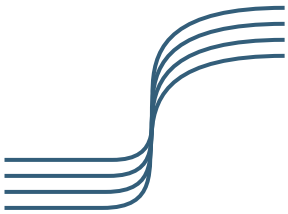
The One

2 à 4 joueurs / Édition française à imprimer / Novembre 2026

Choisissez vos pouvoirs.
Découvrez ensuite l’épreuve.



Déplacez-vous, tracez des chemins, récupérez des cartes et modifiez le compte à rebours sur un terrain changeant. Chaque manche propose une nouvelle épreuve. Le dernier joueur avec un pion vivant gagne la partie.

Actions : Classique (Basic) ou Dérive (Drifting)

Élimination : Défunts ou Survivants seuls

Réglages d’impression

A4 portrait / Taille réelle (100 %)
Recto verso / Retournement sur le bord long

Une page par face. Désactivez l’ajustement à la page, le mode livret et les pages multiples.
Fichier complet : 24 pages (règles 1-8, cartes 9-24), soit 12 feuilles A4.
Pour le matériel seul : imprimez les pages 9-24, soit 8 feuilles. Les faces sont déjà appariées.
Imprimez en couleur : certaines missions distinguent les symboles rouges et noirs.

Fabriquer votre jeu

1. Testez les pages 9-10 pour vérifier le sens et l’alignement du recto et du verso.
2. Respectez l’ordre des pages et imprimez chaque paire en commençant par le recto.
3. Découpez selon les repères du recto. La couleur des dos couvre les espaces entre cartes et dépasse de 5 mm le pourtour de la grille.
4. Symboles et départs : **45 × 45 mm**. Toutes les autres cartes : **58 × 82 mm**.
5. Triez par dos. Prévoyez papier, outils de découpe et pions pour chaque joueur.

Utilisez du papier opaque ou des protège-cartes avec un fond opaque. Choisissez un papier adapté à votre imprimante et vérifiez le résultat sur une feuille d’essai.

Contrôle de taille : cette ligne doit mesurer 50 mm.

Pour commencer : installation (2), tours et RESET (3), actions spéciales (4), missions (5-6), élimination et manche suivante (7). Gardez l’aide de jeu de la page 8 à portée de main.

Préparer la partie

Pour débuter : Classique + Défunts. Choisissez les deux options avant de jouer ; elles restent fixes.

116 cartes dans ce fichier

Symboles	77	Ψ, Ω, Φ : 20 noirs + 5 rouges chacun ; Σ : 1 noir + 1 rouge.
Départs	3	Un Ψ, un Ω et un Φ rouges sur fond gris.
Actions et aides	20	4 MOVE, 4 SET, 4 aides RESET et 8 actions spéciales.
Missions	16	Une carte de chaque mission, M01 à M16.

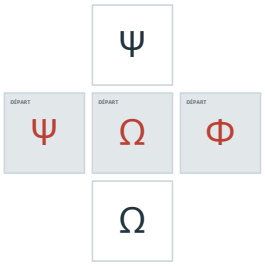
Prévoyez 2 pions identifiables par joueur, par exemple des boutons assortis ; à 4 joueurs, un seul chacun. Un anneau de papier peut signaler un pion fantôme. La forme des pions ne compte jamais pour les missions. Gardez les départs hors de la pioche de symboles.

Quantités selon le nombre de joueurs

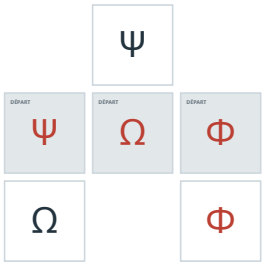
Joueurs	Cartes en main	Pions chacun	Ajouts au terrain	Compte à rebours
2	3 chacun	2	2	5
3	3 chacun	2	3	6
4	4 chacun	1	2	7

1 Distribuer et former le terrain

Mélangez les 77 symboles, distribuez les mains, puis posez le reste en pioche face cachée. Alignez les 3 départs dans un ordre aléatoire. Ajoutez des cartes piochées, faces visibles, selon le schéma. Piochez les cartes du compte à rebours et exposez-les à côté. Mélangez séparément les 16 missions en une pioche face cachée.



2 ou 4 joueurs : 5 cartes



3 joueurs : 6 cartes

Symboles donnés en exemple. Les cartes grises sont les départs ; les autres sont piochées au hasard.

2 Désigner le premier joueur et placer les pions

Tirez le premier joueur au sort. Jouez dans le sens horaire. Chacun reçoit MOVE, SET et une aide RESET. Placez les pions dans l'ordre, un par carte libre. L'ordre pour deux pions chacun est précisé page 3.

Jouer une manche

Choisissez les actions spéciales avant la mission. À votre tour, faites une action, puis passez la main.

Aller, puis retour

Avec deux pions chacun, placez-en un par joueur dans le sens horaire, puis le second en ordre inverse. Choisissez les actions spéciales de même : exposez les 8 cartes, prenez-en une à la fois à l'aller puis au retour, jusqu'à en avoir 2 par joueur vivant. Les cartes restantes forment la réserve commune.

À 3 joueurs : A, B, C, C, B, A

À 4 : un tour de placement, mais deux de choix d'actions. Les défunts ne choisissent pas.

Après le choix des actions, le premier joueur révèle une mission et ses éventuelles cartes cibles. Avec l'option Défunts, les pions fantômes sont alors placés. Le premier joueur joue, puis la main passe dans le sens horaire.

Deux actions de base

MOVE	Déplacez un de vos pions sur une carte libre juste au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite. Ni diagonale, ni saut, ni déplacement sur un espace sans carte.
SET	Posez une carte de votre main face visible sur un espace vide. Elle doit partager au moins un côté avec une carte du terrain. Ne superposez pas les cartes.

Après usage, retournez l'action de base face « UTILISÉE ». S'il existe une action réalisable, vous devez la choisir. Seulement si toutes vos actions disponibles sont impossibles et RESET indisponible, vous pouvez consommer une action impossible et finir le tour. Retournez ou rendez la carte spéciale selon le mode choisi.

RESET : récupérer vos actions

RESET est disponible uniquement si MOVE et SET sont face cachée. Il n'est pas nécessaire d'avoir utilisé les actions spéciales. RESET occupe tout votre tour.

S'il reste des cartes au compte à rebours, prenez-en une en main et retournez MOVE et SET face visible. Récupérez les actions spéciales selon la page 4. L'aide RESET reste face visible.

Prendre la dernière carte ne termine pas la manche.
Une fois le compte à rebours vide, le prochain RESET ou ACCÉLÉRER déclenche la résolution. D'ici là, RALENTIR peut encore ajouter une carte et prolonger la manche.

Huit actions spéciales

Chaque carte est unique. Jouez une action spéciale face visible, résolvez son effet, puis passez la main.

MOVE+ / Déplacement supplémentaire

Faites un MOVE supplémentaire selon les mêmes règles : déplacez un pion vers une carte voisine libre. Ce n'est pas un déplacement de deux cases.

SET+ / Pose supplémentaire

Faites un SET supplémentaire : posez une carte de votre main sur un espace vide partageant un côté avec le terrain.

RÉCUPÉRER Ψ / RÉCUPÉRER Ω / RÉCUPÉRER Φ

Prenez en main une carte du symbole indiqué ou un Σ du terrain. Ni carte occupée par un pion, ni départ gris. Après le retrait, toutes les cartes du terrain doivent rester reliées par leurs côtés.

ACCÉLÉRER

Prenez en main une carte du compte à rebours. S'il est déjà vide, résolvez immédiatement la mission.

RALENTIR

Ajoutez une carte de votre main, face visible, au compte à rebours, même s'il est vide.

BLOQUER

Choisissez une action spéciale inutilisée d'un autre joueur. Retournez-la ou rendez-la à la réserve, selon le mode. MOVE, SET et RESET ne peuvent pas être ciblés.

Choisissez le mode d'action avant de jouer

CLASSIQUE

Les actions spéciales utilisées ou bloquées passent face cachée devant leur propriétaire.

RESET : retournez toutes vos actions utilisées face visible. Vous gardez les mêmes cartes spéciales.

DÉRIVE

Les actions spéciales utilisées ou bloquées retournent à la réserve commune.

RESET : gardez celles inutilisées et complétez au hasard jusqu'à 2. Mélangez la réserve avant de piocher ; une carte tout juste jouée peut revenir.

Scores et positions

Résolvez la mission pour tous les joueurs vivants ensemble. Les fantômes ne participent pas aux calculs.

M01-M06 / SE DÉFAIRE DE et RÉUNIR

M01/M02 visent Ψ, M03/M04 visent Ω, M05/M06 visent Φ.
Ignorez la couleur. Σ correspond aussi au symbole demandé.

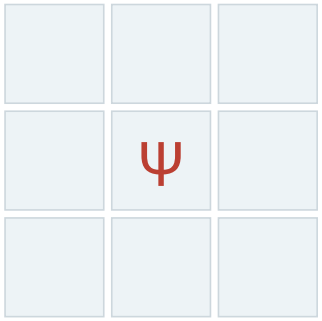
Chaque carte correspondante : 1 point en main, 2 points sous un pion

SE DÉFAIRE DE (M01, M03, M05) : les joueurs au score maximal perdent chacun 1 pion.
RÉUNIR (M02, M04, M06) : les joueurs au score minimal perdent chacun 1 pion.
Tous les ex æquo sont touchés. Un score de 0 compte aussi.

Exemple : SE DÉFAIRE DE Ψ. Vous avez 2 Ψ et 1 Σ en main ; un pion est sur Ψ, l'autre sur Ω. Votre score est 3 + 2 = 5. Si c'est le plus élevé, retirez un de vos pions au choix. Gardez votre main et les cartes du terrain.

M07-M12 / RESTER PRÈS et ÉVITER

M07/M08 visent Ψ, M09/M10 visent Ω, M11/M12 visent Φ. Repérez sur le terrain toutes les cartes rouges du symbole demandé et tous les Σ rouges. Vérifiez chaque pion vivant.



Carte rouge et ses huit cases voisines

RESTER PRÈS (M07, M09, M11) :
Seuls les pions sur une carte rouge visée ou l'une de ses huit cases voisines survivent. Retirez tous les autres.

ÉVITER (M08, M10, M12) :
Retirez tous les pions sur une carte rouge visée ou l'une de ses huit cases voisines. Les autres survivent.

Les diagonales comptent. Réunissez les zones de toutes les cartes visées. S'il n'y en a aucune, RESTER PRÈS élimine tous les pions vivants ; ÉVITER les laisse tous survivre.

M13 / SE PLACER SUR LE ROUGE

Seuls les pions sur des cartes rouges survivent ; retirez les autres. Les Σ rouges et les 3 départs gris portant un symbole rouge comptent comme rouges. Ne vérifiez pas les mains.

Mains et cartes cibles

Révélez les cibles au début de la manche, près de la mission, hors du terrain et du compte à rebours.

M14 / ÉVITER LE ROUGE

Si votre main contient une carte rouge, ou si un de vos pions est sur une carte rouge, perdez 1 pion au choix. Plusieurs cartes rouges ou deux pions sur du rouge ne font perdre qu'un seul pion. Sinon, gardez tous vos pions.

M15 / RÉUNIR CINQ CARTES

À la révélation de la mission, piochez 5 cibles dans la pioche de symboles. À la résolution, réunissez votre main et les cartes sous vos propres pions. Si vous pouvez choisir **5 cartes distinctes correspondant aux cibles une à une**, tous vos pions survivent. Sinon, perdez 1 pion au choix.

Ignorez la couleur. Σ peut remplacer n'importe quel symbole.
Chaque carte en main ou sous un pion ne sert qu'une fois. Les cartes en trop ne comptent pas.
Un Σ parmi les cibles accepte tout symbole, mais exige tout de même une carte distincte.

Exemple de cibles : Ψ, Ψ, Ω, Φ, Φ



Ψ, Ψ, Ω, Φ, Σ convient : le Σ remplace un Φ, pas deux à la fois. Utilisez votre main, les cartes sous vos pions, ou les deux.

M16 / ÉVITER LE SYMBOLE TIRÉ

Au début de la manche, tirez 1 cible dans la pioche de symboles. Si c'est Σ, mettez-la de côté et repiochez. Une fois Ψ, Ω ou Φ tiré, remélangez les Σ mis de côté dans la pioche de symboles.

À la résolution, si ce symbole apparaît dans votre main ou sous l'un de vos pions, perdez 1 pion au choix. Ignorez la couleur ; Σ correspond aussi à la cible. Plusieurs correspondances ne font perdre qu'un pion.

Ces missions ne font défausser aucune carte Symbole.
« Se défaire de » indique le risque à réduire pendant vos tours : la résolution retire uniquement des pions.
Après M15 ou M16, remélangez les cibles dans la pioche de symboles. Gardez votre main et le terrain.

Résolution et manche suivante

Le dernier joueur avec un pion vivant gagne. Si tous perdent leur dernier pion ensemble, il y a égalité.

Terminez la mission avant de désigner le gagnant

Quand un joueur doit perdre 1 pion, il choisit lequel. Quand une mission élimine des pions précis, retirez tous ceux concernés. Ne déclarez pas de gagnant avant la fin de la résolution. Un joueur sans pion vivant est éliminé.

Choisissez la règle d'élimination avant de jouer

DÉFUNTS

Gardez votre main et votre place dans l'ordre des tours, mais vous ne pouvez plus gagner.

Retirez les anciens fantômes à chaque manche. **Après la révélation de la mission et des cibles,** chaque défunt place 1 pion fantôme marqué, dans le sens horaire, sur une carte libre du terrain.

Utilisez seulement MOVE, SET et RESET. Aucun choix ni complément d'actions spéciales, même en Dérive. Les fantômes occupent les cartes mais ne comptent pas pour les missions.

SURVIVANTS SEULS

Une fois éliminé, quittez la compétition. Vos tours sont sautés ; vous ne replacez pas de pion et ne choisissez plus d'actions spéciales.

Mettez votre main de côté. Ces cartes ne rejoignent aucune autre zone.

Seuls les vivants choisissent et jouent à la manche suivante. Prévoyez 6 cartes de compte à rebours à 3 survivants, ou 5 à 2. Un seul survivant a déjà gagné : ne lancez pas de nouvelle manche.

Au moins deux survivants : manche suivante

1. Gardez les mains, tout le terrain et les pions vivants en place. Retirez les fantômes.
2. Écartez la mission terminée. Remélangez ses cibles dans la pioche de symboles.
3. Le prochain joueur vivant après l'ancien premier, dans le sens horaire, devient premier.
4. Révélez **nombre de joueurs vivants + 3** symboles pour le nouveau compte à rebours.
5. Retournez les MOVE et SET face visible. Rassemblez les 8 actions spéciales.
6. Les vivants choisissent 2 actions spéciales chacun, aller puis retour. Révélez la mission.
7. Avec Défunts, placez les fantômes. Le premier joueur commence.

Les deux règles d'élimination comptent seulement les vivants pour le compte à rebours. Les deux modes d'action renouvellent les choix à chaque manche ; seuls l'usage, le retour et la récupération des actions spéciales en cours de manche diffèrent.

S'il reste moins de 3 missions à tirer, remélangez les 16. Si les symboles ne suffisent plus pour le compte à rebours suivant ou les cibles requises, arrêtez la partie et recommencez. Ne désignez pas de gagnant selon le nombre de pions ou de cartes en main.

Repères à garder près de soi

Vérifiez ici l'ordre d'une manche, le déclenchement de la résolution et les règles des symboles.

Déroulement d'une manche

Préparer	Compte à rebours = vivants + 3. Réactivez les bases et rassemblez les spéciales.
Choisir	Premier joueur d'abord ; aller puis retour. Chaque vivant choisit 2 spéciales.
Révéler	Révélez la mission et ses cibles. Les fantômes placent alors leurs pions.
Agir	Dans le sens horaire : une action disponible, ou RESET si les conditions sont réunies.
Résoudre	Compte à rebours vide : le prochain RESET ou ACCÉLÉRER déclenche la résolution.
Vérifier	Un survivant gagne ; aucun : égalité. Sinon, commencez une nouvelle manche.

Quatre combinaisons

Classique + Défunts : mêmes spéciales récupérées ; les fantômes influencent le terrain.

Dérive + Défunts : les spéciales circulent ; les fantômes restent limités aux bases et RESET.

Classique + Survivants seuls : mêmes spéciales dans la manche ; les éliminés se retirent.

Dérive + Survivants seuls : les spéciales circulent entre les joueurs encore vivants.

Détails faciles à oublier

- Déplacements, poses et connexions : côtés communs. Les zones rouges incluent les diagonales.
- Les départs gris comptent comme rouges, mais ne peuvent jamais être récupérés.
- Σ correspond à tout symbole pour récupérer, compter ou éviter ; respectez la couleur demandée.
- Pour RÉUNIR CINQ CARTES, chaque Σ remplit un seul besoin. N'utilisez jamais une carte deux fois.
- BLOQUER cible une spéciale adverse inutilisée, jamais une action de base ni RESET.
- Vider le compte à rebours ne déclenche pas la résolution. RALENTIR peut encore le remplir.

Tirer une mission : prenez 3 cartes face cachée dans la pioche mélangée. Le premier joueur en choisit 1 à révéler. Sans regarder les 2 autres, mélangez-les et placez-les sous la pioche. Gardez les missions terminées dans une pile séparée.


Ψ

THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE

Ψ	Ψ	Ψ	Ψ
Ψ	Ω	Ω	Ω
Ω	Ω	Ω	Ω
Ω	Ω	Ω	Ω
Ω	Ω	Ω	Ω

THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE

Ω	Ω	Ω	Ω
Ω	Ω	Ω	Ω
Ω	Ω	Φ	Φ
Φ	Φ	Φ	Φ
Φ	Φ	Φ	Φ

THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE
THE ONE TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE	**THE ONE** TABLE BY STILLWIND SYMBOLE

Φ	Φ	Φ	Φ
Φ	Φ	Φ	Φ
Φ	Φ	Φ	Φ
Φ	Φ	Φ	Σ
Σ	DÉPART Ψ	DÉPART Ω	DÉPART Φ

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
DÉPART

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
DÉPART

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
DÉPART

THE ONE
TABLE BY STILLWIND
SYMBOLE

JOUEUR 1

MOVE

Déplacer

Déplacez un de vos pions sur une carte libre juste au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite.

Ni diagonale, ni saut, ni déplacement sans carte.

Retournez la carte. Fin du tour.

JOUEUR 1

SET

Poser

Posez une carte de votre main face visible sur un espace vide près du terrain.

Elle doit partager un côté avec une carte existante. Pas de superposition.

Retournez la carte. Fin du tour.

JOUEUR 2

MOVE

Déplacer

Déplacez un de vos pions sur une carte libre juste au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite.

Ni diagonale, ni saut, ni déplacement sans carte.

Retournez la carte. Fin du tour.

JOUEUR 2

SET

Poser

Posez une carte de votre main face visible sur un espace vide près du terrain.

Elle doit partager un côté avec une carte existante. Pas de superposition.

Retournez la carte. Fin du tour.

JOUEUR 3

MOVE

Déplacer

Déplacez un de vos pions sur une carte libre juste au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite.

Ni diagonale, ni saut, ni déplacement sans carte.

Retournez la carte. Fin du tour.

JOUEUR 3

SET

Poser

Posez une carte de votre main face visible sur un espace vide près du terrain.

Elle doit partager un côté avec une carte existante. Pas de superposition.

Retournez la carte. Fin du tour.

JOUEUR 4

MOVE

Déplacer

Déplacez un de vos pions sur une carte libre juste au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite.

Ni diagonale, ni saut, ni déplacement sans carte.

Retournez la carte. Fin du tour.

JOUEUR 4

SET

Poser

Posez une carte de votre main face visible sur un espace vide près du terrain.

Elle doit partager un côté avec une carte existante. Pas de superposition.

Retournez la carte. Fin du tour.

JOUEUR 1

RESET

Récupérer vos actions

MOVE et SET : face cachée.
Prenez une carte du compte à rebours en main et réactivez les deux bases.
Classique : réactivez vos spéciales.
Dérive : gardez les inutilisées ; complétez au hasard à 2.
Compte à rebours vide ? Résolvez plutôt la mission.

Aide de jeu / Ne pas retourner

UTILISÉE

Quand MOVE et SET sont face cachée, vous pouvez choisir RESET à votre tour.

Retournez cette carte face visible après RESET.

UTILISÉE

Quand MOVE et SET sont face cachée, vous pouvez choisir RESET à votre tour.

Retournez cette carte face visible après RESET.

UTILISÉE

Quand MOVE et SET sont face cachée, vous pouvez choisir RESET à votre tour.

Retournez cette carte face visible après RESET.

UTILISÉE

Quand MOVE et SET sont face cachée, vous pouvez choisir RESET à votre tour.

Retournez cette carte face visible après RESET.

UTILISÉE

Quand MOVE et SET sont face cachée, vous pouvez choisir RESET à votre tour.

Retournez cette carte face visible après RESET.

À VOTRE TOUR

Choisissez une action.

MOVE : déplacer un pion.
SET : poser une carte.
Spéciale : suivre son effet.

RESET exige MOVE et SET face cachée.

Puis passez la main dans le sens horaire.

UTILISÉE

Quand MOVE et SET sont face cachée, vous pouvez choisir RESET à votre tour.

Retournez cette carte face visible après RESET.

UTILISÉE

Quand MOVE et SET sont face cachée, vous pouvez choisir RESET à votre tour.

Retournez cette carte face visible après RESET.

JOUEUR 2

RESET

Récupérer vos actions

MOVE et SET : face cachée.
Prenez une carte du compte à rebours en main et réactivez les deux bases.
Classique : réactivez vos spéciales.
Dérive : gardez les inutilisées ; complétez au hasard à 2.
Compte à rebours vide ? Résolvez plutôt la mission.

Aide de jeu / Ne pas retourner

JOUEUR 3

RESET

Récupérer vos actions

MOVE et SET : face cachée.
Prenez une carte du compte à rebours en main et réactivez les deux bases.
Classique : réactivez vos spéciales.
Dérive : gardez les inutilisées ; complétez au hasard à 2.
Compte à rebours vide ? Résolvez plutôt la mission.

Aide de jeu / Ne pas retourner

JOUEUR 4

RESET

Récupérer vos actions

MOVE et SET : face cachée.
Prenez une carte du compte à rebours en main et réactivez les deux bases.
Classique : réactivez vos spéciales.
Dérive : gardez les inutilisées ; complétez au hasard à 2.
Compte à rebours vide ? Résolvez plutôt la mission.

Aide de jeu / Ne pas retourner

ACTION SPÉCIALE

MOVE+

Déplacez un de vos pions sur une carte libre juste au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite.

Un MOVE supplémentaire, pas un déplacement de deux cases.

Classique : cacher / Dérive : rendre

ACTION SPÉCIALE

SET+

Posez une carte de votre main face visible sur un espace vide partageant un côté avec le terrain.

Ne superposez pas les cartes.

Classique : cacher / Dérive : rendre

ACTION SPÉCIALE

RÉCUPÉRER Ψ

Prenez en main un Ψ ou un Σ du terrain.

Ni carte occupée ni départ. Le terrain doit rester relié par les côtés.

Classique : cacher / Dérive : rendre

ACTION SPÉCIALE

RÉCUPÉRER Ω

Prenez en main un Ω ou un Σ du terrain.

Ni carte occupée ni départ. Le terrain doit rester relié par les côtés.

Classique : cacher / Dérive : rendre

ACTION SPÉCIALE

RÉCUPÉRER Φ

Prenez en main un Φ ou un Σ du terrain.

Ni carte occupée ni départ. Le terrain doit rester relié par les côtés.

Classique : cacher / Dérive : rendre

ACTION SPÉCIALE

ACCÉLÉRER

Prenez en main une carte du compte à rebours.

S'il est déjà vide, résolvez immédiatement la mission.

Classique : cacher / Dérive : rendre

À VOTRE TOUR

Choisissez une action.

MOVE : déplacer un pion.
SET : poser une carte.
Spéciale : suivre son effet.

RESET exige MOVE et SET face cachée.

Puis passez la main dans le sens horaire.

À VOTRE TOUR

Choisissez une action.

MOVE : déplacer un pion.
SET : poser une carte.
Spéciale : suivre son effet.

RESET exige MOVE et SET face cachée.

Puis passez la main dans le sens horaire.

À VOTRE TOUR

Choisissez une action.

MOVE : déplacer un pion.
SET : poser une carte.
Spéciale : suivre son effet.

RESET exige MOVE et SET face cachée.

Puis passez la main dans le sens horaire.

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



ACTION SPÉCIALE

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



ACTION SPÉCIALE

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



ACTION SPÉCIALE

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



ACTION SPÉCIALE

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



ACTION SPÉCIALE

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



ACTION SPÉCIALE

ACTION SPÉCIALE

RALENTIR

Ajoutez une carte de votre main, face visible, au compte à rebours.

Possible même si le compte à rebours est vide.

Classique : cacher / Dérive : rendre

ACTION SPÉCIALE

BLOQUER

Choisissez une action spéciale inutilisée d'un autre joueur.

Classique : retournez-la face cachée. Dérive : rendez-la à la réserve commune.

Classique : cacher / Dérive : rendre

MISSION M01

SE DÉFAIRE DE Ψ

En main : 1 point par Ψ ou Σ.
Sous vos pions : 2 points par Ψ ou Σ.

Tous les joueurs au score le plus élevé perdent 1 pion.

Ignorez la couleur. Tous les ex æquo perdent 1 pion, choisi par son propriétaire.

MISSION M02

RÉUNIR Ψ

En main : 1 point par Ψ ou Σ.
Sous vos pions : 2 points par Ψ ou Σ.

Tous les joueurs au score le plus bas perdent 1 pion.

Ignorez la couleur. Tous les ex æquo perdent 1 pion, choisi par son propriétaire.

MISSION M03

SE DÉFAIRE DE Ω

En main : 1 point par Ω ou Σ.
Sous vos pions : 2 points par Ω ou Σ.

Tous les joueurs au score le plus élevé perdent 1 pion.

Ignorez la couleur. Tous les ex æquo perdent 1 pion, choisi par son propriétaire.

MISSION M04

RÉUNIR Ω

En main : 1 point par Ω ou Σ.
Sous vos pions : 2 points par Ω ou Σ.

Tous les joueurs au score le plus bas perdent 1 pion.

Ignorez la couleur. Tous les ex æquo perdent 1 pion, choisi par son propriétaire.

MISSION M05

SE DÉFAIRE DE Φ

En main : 1 point par Φ ou Σ.
Sous vos pions : 2 points par Φ ou Σ.

Tous les joueurs au score le plus élevé perdent 1 pion.

Ignorez la couleur. Tous les ex æquo perdent 1 pion, choisi par son propriétaire.

MISSION M06

RÉUNIR Φ

En main : 1 point par Φ ou Σ.
Sous vos pions : 2 points par Φ ou Σ.

Tous les joueurs au score le plus bas perdent 1 pion.

Ignorez la couleur. Tous les ex æquo perdent 1 pion, choisi par son propriétaire.

MISSION M07

RESTER PRÈS DE Ψ ROUGE

Repérez tous les Ψ rouges et Σ rouges du terrain.

Seuls les pions sur ces cartes ou leurs huit cases voisines survivent. Retirez les autres.

Diagonales comprises. Réunissez les zones de toutes les cartes visées.

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



ACTION SPÉCIALE

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



ACTION SPÉCIALE

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

MISSION M08

ÉVITER Ψ ROUGE

Repérez tous les Ψ rouges et Σ rouges du terrain.

Retirez tous les pions sur ces cartes ou leurs huit cases voisines.

Diagonales comprises. Réunissez les zones de toutes les cartes visées.

MISSION M09

RESTER PRÈS DE Ω ROUGE

Repérez tous les Ω rouges et Σ rouges du terrain.

Seuls les pions sur ces cartes ou leurs huit cases voisines survivent. Retirez les autres.

Diagonales comprises. Réunissez les zones de toutes les cartes visées.

MISSION M10

ÉVITER Ω ROUGE

Repérez tous les Ω rouges et Σ rouges du terrain.

Retirez tous les pions sur ces cartes ou leurs huit cases voisines.

Diagonales comprises. Réunissez les zones de toutes les cartes visées.

MISSION M11

RESTER PRÈS DE Φ ROUGE

Repérez tous les Φ rouges et Σ rouges du terrain.

Seuls les pions sur ces cartes ou leurs huit cases voisines survivent. Retirez les autres.

Diagonales comprises. Réunissez les zones de toutes les cartes visées.

MISSION M12

ÉVITER Φ ROUGE

Repérez tous les Φ rouges et Σ rouges du terrain.

Retirez tous les pions sur ces cartes ou leurs huit cases voisines.

Diagonales comprises. Réunissez les zones de toutes les cartes visées.

MISSION M13

SE PLACER SUR LE ROUGE

Seuls les pions sur des cartes rouges survivent.

Retirez tous les autres.

Les Σ rouges et les départs gris à symbole rouge comptent aussi comme rouges.

MISSION M14

ÉVITER LE ROUGE

Perdez 1 pion si vous avez du rouge en main ou si un de vos pions est sur une carte rouge.

Plusieurs correspondances ne font perdre qu'un pion. Choisissez lequel.

MISSION M15

RÉUNIR CINQ CARTES

Au début, révélez 5 cibles. Trouvez 5 cartes en main ou sous vos pions qui leur correspondent une à une.

Sinon, perdez 1 pion au choix.

Ignorez la couleur. Σ est un joker. Chaque carte sert une fois ; le surplus ne compte pas.

MISSION M16

ÉVITER LE SYMBOLE TIRÉ

Au début, révélez 1 cible ; repiochez si c'est Σ.

Perdez 1 pion au choix si ce symbole est en main ou sous un de vos pions.

Ignorez la couleur. Σ correspond aussi. Plusieurs correspondances ne coûtent qu'un pion.

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION

THE ONE

TABLE BY STILLWIND



MISSION