Discovery : le jeu de l'évolution

# Règles de base

*Introduction et principes généraux*

## 1.1 Introduction

Jouez à **Discovery** et retracez tous ensemble les grandes étapes de l'évolution de l'humanité !

Dans Discovery, chaque innovation et avancée majeure de notre histoire est représentée par une carte appelée « **découverte** ». Le principe du jeu est que chaque découverte ouvre la voie à de nouvelles découvertes.

Par exemple, la découverte du feu a permis ensuite de découvrir la cuisson et le métal. Inversement, la cuisson et le métal ont besoin du feu. Sans le feu, pas de cuisson ! C'est ce que l'on appelle un « **prérequis** ». On dira donc que « *le feu est le **prérequis** de la cuisson* », car le feu est une condition nécessaire et préalable à la découverte de la cuisson.

Dans Discovery, vous allez faire des découvertes en « **plaçant** » vos cartes. Mais attention, pour pouvoir **placer** une carte il faut que tous ses **prérequis** aient déjà été placés !

Certaines cartes n'ont aucun prérequis, comme la Cueillette par exemple. D'autres ont un seul prérequis, comme Cuisson dont le prérequis est le Feu. Mais la plupart des cartes ont 2 ou 3 prérequis, comme la Chasse qui a deux prérequis : Bande et Charognage. Plus une carte a de prérequis, plus elle est difficile à placer.

Discovery vous permet, avec le même paquet de cartes, de jouer à plusieurs types de jeux différents. Cette première page présente les définitions et principes généraux, applicables à tous les jeux. Lisez-là attentivement!

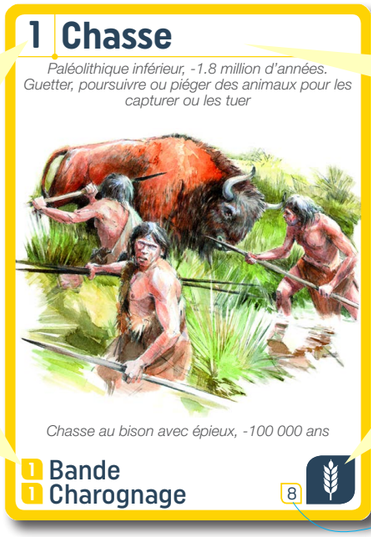
## 1.2 Les éléments d'une carte découverte

**Ère** : les cartes découverte sont regroupées par ère *(de 1 à 6)*. Chaque ère a une bordure de couleur différente. Il y a 9 cartes par ère.

*ex. Chasse est une carte découverte de l'ère 1, dont la couleur est le jaune.*

**Prérequis** : ce sont les découvertes nécessaires et préalables pour pouvoir **placer** cette carte. La liste des prérequis figure en bas de la carte *(ère et nom)*. Certains cartes n'ont pas de prérequis, ce sont les cartes de démarrage.

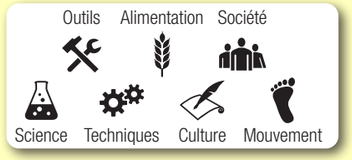
*ex. Chasse a 2 prérequis : Bande et Charognage. Avant de **placer** Chasse, vous devez d'abord vérifier que les deux prérequis ont déjà été placés.*




**Découverte** : chaque carte découverte représente une innovation ou une avancée majeure de notre histoire. Son nom figure en haut de la carte. Il y a 54 cartes découverte.

*ex. cette carte représente la chasse*

**Famille** : il y a 7 familles, chacune représentée par un symbole différent en bas à droite de la carte:




*ex. Chasse est de la famille Alimentation*

*Numéro d'ordre de la carte dans son ère (de 1 à 9). Il n'est pas utilisé dans les jeux simples.*

*Les mots en gras sont des termes consacrés. Vous trouverez leurs définitions ou des précisions là où ils sont écrits en* **rouge**.

## 1.3 Illustration d'une partie en cours

*Sur cette table, vous voyez l'**arbre des découvertes** au centre, les **mains** des 3 joueurs et leurs **points** à côté, la **banque** et la **pioche** à gauche et la **réserve** à droite. Six cartes de l'**ère** 1 ont déjà été **placées**, et trois de l'ère 2 (dans la 2ème rangée). Un joueur s'est déjà **défaussé** d'une carte, et un autre de deux cartes.*

**Main** : chaque joueur commence la partie avec 5 cartes en main *(sauf si la pioche est vide)*. Lors de votre tour vous pouvez **placer** une carte de votre main si les **conditions** applicables sont remplies *(voir 1.5)*.

**Réserve** : vous constituez la réserve en début de partie en y distribuant 5 cartes, comme aux autres joueurs *(voir 1.4)* mais les cartes y sont alignées *(faces visibles)*. Les cartes de la réserve sont disponibles pour tous les joueurs. Lors de votre tour, vous pouvez **placer** une carte de la réserve si les **conditions** applicables sont remplies *(voir 1.5)* et vous la remplacez immédiatement par une carte de la **pioche** *(sauf si elle est vide)* afin qu'il y ait toujours 5 cartes dans la réserve.

**Arbre des découvertes** : il est construit par les joueurs durant la partie au fur et à mesure qu'ils y **placent** les cartes découverte *(voir 1.5)*. Il est organisé en rangées, avec une rangée par ère en commençant par l'ère 1 en bas.

banque

**Banque** : constituez la banque en début de partie avec les cartes de 1, 5 et 20 points *(faces visibles)*.

arbre des découvertes = zone de jeu

2ème rangée ère 2

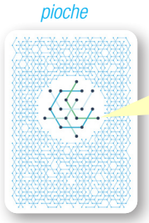
1ère rangée ère 1

*Après avoir placé Nomadisme, vous pouvez **enchaîner** avec Homo erectus car il y a un **lien** de **famille** (tous deux sont de la famille Mouvement) ainsi qu'un **lien** de **prérequis** (Nomadisme est le prérequis de Homo erectus), mais seulement après avoir vérifié que Charognage a également déjà été placé.*

*Après avoir placé Australopithecus, vous pouvez **enchaîner** avec Bande (voir 1.5) car il y a un **lien** de **famille** (Australopithecus et Bande sont de la même famille).*

*Après avoir placé Bande, vous pouvez **enchaîner** avec Nomadisme car il y a un **lien** de **prérequis** (Bande est le prérequis de Nomadisme).*

pioche



**Pioche** : les cartes **découverte** qui restent après **distribution** *(voir 1.4)* constituent la **pioche** *(faces cachées)*.

**Points** : vous gagnez des points *(payés par la banque)* chaque fois que vous **placez** une carte. Gardez vos points près de vous *(faces visibles)*.

**Défausse(r)** : lorsque vous vous défaussez, vous jetez une carte de votre main dans votre défausse. Les cartes y sont alignées faces visibles et orientées vers le centre de la table. Lors de votre tour vous pouvez **placer** une carte de la défausse d'un autre joueur (mais jamais de la vôtre) si les **conditions** applicables sont remplies *(voir 1.5)*.

## 1.4 Préparation

- **Paquet** : pour commencer, retirez les cartes **jokers** *(voir 2.3)* et les cartes **points**. Regroupez les cartes **découverte** par **ère** et mélangez-les au sein de chaque ère. Ensuite, composez le paquet en rangeant les ères dans l'ordre, avec l'ère 1 en haut du paquet *(faces cachées)*, puis l'ère 2...

*Haut du paquet*

*Bas du paquet*

- **Distribution** : distribuez d'abord une carte découverte à la **réserve** *(face visible)*, puis une à chaque joueur *(face cachée)*, et répétez jusqu'à ce que la réserve et les joueurs aient tous 5 cartes chacun *(voir 1.3)*. Comme les ères sont ordonnées dans le paquet, vous commencez par distribuer d'abord les cartes de l'ère 1, puis celles de l'ère 2, et ainsi de suite.
- **Pioche** : c'est ce qui reste du paquet après la distribution *(voir 1.3)*.
- **Banque** : constituez la banque pour les jeux à points *(voir 1.3)*.
- **Démarrage** : le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes joue en premier. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Passer** : en début de partie, tant qu'aucune carte n'a encore été placée, vous avez le droit de passer votre tour sans jouer.

## 1.5 Comment placer une carte ?

- **Placer** : signifie poser une carte dans l'**arbre des découvertes** *(voir 1.3)*. Vous pouvez placer des cartes provenant de votre **main**, de la **réserve** ou de la **défausse** d'un autre joueur *(mais pas de la vôtre)*.
- **Série** : c'est un enchaînement de cartes où chacune, à l'exception la première, a un **lien** avec la précédente. Pour **démarrer** une **série**, il suffit de respecter la condition #1 (prérequis). Pour **continuer** une **série**, il faut respecter les conditions #1 (prérequis) et #2 (lien).
- **Condition #1** (prérequis) : pour **placer** une carte, il faut que tous ses **prérequis** aient déjà été **placés** ou qu'elle n'en ait pas. S'il en manque un, vous ne pouvez pas placer cette carte. Cette condition #1 s'applique toujours : tant pour **démarrer** que pour **continuer** une série.
- **Condition #2** (lien) : pour **continuer** une **série**, il faut que la carte que vous placez ait un **lien** avec la précédente. Il y a 2 types de **liens**:
  - **lien de famille** : les deux cartes font partie de la même **famille**,
  - **lien de prérequis** : une carte est le **prérequis** de l'autre.

*Exemple d'une partie de Discovery Explore :*

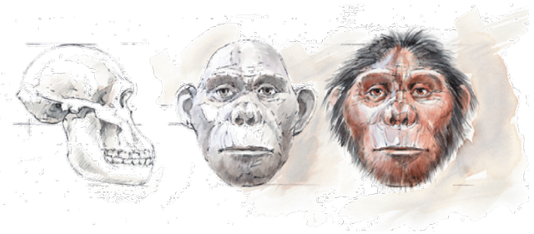
- *Au début de votre votre tour, pour **placez** Australopithecus de votre **main**. Cela **démarre** une **série**, donc seule la condition #1 s'applique. Vous gagnez 1 point pour cette action.*
- *Pour **continuer** cette **série**, il faut désormais respecter les conditions #1 et #2. Vous pouvez placer Galet taillé de votre main (**lien** de **prérequis**) ou Bande de la **réserve** (**lien** de **famille**) – mais vous ne pouvez pas faire les deux. Vous choisissez de placer Bande, que vous remplacez immédiatement dans la réserve par une nouvelle carte de la **pioche**. Vous gagnez 2 points car c'est la 2ème carte de la série.*
- *Après avoir placé Bande, vous **continuez** encore la **série** en plaçant Nomadisme (3ème carte de la série, +3 points), puis Homo Erectus (4ème carte de la série, +4 points) – à condition que Charognage ait déjà été placé. Encore une fois, comme vous **continuez** la **série**, les conditions #1 et #2 s'appliquent pour chaque carte.*
- *Vous **ouvrez** (voir 2.2) ainsi l'ère 2 avec Homo erectus, et gagnez donc une **action spéciale** (voir 2.2), ce qui vous donne 3 points de bonus.*
- *Vous utilisez votre **action spéciale** pour **rejouer** (voir 2.2) et **démarrez** ainsi une nouvelle série en plaçant Galet taillé. Seule la condition #1 s'applique, et vous gagnez 1 point, car c'est la 1ère carte de cette série.*

*Au total, vous avez gagné 14 points durant ce tour !*

# Jeu N° 1 - Discovery Explore

Une jeu simple et ludique pour commencer

*Jeu à points, niveau débutant*



## 2.1 Discovery Explore

*règles de base, jeu à points*

- **But du jeu** : avoir le plus de **points** à la fin de la partie.
- **Préparation** : préparez le paquet et distribuez 5 cartes à la **réserve** et à chaque joueur, puis installez la **banque** et la **pioche** *(voir 1.4)*.
- **Déroulement d'un tour** :
  - Lorsque vous commencez votre tour, vous pouvez **démarrer** une **série** en **plaçant** une première carte *(voir 1.5, condition #1)*.
  - Une fois cette première carte placée, vous pouvez placer d'autres cartes uniquement si vous :
    - **continuez** la série en cours *(conditions #1 et #2)*, ou
    - utilisez une **action spéciale** *(voir 2.2, rejouer ou appeler)* pour **démarrer** une nouvelle série *(condition #1 uniquement)*.
  - Vous terminez votre tour en **piochant** *(voir ci-dessous)* lorsque vous ne pouvez ou ne voulez plus placer d'autres cartes.
  - Si vous n'avez pas placé de cartes durant votre tour, vous devez vous **défausser** d'une carte avant de piocher et finir votre tour.
- **Points** : vous gagnez 1 point pour chaque carte **placée**, ainsi que 3 points de bonus lorsque vous gagnez une **action spéciale**. Si vous faites une **série** de plusieurs cartes, chacune rapporte 1 point de plus que la précédente *(hors bonus)* : 1 point pour la première carte, 2 points pour la seconde, puis 3, 4 points... *(vous gagnez donc 10 points si vous faites une série de 4 cartes).*
- **Pioche** : tant qu'il y a des cartes dans la **pioche**:
  - lorsque vous terminez votre tour ou que vous videz votre main, vous piochez suffisamment de cartes pour avoir à nouveau 5 cartes en main (dans la limite de la pioche),
  - si on vous **vole**, **appelle** ou **demande** une carte, vous piochez immédiatement une autre carte pour la remplacer.

  Dès que la **pioche** est vide : vous n'avez plus à piocher mais vous devez désormais **volez** une carte à un joueur de votre choix chaque fois que vous démarrez votre tour. Vous ne gagnez plus d'action spéciale quand vous videz votre main.
- **Fin de partie** : la partie se termine lorsque plus aucun joueur n'a de cartes en main (si c'est votre tour, vous pouvez le terminer). Le gagnant est celui qui finit avec le plus de points.

## 2.2 Actions spéciales

*pour tous les jeux*

- **Action spéciale** : vous gagnez une **action spéciale** chaque fois que, durant votre tour : vous **ouvrez** ou **fermez** une ère, ou vous **videz votre main**. Lorsque vous utilisez une action spéciale, vous pouvez :
  1. **Rejouer** : **démarrer** une nouvelle **série**, ou
  2. **Voler** : prendre une carte à l'aveugle de la main d'un autre joueur et la mettre dans votre main, ou
  3. **Échanger** : **voler** une carte à un joueur et lui en donner une autre de votre choix *(et de votre main)* en échange, ou
  4. **Défausser** : vous **défausser**, sauf si c'est votre dernière carte, ou
  5. **Appeler** : si l'ère suivante est déjà ouverte, vous pouvez appeler une carte en distant : « J'appelle [nom de la carte] ». Le joueur qui possède cette carte doit vous la donner. Ensuite:
     - si tous ses **prérequis** sont présents *(condition #1)* vous devez la **placer**, soit pour **démarrer** une nouvelle série, soit pour **continuer** la série en cours *(si la condition #2 est aussi vérifiée)*. Dans les deux cas, vous pouvez ensuite **continuez** cette série.
     - sinon, votre appel **échoue**, vous vous en **défaussez** et vous terminez immédiatement votre tour en **piochant**.

  Précisions
  - **Ouvrir** : **placer** la première carte d'une **ère** *(sauf pour l'ère 1)*.
  - **Fermer** : **placer** la dernière carte d'une **ère** *(il y a 9 cartes par ère)*.
  - **Échec** : votre **appel** échoue s'il manque un prérequis, si l'ère suivante n'était pas déjà **ouverte**, si la carte avait déjà été **placée**, ou si elle était dans une **défausse**, dans la **réserve** ou dans votre main.
- Vous pouvez utiliser vos **actions spéciales** à tout moment, mais uniquement durant le tour où vous les avez gagnées.
- Lorsque vous gagnez une **action spéciale,** vous pouvez d'abord **continuer** la **série** en cours, et l'utiliser plus tard durant ce tour.
- Si vous **videz** votre main en **ouvrant** ou **fermant** une ère vous gagnez 2 action spéciales *(à utilisez quand vous voulez durant ce tour)*.

*Le nombre optimal de joueurs est de 3 à 6. Si vous jouez en solitaire ou à deux, ajoutez 1 ou 2 automates. Si vous êtes plus de 6, essayez Discovery Bluff ou les Règles Avancées (sur notre site web).*

## 2.3 Options

*pour tous les jeux*

- **Jokers** : insérez-les à l'aveugle dans la **pioche** au début de la partie, après la **distribution**. Il y a 3 façons d'utiliser un joker :
  - durant votre tour, uniquement au début du tour ou si vous **rejouez** :
    1. en le **plaçant** dans l'arbre des découvertes : le joker représente alors une carte de votre choix, d'une ère déjà ouverte, qui n'a pas encore été placée et qui n'est ni dans une défausse ni dans la réserve. Vous pouvez ensuite **continuer** la **série** commencée avec ce joker mais uniquement via le **lien** de **prérequis**. Si un joueur place par la suite la carte que ce joker représentait, il récupère le joker et le met dans sa main.
    2. en le **plaçant** en dehors de l'arbre des découvertes : vous gagnez alors une **action spéciale** *(à utiliser durant ce tour uniquement)*.
  - durant le tour d'un autre joueur et à tout moment :
    3. en le **plaçant** en dehors de l'arbre des découvertes et en disant « Interruption ! » : vous pouvez alors jouer immédiatement un tour supplémentaire. Une fois ce tour terminé, le joueur interrompu reprendra alors son tour – il peut notamment **continuer** la série de la dernière carte placée avant ou durant l'interruption.
- **Équipes** : lorsque vous jouez en équipe, vous pouvez débuter votre tour en **demandant** *(voir 2.5)* une carte à un coéquipier. Vous devez placer cette carte durant ce tour, sinon vous vous en défaussez à la fin de votre tour. Dans les jeux à points, les points d'une équipe sont tous mis en commun. Dans les jeux sans points, une équipe gagne lorsque la pioche est vide et que tous ses joueurs ont vidé leur main.
- **Automate** : c'est un joueur virtuel qui a sa propre place autour de la table, sa main, sa défausse... En début de partie, il reçoit 5 cartes comme les autres joueurs, mais ses cartes sont toujours alignées sur la table, faces cachées, dans l'ordre où elles ont été distribuées ou piochées *(voir 2.6)*. L'automate joue de la manière suivante :
  - Lors de son tour, et à nouveau chaque fois qu'il **rejoue**, il retourne la première carte de sa main *(celle distribuée/piochée en premier)* :
    - si tous les **prérequis** sont présents *(ou s'il n'y en a pas)*, il **place** cette carte et **rejoue** en retournant la carte suivante,
    - s'il manque un prérequis, cette carte reste en place et s'intègre à sa **défausse**, et il termine son tour en **piochant**,
    - s'il gagne une **action spéciale** ou retourne un **joker**, il retourne les 2 cartes suivantes de sa main, et peut **rejouer** s'il arrive à en **placer** au moins une *(toute carte non placée intègre sa défausse)*,
  - Si personne ne répond à un **appel**, un joueur regarde la main de l'automate et, s'il y trouve la carte, répond à l'appel pour lui. Si vous lui **volez** ou **demandez** une carte, vous prenez toujours sa dernière carte.
  - S'il doit voler une carte, il la vole au joueur qui en a le plus *(le plus à sa gauche en cas d'égalité)*. Il ne peut pas **appeler** ni **demander** de carte.
  - *Pour les jeux à points :* on considère que toutes les cartes qu'il a placées durant son tour forment une seule **série**.

  → *Pour jouer en **équipe** avec un **automate**, voir les Règles Avancées.*

# Jeu N° 2 - Discovery Bluff

Un jeu intense, d'attention, de mémoire et de bluff !

*Jeu sans points, niveau intermédiaire*

*Découvrez d'autres jeux et options passionnants dans les Règles Avancées sur notre site web :*
***www.discovery-game.com***

## 2.4 Discovery Bluff

*règles de base, jeu sans points*

Dans Discovery Bluff, l'**arbre des découvertes** est constitué d'une seule **pile**, où les cartes sont placées les unes sur les autres, faces visibles *(voir 2.6)*. Vous devez donc vous rappeler des cartes qui ont été placées… ou espérer que les autres ne s'en souviennent pas !

- **But du jeu** : être le premier à vider sa main dès que la pioche est vide.
- **Préparation** : préparez le paquet de carte et **distribuez** 5 cartes à la **réserve** et à chaque joueur, puis installez la **pioche** *(voir 1.4)*.
- **Déroulement d'un tour** :
  - Lorsque vous commencez votre tour, vous pouvez **démarrer** une **série** en plaçant une première carte *(voir 1.5, condition #1)*.
  - Une fois cette première carte placée, vous pouvez placer d'autres cartes uniquement si vous :
    - **continuez** la **série** en cours *(conditions #1 et #2)*, ou
    - **démarrez** une nouvelle **série** *(condition #1)* grâce à une **action spéciale** *(voir 2.2, **rejouer** ou **appeler**)*.
  - Si un joueur *(vous ou un autre)* vide sa main avant que la pioche ne soit vide, tous les joueurs **piochent** immédiatement une carte, à tour de rôle en commençant par vous. Vous pouvez ensuite continuer votre tour *(en **continuant** la série en cours ou en utilisant une **action spéciale**)*.
  - Vous terminez votre tour lorsque vous ne pouvez/voulez plus placer d'autres cartes.
- **Pioche** : si vous n'avez pas placé de carte durant votre tour, vous terminez celui-ci en piochant une carte. Sinon, vous le terminez sans piocher. Si on vous **appelle**, **vole** ou **demande** une carte, vous ne piochez pas de carte pour la remplacer. Si la pioche est vide, vous devez **voler** une carte, au joueur de votre choix, chaque fois que vous êtes censé piocher.
- **Fin de partie** : une fois que la pioche est vide, le premier joueur à vider sa main a gagné.

*Pour jouer avec des automates à Discovery Bluff, ou pour utiliser le mécanisme de **stop** dans Discovery Explore, consultez les Règles Avancées sur notre site web.*

## 2.5 Stop

*pour Discovery Bluff*

- Vous pouvez dire « Stop ! » à tout moment pour contester l'**action** d'un autre joueur si vous pensez qu'elle n'est pas **valide**.
- Si quelqu'un **stoppe** une de vos **actions**, 3 cas peuvent se présenter :
  - Cas 1 : vous **vérifiez**, trouvez et montrez les cartes nécessaires → celui qui vous a stoppé est en **tort** : il doit **piocher** une carte.
  - Cas 2 : vous renoncez à **vérifier** → vous êtes réputé en **tort** : vous devez **volez** une carte à celui qui vous a stoppé.
  - Cas 3 : vous **vérifiez** mais ne trouvez pas les cartes nécessaires → vous êtes en **tort** et **demandez** une carte à celui qui vous a stoppé.
- De plus, si vous êtes en **tort** (cas 2 et 3) :
  - si vous avez **placé** une carte à tort, vous devez vous en **défausser** *(vous l'enlevez donc de la pile)* et en **piocher** une autre,
  - si c'était votre tour, il se termine immédiatement.

Définitions
- **Action** : toute action de jeu telle que **placer**, **appeler**, **annoncer**...
- **Annoncer** : dire, pendant votre tour, qu'une ère est **ouverte** ou **fermée**. Si vous oubliez d'**annoncer** durant votre tour, le premier joueur qui l'annonce pendant son tour gagne l'**action spéciale** correspondante *(sauf s'il est stoppé et trouvé en tort)*.
- **Vérifier** : chercher dans l'**arbre des découvertes**/**pile**, la **réserve** ou les **défausses**, selon le cas, les cartes nécessaires pour déterminer si votre **action** est **valide**. Si vous vérifiez dans la pile, vous êtes le seul à y regarder les cartes, vous ne montrez aux autres que celles qu'ils ont besoin de voir.
- **Tort** : vous êtes en tort si on vous **stoppe** et que votre **action** n'était pas valide, ou si vous stoppez une action qui était valide.
- **Demander** : demander une carte à un joueur. Il doit vous donner une carte de sa main *(de son choix)*, que vous mettez dans la vôtre.

*Précision : les autres joueurs ont toujours un délai minimum de 10 secondes pour contester une action (même s'il y en a eu d'autres entretemps).*
*Exemples d'actions non valides :*
- ***placer** une carte dont les prérequis n'ont pas tous déjà été placés,*
- ***appeler** une carte qui est dans l'arbre des découvertes, une défausse, la réserve ou votre main, ou dont l'ère suivante n'a pas été ouverte,*
- ***annoncer** qu'une ère est ouverte ou fermée alors qu'elle ne l'est pas,*
- ***continuer** une série avec une carte sans **lien** avec la précédente.*

## 2.6 Illustration d'une partie de Discovery Bluff

*Sur cette table, vous pouvez voir la **pile** au centre, les **mains** des 4 joueurs (3 humains + 1 automate) à côté, la **pioche** à gauche et la **réserve** à droite. Plusieurs cartes ont déjà été **placées** dans la **pile**, mais seule la dernière est visible. Un joueur s'est déjà **défaussé** de deux cartes, et l'automate d'une carte.*