vous donne: $1 + 2 + 4 = 7$ points, vous pouvez ensuite (mais sans obligation) dérober une carte que vous devrez alors soit placer soit enterrer.*

Règles : Discovery Select

Discovery Select est basé sur les règles de Discovery Simple, mais se joue par manche ce qui donne des parties plus rapides (15 minutes pour 6 ères) et introduit un élément de suspense et de risques. Le joueur qui a perdu la dernière partie (ou le moins expérimenté) reçoit le témoin de meneur. Il distribue 5 cartes à chacun et joue en premier pour la 1^{ère} manche.

Chaque manche se déroule ainsi :

- au début de la manche, chacun prépare (discrètement) une sélection des cartes qu'il veut jouer durant cette manche, constituée d'au moins une carte et d'au plus toutes les cartes de sa main,
- au signal du meneur, tous placent simultanément leur sélection sur la table, face vers le haut, les dévoilant ainsi aux autres,
- chacun à son tour, en commençant par le meneur, peut alors (si les prérequis sont présents) placer des cartes de sa sélection et en libérer des défausses des autres joueurs,
- la manche peut continuer ainsi sur plusieurs tours, chacun pouvant jouer plusieurs fois, jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse placer de carte de sa sélection ou en libérer,
- la manche se termine alors et chacun se défausse des cartes restantes de sa sélection,
- chaque joueur, en commençant par le meneur, pioche ensuite au moins une carte, ou plus jusqu'à atteindre un max de 5 cartes en main, et le témoin passe au joueur suivant qui sera le meneur pour la manche suivante.

La fin de la partie et le décompte des points se fait comme pour la Découverte Simple, mais lorsque le finaliste place sa dernière carte, les autres joueurs peuvent terminer la manche en cours (avec plusieurs tours si besoin), après avoir enterré les défausses.

Règles : Discovery Memory

Discovery Memory est basé sur les règles de Discovery Simple, mais toutes les cartes que l'on place sont empilées sur un tronc commun au centre de la table. Vous devrez donc vous souvenir des cartes qui ont été placées ... ou prendre le risque que les autres ne s'en souviennent pas !

Il n'y a pas de points dans ce jeu, le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de carte en main. Lors de votre tour, vous pouvez placer une seule carte de votre main, face vers le haut, sur le tronc. Si vous la placez et qu'aucun joueur n'objecte, vous terminez alors votre tour sans devoir piocher et votre main se réduit donc d'une carte. Si un autre joueur pense que les prérequis de cette carte n'ont pas encore été placés il peut objecter en disant : « Stop! ». Dans ce cas tout le monde vérifie ensemble si les prérequis étaient présents dans le tronc. Si effectivement un prérequis manque, vous êtes pénalisé et devez : (i) défausser la carte stoppée (en l'enlevant du tronc), (ii) piocher une carte (dans la pioche) et (iii) en dérober une autre dans la main du joueur qui vous a stoppé. En revanche, si tous les prérequis étaient bien présents, c'est celui qui vous a stoppé qui est pénalisé et doit piocher une carte.

Si vous ne placez pas de carte de votre main, vous avez le choix entre : (i) libérer une carte dans la défausse d'un autre joueur (en prenant le risque d'être stoppé), (ii) piocher une carte, ou (iii) vous défausser d'une carte, en piocher une et en dérober une autre (si vous vous défaussez de votre dernière carte, vous n'avez pas gagné car vous devrez ensuite en piocher et dérober avant de terminer votre tour).

Si la pioche est vide, alors vous devrez dérober une carte chaque fois que vous êtes sensé piocher. Si vous dérobez la dernière carte d'un joueur, il a gagné. Si vous placez votre dernière carte et que personne ne vous stoppe, ou si l'on vous stoppe mais que la carte était légitimement placée, vous avez gagné.

Règles : Discovery Connect

Discovery Connect est un jeu très différent des autres, et ressemble plus à un jeu de domino, de mots croisés ou de scrabble. Ici vous mélangez totalement le paquet de cartes, et il n'est plus nécessaire que les prérequis soient présents pour placer une carte.

Distribuez 5 cartes, une par une, à chaque joueur, puis placez une carte de la pioche face vers le haut au centre de la table. Le joueur qui a gagné la dernière partie joue en premier. Lors de votre tour vous pouvez placer une ou plusieurs cartes, de votre main ou de la défausse d'autres joueurs, n'importe où sur la table sous réserve que chaque carte :

1. touche par le bord au moins autre carte déjà sur la table (carte adjacente : se touchant par les bords)
2. qu'elle ait un lien avec chacune des cartes adjacentes, ces liens pouvant être : soit la même ère (donc la même couleur), soit une même découverte (pouvant apparaître comme nom de la carte ou comme prérequis)
3. si vous placez plusieurs cartes, chacune doit toucher la précédente par un bord (comme un serpent)

Si vous ne placez pas de carte de votre main durant votre tour, vous devez vous défausser d'une carte. A la fin de votre tour, piochez au moins une carte, ou plus jusqu'à atteindre un max de 5 cartes en main.

Chaque fois que vous placez une carte, vous cumulez des points selon les liens créés avec chacune de ses voisines (les cartes adjacents + les cartes qui la touchent par les coins):

- 1 point si les deux cartes ont la même ère,
- 1 point si elles contiennent la même découverte (comme nom de carte ou comme prérequis),
- 1 points de plus si une découverte apparait comme nom de l'une des carte et comme prérequis de l'autre

- 1 point de plus par prérequis si une carte (ce que vous avez placé ou une de ses voisines) se retrouve alors entourée de tous ses prérequis,
- 2 points de plus si vous inaugurez une nouvelle ère (pour pouvez alors récolter une carte),
- 4 points de plus si vous placez la dernière carte de votre main (vous êtes alors finaliste).

Ainsi, en plaçant une carte vous gagnez toujours au minimum 1 point, mais vous pouvez gagner plus de 10 points si vous la placez à un endroit stratégique. La fin du jeu se déroule comme dans *Discovery Simple*, les autres joueurs pouvant faire un dernier tour mais sans piocher ou libérer de cartes.

Quelques goodies supplémentaires ...

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 8 à 12), les règles suivantes s'appliquent :

- toutes les découvertes des ères 1 à N-2 (dans notre exemple, les cartes des ères 1 à 6) 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 7) sont, elles par contre, regroupées à part dans une *mini-pile*.
- au début du tour de chaque joueur, une carte de la mini-pile est retournée et placée dans l'arbre des découvertes, que les prérequis de cette carte soient ou non présents (aucun point n'est compté).

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

Joueurs virtuels

Les joueurs virtuels 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 joueur virtuel 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.

Un joueur virtuel ne peut pas manipuler ses cartes ni choisir la carte qu'il joue. Un humain manipulera donc les cartes pour le compte du joueur virtuel en appliquant les règles suivantes :

- le joueur virtuel joue toujours la première carte de sa main, en la retournant,
- si tous les prérequis sont présents (ou si elle n'a pas de prérequis) :
 - il place cette carte dans l'arbre des découvertes, et
 - il joue à nouveau en retournant la carte suivante de sa main,
- 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 autant de cartes qu'il faut pour atteindre 5 cartes en main,
- s'il inaugure une ère :
 - il joue 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),
- s'il vide sa main en plaçant sa dernière carte (ou en plaçant au moins l'une des 2 cartes retournée s'il avait inauguré), il est le finaliste,
- le joueur virtuel peut libérer les cartes de sa propre défausse, en plus de celles des autres joueurs.

Le joueur virtuel joue de cette même façon tant dans *Discovery Simple* que dans *Discovery Select*. Ainsi, dans *Discovery Select*, un joueur virtuel n'a pas à faire de sélection. Il joue toujours sa première carte de sa main, il continue de jouer s'il peut la placer et finit son tour s'il ne peut pas. Comme les joueurs humains, il peut jouer plusieurs tours dans une manche donnée tant qu'un joueur humain a encore des cartes à placer dans sa sélection.

Il est relativement facile de battre un seul joueur virtuel dans *Discovery Simple*, donc vous pouvez utiliser deux approches complémentaires pour rendre les parties contre les joueurs virtuels plus difficiles et plus engageantes : jouer contre une équipe de 2 joueurs virtuels (ou plus), ou jouer avec un handicap.

Équipes et configurations de jeu

Une équipe est formée de plusieurs joueurs qui, en fin de partie, mettent leurs points en commun. Vous pouvez explorer les configurations de jeu et d'équipes suivantes :

- Découverte Solitaire : jouez seul contre 1 joueur virtuel, ou une équipe de plusieurs joueurs virtuels
- Découverte Collaborative : tous les joueurs humains forment une seule équipe, et jouent contre une équipe de plusieurs joueurs virtuels (par exemple 2 humains contre 2 joueurs virtuels)
- Duel : 2 joueurs jouant l'un contre l'autre, et contre une équipe de joueurs virtuels
- Double : 4 joueurs, avec 2 équipes de 2 joueurs humains
- Championnat : un joueur, le champion, joue seul contre tous les autres joueurs qui forment une seule équipe, les prétendants. Si le champion gagne, il garde son titre de champion et gagne un trophée. Si le champion perd, le prétendant qui a eu le plus de points devient le nouveau champion, et l'ancien champion rejoint l'équipe des prétendants. En cas d'égalité, le champion garde son titre mais ne gagne pas de trophée. Le joueur ayant le plus de trophées gagne le championnat. Le champion peut jouer en équipe avec des joueurs virtuels.

Avantage

Un joueur novice peut recevoir un avantage d'une ou plusieurs cartes, afin de renforcer sa main face aux autres joueurs. S'il reçoit un avantage de 1 carte, on lui distribue 6 cartes au lieu de 5 en début de partie, et son max de cartes en main est de 6 au lieu de 5. S'il reçoit un avantage de 2 cartes, on lui distribue 7 cartes et son max de cartes en main sera de 7, etc. Lors de la distribution initiale des cartes, les cartes sont normalement données une par une à chaque joueur, en faisant 5 tours, chacun recevant ainsi 5 cartes. Le joueur ayant un avantage d'une carte recevra en revanche 2 cartes au lieu d'une seule lors du premier tour de distribution. Le joueur ayant un avantage de 2 cartes recevra 2 cartes au lieu d'une seule lors des 2 premiers tours de distribution, etc. Par conséquent, selon le nombre de joueurs, sa première carte supplémentaire devrait être une carte de l'ère 1, sa seconde carte supplémentaire, le cas échéant, devrait être une carte de l'ère 1 ou 2, etc.

Handicap

Pour équilibrer le jeu contre des joueurs plus expérimentés, vous pouvez jouer en intégrant la notion de score et de handicap. Votre score est égal à votre nombre de points moins votre handicap. Votre handicap initial est 0. Ensuite, après chaque partie :

- si vous avez le score le plus élevé, vous avez gagné et votre handicap augmente de 1,
- si vous êtes à égalité avec le plus haut score, votre handicap reste inchangé,
- dans tous les autres cas, vous avez perdu et votre handicap baisse de 1 (il peut devenir négatif),
- le handicap d'un joueur virtuel (ou d'une équipe de joueurs virtuels) est toujours de 0.

Vous pouvez déterminer votre handicap standard en jouant plusieurs parties de Solitaire contre un joueur virtuel. Votre handicap changera pratiquement à chaque partie, mais devrait à terme osciller autour d'une valeur moyenne qui est un bon indicateur de votre maîtrise du jeu Discovery. Lorsque vous jouez dans une nouvelle configuration de joueurs et/ou d'équipes, vous pouvez choisir de démarrer chacun avec un handicap de 0, d'utiliser votre handicap standard ou de négocier votre handicap de départ avec les autres joueurs. Le handicap de chaque joueur/équipe évoluera ensuite et devrait, à terme, osciller autour d'une valeur reflétant le niveau de maîtrise de chacun. Une fois ce niveau atteint, chaque joueur/équipe devrait avoir la même probabilité de gagner une partie, et ce quel que soit son niveau respectif.

Mises

Si vous souhaitez jouer avec des enjeux (de l'argent, des billes, des bonbons ou tout autre type d'enjeu) vous pouvez adopter le mécanisme de mises. Au début d'une partie, chaque joueur (même si vous êtes en équipe) met sa mise dans le pot avant de recevoir ses cartes. Le gagnant récupère le pot. Si un joueur virtuel gagne, ou s'il y a égalité, le pot reste en jeu, et chacun y rajoute sa mise pour la partie suivante. Les joueurs virtuels ne misent jamais. Si vous gagnez, votre mise augmente de 1 pour les parties suivantes. Si vous perdez, ou en cas d'égalité, votre mise ne change pas. Votre mise ne baisse donc jamais, ce qui fait donc monter progressivement les enjeux. Si vous jouez sans handicap, le meilleur joueur gagnera plus souvent mais sa mise deviendra rapidement très élevée par rapport à celle des autres joueurs, ce qui compense son avantage. Si vous jouez avec un handicap, la probabilité de gagner et la mise de chaque joueur deviendra, à terme, comparable pour tous les joueurs. Dans les deux cas, l'espérance statistique de gain est, sur le long terme, identique pour tous les joueurs et ce quel que soit leur niveau, mais avec des fortes fluctuations à court terme.

Dernières précisions ...

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 nécessaires pour se retrouver avec 5 cartes en mains.

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. S'il a placé une carte sans que les prérequis ne soient présents et que personne ne le signale avant la fin du tour du joueur suivant, la carte sera considérée comme valablement placée. Si en revanche un autre joueur remarque que les prérequis ne sont pas présents, la carte sera défaussée.

Le tour d'un joueur est considéré comme terminé au moment où il touche la pioche. Il ne peut plus jouer ou changer d'avis à partir de cet instant. Les joueurs pourront mettre en place une durée maximale de 1 minute par tour pour maintenir une dynamique de jeu.