

P R O J E C T



L I V R E T D E R È G L E S

PROJECT L LIVRET DE RÈGLES

Construisez des formes, améliorez des pièces, perfectionnez votre stratégie.

MATÉRIEL

- 32 puzzles blancs
- 20 puzzles noirs
- 90 pièces (10 de chacune des 9 formes)
- 4 aides de jeu

PRÉSENTATION DU JEU

Dans Project L, vous devez placer vos pièces afin de terminer des puzzles qui vous rapporteront des points de victoire. Le vainqueur sera le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin de la partie.

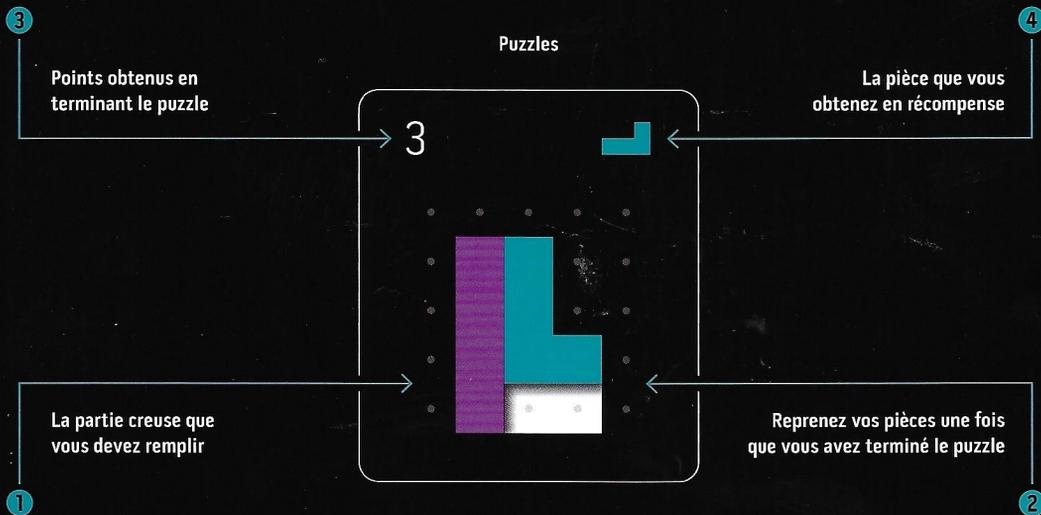
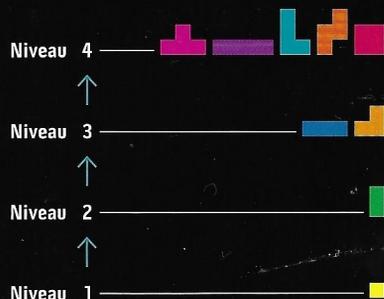
Pièces

Chaque joueur commence la partie avec seulement deux pièces.

Au cours de la partie, vous vous constituerez une réserve de pièces qui vous permettra de terminer des puzzles de plus en plus difficiles et de marquer toujours plus de points.

Puzzles

Vous terminez un puzzle quand sa partie creuse est entièrement recouverte par vos pièces **1**. Vous récupérez alors toutes les pièces qui sont dessus **2**, vous mettez le puzzle de côté et vous obtenez vos récompenses : des points de victoire **3** ainsi qu'une nouvelle pièce **4**.



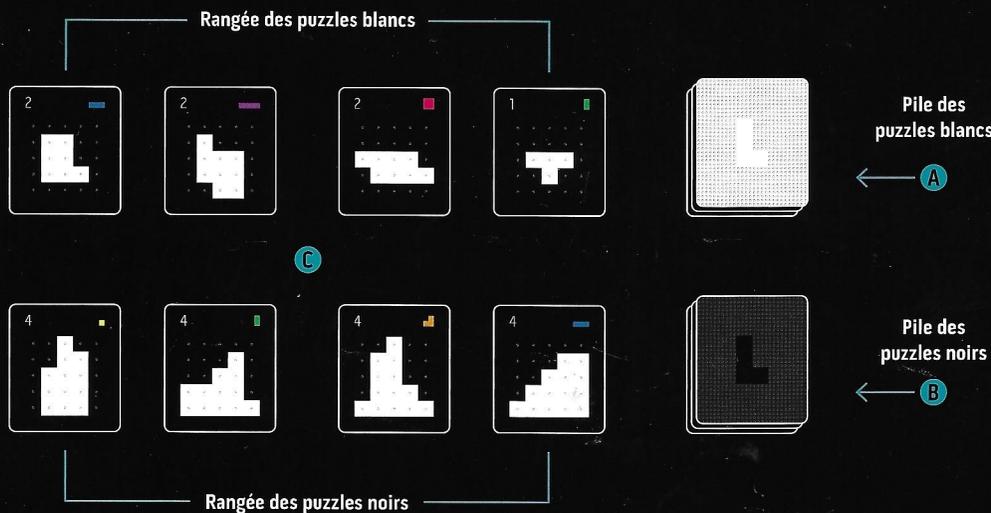
MISE EN PLACE

- Prenez tous les puzzles blancs et empilez-les **A**. Puis prenez un nombre de puzzles noirs déterminé par le tableau ci-dessous et empilez-les **B** :

Nombre de joueurs	2	3	4
Puzzles noirs	12	14	16

- Placez ces deux piles au centre de la table, face cachée. Puis prenez quatre puzzles de chaque pile et alignez-les, face visible, à côté de la pile correspondante **C**.
- Constituez un stock de pièces à portée de main de tous les joueurs **D**.
- Donnez à chaque joueur une pièce de niveau 1 et une pièce de niveau 2. Ce sont vos pièces de départ.
- Chaque joueur prend une aide de jeu au hasard. L'une des aides de jeu comporte la mention « premier joueur ».

Stock de pièces



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que la pile de puzzles noirs soit vide. Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous pouvez effectuer trois actions (vous avez le droit d'effectuer plusieurs fois la même action) parmi les suivantes :

- **Prendre un puzzle** d'une des rangées et le placer devant vous. Ensuite, prenez un puzzle de la pile correspondante, retournez-le face visible et placez-le dans la rangée afin de la compléter. Vous avez le droit d'avoir jusqu'à 4 puzzles inachevés devant vous.
- **Prendre une pièce de niveau 1** dans le stock de pièces et la placer dans votre réserve.

- **Améliorer une pièce** de votre réserve en une pièce d'un niveau supérieur (remettez dans le stock la pièce que vous souhaitez améliorer et prenez une pièce qui est de 1 niveau plus élevé).

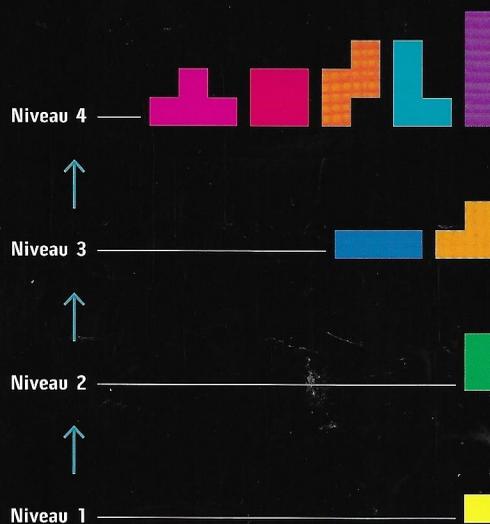
- Si dans le stock, il n'y a plus de pièce du niveau immédiatement supérieur (quelle que soit la forme de la pièce), prenez-en une du prochain niveau disponible.

- Au lieu d'améliorer une pièce en une pièce d'un niveau supérieur, vous pouvez échanger une de vos pièces contre une pièce du même niveau (avec une forme différente) ou de niveau inférieur.

- **Placer une pièce sur l'un de vos puzzles.**

Vous avez le droit de la retourner et de la faire pivoter comme vous le souhaitez, de manière à ce qu'elle s'emboîte dans la partie creuse sans chevaucher une autre pièce. Vous ne pouvez ni déplacer ni reprendre une pièce placée sur un puzzle tant que vous n'avez pas terminé ce puzzle (voir Terminer un puzzle, page suivante).

- **Réaliser un Coup de Maître** (une fois par tour). Vous pouvez placer une pièce sur **chacun** de vos puzzles. Toutes les pièces que vous souhaitez placer doivent se trouver dans votre réserve au début de cette action. *(Vous n'êtes pas obligé de placer une pièce sur tous les puzzles, vous pouvez décider de ne rien placer sur certains puzzles.)*



TERMINER UN PUZZLE

Un puzzle est terminé quand sa partie creuse est entièrement recouverte de pièces. Après avoir fini l'action qui vous a permis de terminer le puzzle :

- Remettez dans votre réserve toutes les pièces qui sont sur le puzzle (vous pouvez à nouveau les utiliser).
- Placez le puzzle, face visible, à l'écart de vos puzzles inachevés de manière à constituer une pile de points de victoire montrant le nombre de points que vous avez marqués.
- Prenez la récompense associée au puzzle (une nouvelle pièce du stock intègre votre réserve).

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie survient quand la pile de puzzles noirs est vide (il y aura encore quatre puzzles noirs dans la rangée quand cela se produira). Terminez le tour de table afin que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours. Puis chaque joueur effectue un dernier tour.

AJUSTEMENTS FINAUX

Une fois que tous les joueurs ont joué leur dernier tour, ils peuvent effectuer quelques ajustements sur leurs puzzles inachevés. Chaque joueur a le droit de :

- Placer n'importe quel nombre de pièces de sa réserve sur ses puzzles inachevés. Pour chaque pièce ainsi placée, il soustrait 1 point de son score final.
- Une fois tous ses ajustements effectués, il place les puzzles ainsi terminés dans sa pile de victoire (mais il ne prend pas de nouvelles pièces du stock en récompense !).

SCORE FINAL

Faites la somme des points de tous les puzzles de votre pile de victoire et soustrayez les points de vos ajustements finaux. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie.

- En cas d'égalité, le joueur qui a terminé le plus de puzzles remporte la partie.
- S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de pièces remporte la partie.
- Si l'égalité persiste, tous les joueurs concernés se partagent la victoire. Vous êtes tous des champions !

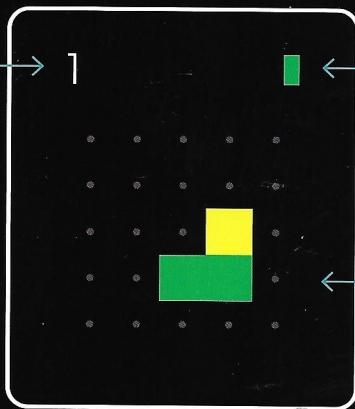
VARIANTE

Il existe d'autres manières de jouer à Project L. Essayez la variante solo de cette boîte ou découvrez-en d'autres sur :

www.boardcubator.com/resources



Points obtenus
en terminant
le puzzle



La pièce que
vous obtenez en
récompense

Reprenez vos pièces
une fois que vous avez
terminé le puzzle

VARIANTE SOLO

Serez-vous capable de faire face à ce redoutable adversaire automatisé ?

MISE EN PLACE

- Constituez une pile de puzzles **A** en prenant aléatoirement 15 puzzles blancs et 10 puzzles noirs. Placez les 15 puzzles blancs au-dessus des puzzles noirs. Posez la pile face cachée sur la table.
- Prenez les 9 puzzles du dessus de la pile et placez-les, face visible, de manière à former une grille de 3x3 **B**. Votre adversaire et vous prendrez des puzzles de cette zone.
- Constituez un stock avec toutes les pièces.
- Prenez quatre pièces de niveau 1 dans le stock et placez-en une au-dessus de la 1^{ère} colonne, une au-dessus de la 3^e colonne et deux au-dessus de la 2^e colonne de la grille de puzzles **C**. Ces pièces représentent des verrous posés sur ces colonnes qui empêchent l'adversaire d'y prendre des puzzles.
- Placez 6, 3 ou 0 pièces de niveau 1 dans la réserve de l'adversaire **D** en fonction de la difficulté souhaitée (standard, difficile ou impossible).
- Prenez une pièce de niveau 1 et une pièce de niveau 2 pour débiter la partie.

DÉROULEMENT – VOTRE TOUR

Vous jouez votre tour de la même manière que lors d'une partie classique à une exception près : chaque fois que vous prenez un puzzle dans l'une des colonnes de la grille de puzzles, renvoyez une pièce du dessus de cette colonne dans la réserve de l'adversaire. Ignorez cette étape s'il n'y a pas de pièce au-dessus de la colonne en question.

DÉROULEMENT – LE TOUR DE L'ADVERSAIRE

- **L'adversaire prend toujours un puzzle lors de son tour et le place dans sa pile de victoire **E** comme s'il l'avait terminé.**
- Il ne peut pas prendre de puzzle dans les colonnes verrouillées (celles avec au moins une pièce au-dessus d'elles)
- Il prend toujours le puzzle qui rapporte le plus de points. S'il y a plusieurs puzzles ayant la même valeur de points la plus élevée, il prend le premier selon l'ordre indiqué sur le schéma de la page de droite. **F**

Après que l'adversaire a pris un puzzle :

- Placez des pièces au-dessus de la colonne dans laquelle l'adversaire a pris le puzzle, de la manière suivante :
 - Prenez toutes les pièces de la réserve de l'adversaire et placez-les au-dessus de la colonne ; **G**

- Déplacez au-dessus de cette colonne une pièce du dessus de chacune des deux autres colonnes de la grille (si possible). **H**
- Remplacez le puzzle pris par l'adversaire par un nouveau puzzle de la pile de puzzles.

Si l'adversaire ne peut pas prendre de puzzle parce que toutes les colonnes sont verrouillées, retirez une pièce du dessus de chaque colonne et remettez-les dans le stock (pas dans la réserve de l'adversaire).

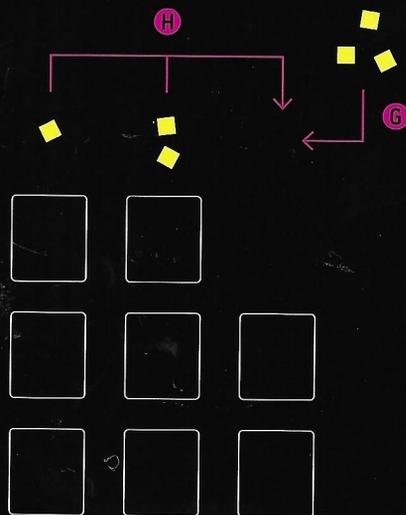
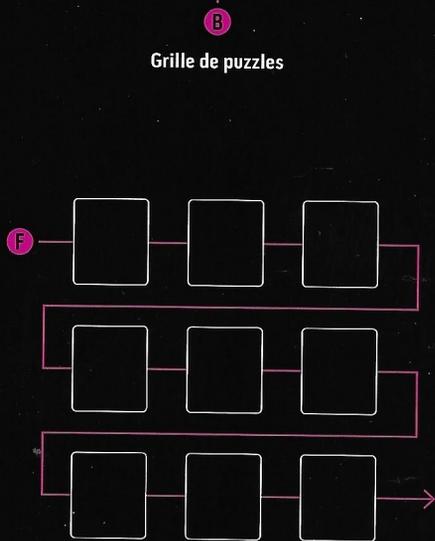
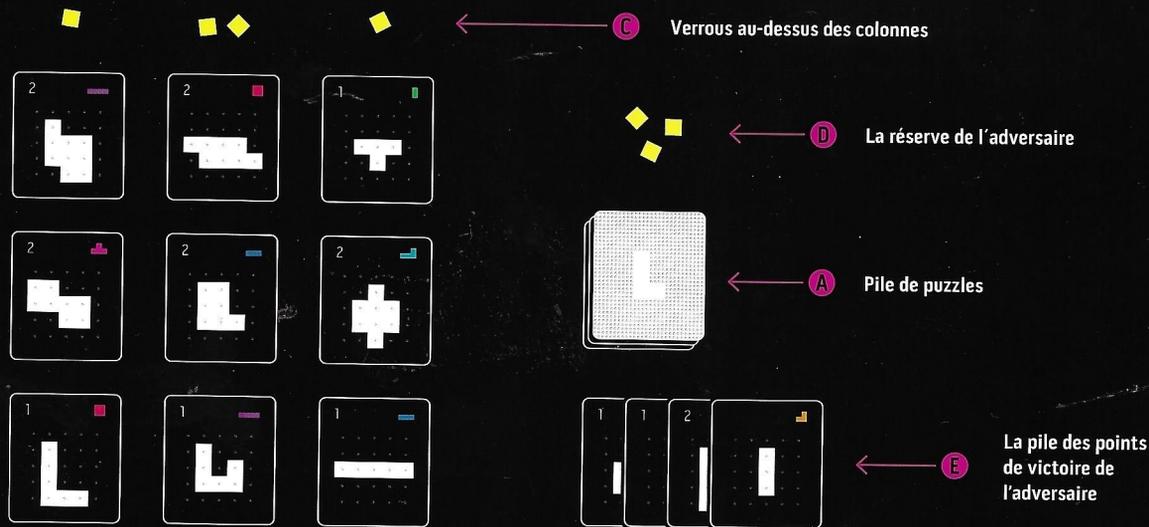
C'est de nouveau votre tour.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie survient quand la pile de puzzles est vide. La partie se poursuit alors jusqu'à ce que vous ayez joué un tour supplémentaire de trois actions suivi d'un tour de l'adversaire. Après cela, vous pouvez effectuer des ajustements finaux.

SCORE FINAL

Vous et l'adversaire comptez les points dans les piles de victoire. N'oubliez pas de soustraire les points des ajustements finaux. Contrairement à une partie classique, déduisez également de votre score les points de victoire indiqués sur vos puzzles inachevés ! En cas d'égalité, c'est l'adversaire qui remporte la partie.



FR

P R O J E C T

boardcubator

CRÉDITS

Développé par Boardcubator.

Publié par Asmodee Group.

Adaptation française par Edge Entertainment.

©2020 Boardcubator s.r.o. tous droits réservés.

Concept du jeu : Adam Španěl

Conception du jeu : Jan Soukal, Michal Mikeš et Adam Španěl.

Direction artistique : Marek Loskot

Traduction / relecture : Jérémy Fouques, Dadajef