11:35

Les règles du jeu

Les règles en vidéo



Alexis Berthelot
Benjamin Berthelot

SYORA

SYORA

Cette première page et les bulles réparties dans ce livret permettent de découvrir l'univers tde SYORA. Bien qu'elles améliorent l'expérience immersive, elles ne sont pas indispensables pour comprendre les règles.

SYORA est un monde marqué par la fossilisation. Au lendemain d'une puissante perturbation de la biosphère, toute forme de vie était menacée. Afin de se prémunir de l'extinction, une fossilisation naturelle s'est propagée sur le monde et figea éternellement les êtres vivants de SYORA. Et ce, jusqu'au jour où les 9 SYNATURES sont apparues.



Elles se distinguent en 9 typologies de joueur•euse•s, catégorisé•e•s selon leurs aptitudes et leurs motivations pendant une partie. Ce sont elles qui redonnent vie à la biosphère en leur insufflant leur personnalité.

11:35 prend place, plusieurs siècles après l'arrivée des SYNATURES, durant l'ère zénithale. Toutes les régions du monde sont animées par les SYNATURES et le monde prospère à nouveau. Durant cette période, les JEUX DU ZÉNITH furent créés.

Dans les prochains jeux de la collection SYORA, tu découvriras de nouvelles créatures, de nouveaux lieux et tu voyageras à travers les époques pour en découvrir davantage sur cet univers...

Matériel

98 cartes apnées (allant de 1 à 11)



25 jetons faveurs



5 jetons SYNATURES



1 bloc score



But du jeu

Incarne un·e apnéiste et concours pour les JEUX DU ZÉNITH.

Celle·celui qui obtient le plus de SYNERGIE (SYN) à la fin de la partie remporte l'épreuve d'apnée statique. Pour cela, il faudra réaliser des suites de cartes représentant ton temps d'apnée.

LES JEUX DU ZÉNITH

Les 9 SYNATURES s'y réunissent et s'affrontent dans différentes épreuves en incarnant les meilleures créatures dans leur domaine pour briller dans la société de SYORA.

Mise en place

- Chaque apnéiste choisit un jeton SYNATURE et prend une fiche de score. Notez-y vos noms et le nombre de manches.
- Mélange les cartes pour former une pioche, place-la face cachée à portée de tous·tes.
- Place les jetons faveurs à côté de la pioche, en laissant un espace pour la défausse.
- Chacun·e des apnéistes pioche une carte et la révèle. Celle·celui qui a la carte la plus haute commence (en cas d'égalité, tous·tes les joueur·euse·s recommencent le processus sans défausser et sans prendre en compte la carte précédemment piochée). Tous·tes les apnéistes conservent leurs cartes pour le début de partie, sauf en cas de trio (page 6 ÊTRE PÉNALISÉ·E).



EXEMPLE

Les 4 apnéistes piochent une carte. (A) ISALE et AURIERA ont pioché la carte la plus haute (9).

Il y a une égalité, les 4 apnéistes piochent donc une autre carte.

(B) Lors du second tirage, OGGIO a pioché la carte la plus haute (6), c'est donc lui qui commence.

Manches

Les apnéistes jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant de commencer la partie, déterminez ensemble le nombre de manches que vous souhaitez jouer.



Astuce

Chaque manche dure environ 10 minutes.

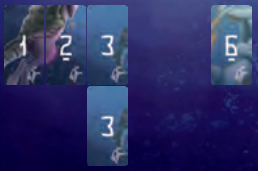
Une partie d'au moins 3 manches favorise les rebondissements et les différentes stratégies.

Déroulé d'un tour

Lors de ton tour de jeu, pioche autant de cartes que tu le souhaites jusqu'à **valider une apnée** ou **être pénalisé•e**.

Astuce

Prend la pioche en main pour fluidifier ton tour puis place tes cartes face à toi sans les superposer pour faciliter la lecture de ton jeu et les interactions.





• Être pénalisé•e

Lorsque tu pioches ou reçois une carte composant un trio (3 cartes similaires) (A), alors tu dois :

- arrêter de piocher,
- défausser ces 3 cartes,
- mettre fin à ton tour.



• Valider une apnée

Pour valider une apnée, tu dois sortir de l'eau avant d'être pénalisé•e. Lorsque tu décides d'arrêter de piocher, réalise les 3 étapes suivantes et met fin à ton tour.



Astuce

Plus ton apnée est longue, plus tu accumules de la synergie. À l'inverse, la puissance des faveurs obtenues est dégressive.

1. Sors de l'eau - Choisis et défausse 1 à 11 cartes qui se suivent dans ta zone de jeu.



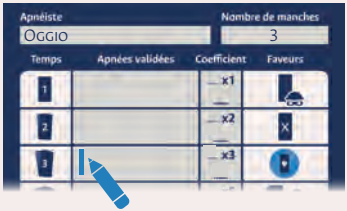
Exemple

Oggio décide d'arrêter de piocher. Il choisit de défausser trois cartes (4, 5 et 6) pour valider une apnée de trois minutes. (B)

2. Gagne de la synergie - Inscris ton temps réalisé sur ta feuille de score.

Exemple

Oggio ajoute un trait dans la 3ème ligne de sa feuille de score pour comptabiliser son apnée validée.



3. Obtiens une faveur du public - Déclenche OBLIGATOIREMENT la faveur du public correspondant au temps réalisé (page 9 à 11).





Exemple

Oggio applique la faveur du public n°3 en protégeant la carte de son choix.

Chôchon

Le Chôchon est une créature de nature calme et joueuse. Elle vit sur terre et se déplace en roulant, recroquevillée sur elle-même.

Elle aime patauger dans la boue et les lacs, en agitant sa queue et ses pieds qui lui servent de palmes.

Sa capacité à inspirer une grande quantité d'air fait du Chôchon un apnéiste redoutable et l'espèce la plus représentée lors des épreuves d'apnée statique durant les Jeux du Zénith.



Fin de manche

L'apnéiste tirant la dernière carte de la pioche met fin à la manche.

- Si cette carte complète un trio alors l'apnéiste est pénalisé·e.
- Si ce n'est pas le cas, l'apnéiste peut VALIDER UNE APNÉE et obtenir la faveur correspondante.

Les apnéistes ayant obtenu un ou plusieurs jetons durant la manche doivent les utiliser et valider leur(s) dernière(s) apnée(s) mais n'obtiennent pas de faveur.

Enfin, replacez l'ensemble des jetons faveurs au centre de la table.

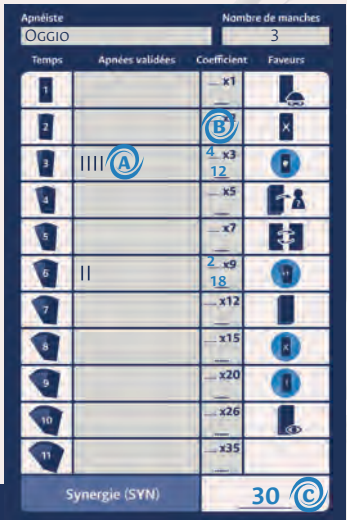
Décompte des points

À la fin de la **DERNIÈRE MANCHE**, les apnéistes comptent leur nombre d'apnées validées (A), appliquent le coefficient de SYNERGIE (B) puis additionnent l'ensemble. (C)

L'apnéiste ayant obtenu le plus de SYNERGIE remporte la partie.

En cas d'égalité, l'apnéiste ayant validé l'apnée la plus longue l'emporte.

En cas de seconde égalité, les apnéistes se partagent la victoire.



EXEMPLE

OGGIO a validé quatre apnées de 3 minutes et deux apnées de 6 minutes, ce qui lui fait gagner respectivement 12 et 18 SYN.

Il les additionne et obtient un score final de 30 SYN.

Les faveurs du public

Les faveurs du public obtenues dépendent du nombre de cartes défaussées lorsque tu valides une apnée.

1 CARTE

Vole la carte, de ton choix, d'un•e adversaire et ajoute-la à ta zone de jeu.



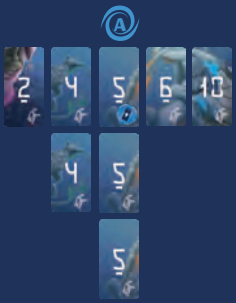
2 CARTES

Défausse la carte, de ton choix, d'un•e adversaire ou de ta zone de jeu.

3 CARTES

Obtiens un jeton . Place-le sur une carte de ta zone de jeu. Cette carte est protégée des faveurs adverses (vol, défausse et échange) et ne provoque pas de trio.





EXEMPLE

OGGIO pioche une 3ème carte 5.

Il n'est pas pénalisé car l'une de ses cartes 5 est protégée.

Cependant, s'il pioche une 4ème carte 5, il doit défausser ses trois cartes 5 non protégées.

4 CARTES

Pioche une carte et ajoute-la dans ta zone de jeu ou celle d'un•e adversaire. Si cette carte provoque un trio alors défausse ces 3 cartes.





5 CARTES

Echange une carte de ta zone de jeu avec celle, de ton choix, d'un•e adversaire. Si l'une de ces cartes provoque un trio alors défausse ces 3 cartes.

6 CARTES

Obtiens un jeton . Il te permet, en fin de manche, de VALIDER UNE APNÉE *supplémentaire sans obtenir de faveur.*





7 CARTES

Pioche une carte et ajoute-la dans ta zone de jeu. Si cette carte provoque un trio alors défausse ces 3 cartes.

8 CARTES

Obtiens un jeton . Dépense ce jeton pour défausser la première carte piochée au début d'un de tes prochains tours.



9 CARTES

Obtiens un jeton . Dépense ce jeton pour forcer un•e adversaire à piocher une carte supplémentaire lorsqu'il•elle veut SORTIR DE L'EAU.

EXEMPLE

OGGIO décide d'arrêter de piocher. Seulement, ISALE *utilise son jeton . OGGIO est obligé de piocher une carte supplémentaire.*

Cas n°1 : La carte piochée provoque un trio, OGGIO EST PÉNALISÉ. Ⓑ



Cas n°2 : La carte piochée ne provoque pas de trio, OGGIO SORT DE L'EAU *et* VALIDE L'APNÉE *de son choix.* Ⓒ



10 CARTES

Regarde secrètement la première carte de la pioche et choisis de la mettre au-dessus ou en dessous du paquet.

11 CARTES

Rien ne se passe.

Précisions

- Le nombre de cartes varie d'une valeur à l'autre. L' icône CHÔCHON dans le coin en bas à droite de chaque carte permet de s'en souvenir facilement.



x8 x8 x9 x9 x10 x10 x10 x9 x9 x8 x8

- Retrouve, au dos du livret des règles, une aide de jeu rappelant les différentes faveurs, place-la à portée de tous·tes.
- Lors de ton tour, tu peux VALIDER UNE APNÉE sans avoir pioché de cartes.
- Lorsque tu VALIDES UNE APNÉE, tu n'es pas obligé·e de défausser la plus grande suite de ta zone de jeu. Cela peut te permettre d'obtenir une faveur plus intéressante au détriment de la SYNERGIE.
- Lorsque tu VALIDES UNE APNÉE, tu n'es pas obligé·e de défausser une carte protégée si tu possèdes une carte de même valeur.
- Il est possible d'obtenir plusieurs jetons lors d'une seule manche et, par conséquent, de valider plusieurs apnées en fin de manche.
- Si les jetons faveurs ne suffisent pas, utilise un objet aléatoire de ton choix pour les remplacer.

SYNERGIE

Toutes les SYNATURES tentent de réanimer peu à peu la biosphère. Parfois, leur rivalité les poussent à s'affronter pour être la SYNATURE prédominante dans un lieu, un domaine ou une période. La SYNERGIE représente l'étendue de leur impact.

NÉREB

La SYNERGIE des NÉREB se manifeste par la couleur rouge.

Ils prônent la curiosité, l'envie de découvrir et de faire face à l'imprévu.

Crédits

Auteurs - Alexis & Benjamin Berthelot

Illustration - Benjamin Berthelot

Remerciements - Alan, Anna, Cassandra, Claude, Enzo, Estelle, Floreanna, Florence, Georgio, Ghislain, Guillaume, Isac, Isabelle, Jacques, Julie, Laura, Luc, Lysandra, Marie, Max, Sam, Sinan, Thomas, Tijana, Tom, Vincent...

Tous droits réservés à Alexis et Benjamin Berthelot.

9 rue de Lavaur, 31000 Toulouse.

11:35 est inspiré et ainsi nommé en référence au record du monde d'apnée statique réalisé en 2009 par Stéphane Mifsud.

Pour en savoir plus...

Suis nos actualités, les sorties des jeux de la collection SYORA et découvre davantage notre univers sur nos réseaux sociaux et notre site internet.

SYORA

11:35 - Succès

Inscris le nom de la•e premier•ère apnéiste à réaliser chaque succès.

Succès	Apnéiste	Date
Remporter une partie (2 joueur•euse•s)		
Remporter une partie (3 joueur•euse•s)		
Remporter une partie (4 joueur•euse•s)		
Remporter une partie (5 joueur•euse•s)		
Atteindre les 100 SYN		
Réaliser une suite de 11 cartes		
Remporter une partie malgré une égalité grâce à la plus longue suite		
Piocher et défausser un trio pendant la mise en place		

Succès	Apnéiste	Date
Avoir trois cartes protégées qui se suivent dans sa zone de jeu 		
Réaliser une suite de 11 cartes en utilisant le jeton 		
Forcer un•e apnéiste à piocher une carte qui provoque un trio 		
Provoquer un trio en laissant une carte sur le dessus de la pioche 		
Avoir les 4 jetons faveurs simultanément 		
Obtenir les 10 faveurs dans la même partie		
Avoir 8 duos (2 cartes similaires) simultanément		
Réaliser une suite de 11 cartes sans avoir pioché sur ce tour		
Finir une manche avec aucune carte dans sa zone de jeu		

Partage tes succès et tes parties sur nos réseaux

Temps	Faveurs	Symbole
1	*Vole la carte, de ton choix, à un•e adversaire et place-la dans ta zone de jeu.*	
2	*Défausse la carte, de ton choix, d'un•e adversaire ou de ta zone de jeu.*	
3	*Obtiens ce jeton. Place-le sur la carte de ton choix pour la protéger des faveurs adverses et des trios.*	
4	*Pioche une carte et ajoute-la dans ta zone de jeu ou celle d'un•e adversaire.*	
5	*Échange une carte de ta zone de jeu avec celle, de ton choix, d'un•e adversaire.*	
6	*Obtiens ce jeton. Dépense-le en fin de manche pour* VALIDER UNE APNÉE *supplémentaire sans obtenir de faveur.*	
7	*Pioche une carte et ajoute-la dans ta zone de jeu.*	
8	*Obtiens ce jeton. Dépense-le pour défausser la première carte piochée au début de l'un de tes prochains tours.*	
9	*Obtiens ce jeton. Dépense-le pour forcer un•e adversaire à piocher lorsqu'il•elle veut* SORTIR DE L'EAU.	
10	*Regarde secrètement la première carte de la pioche et choisis de la mettre au-dessus ou en dessous du paquet.*	
11	*Rien ne se passe.*	