



DÉCOUVERTE

Les joueurs ne voulant pas évoluer, ils vont éviter d'être responsables des inventions à venir. Pourtant, lorsque la pioche va s'épuiser, il arrivera un moment où un joueur n'aura d'autre choix que de faire une découverte.

Lorsqu'un joueur ne veut pas ou ne peut pas jouer une carte Personnage :

- S'il possède une carte **Découverte**, il doit la poser devant lui, ce qui met fin à la manche en cours.
- S'il n'en a pas, il montre sa main aux autres joueurs et prend un silex **Idée noire** puis passe son tour.

FIN DE LA MANCHE

Une manche se termine lorsqu'un joueur vient de révéler une carte **Découverte**. Le jeu se joue en trois manches. Ainsi, si cette manche qui vient de se finir est la **troisième**, la partie est terminée. Si ce n'est pas le cas, repeupler le Village : le responsable de la **Découverte** prend les 2 piles les plus épaisses du Village.

- Il peut y défausser des cartes de sa main.
- Il mélange le tout pour former la nouvelle pioche étalée face cachée autour du Village.
- Enfin, il complète sa main à 4 cartes.
- Les autres joueurs gardent leurs cartes en main.
- Le Village central est complété avec 2 cartes face visible (sans doublon de personnage).
- Le joueur suivant joue son tour.

FIN DE PARTIE

Une fois la troisième **Découverte** jouée, la partie prend fin. Chaque joueur calcule ses points d'évolution : silex **Idée** + silex **Idée Noire** + valeur des cartes **Découverte**. Le joueur avec le plus petit total gagne la partie.

PRÉCISIONS

- Les cartes reposées dans la pioche ne sont pas mélangées. Les joueurs peuvent donc tenter de se souvenir des actions précédentes.
- L'utilisation d'un pouvoir est toujours optionnelle.
- La pioche en fin de tour est bien obligatoire si elle est possible. En cas d'oubli, si personne ne le rappelle à l'ordre, le joueur perd la possibilité de piocher.
- Pour jouer une carte ou une combinaison, la valeur doit être strictement supérieure à la carte recouverte.

JEU À 2 JOUEURS

Lors de la mise en place, avant de former le Village initial, retirez 8 cartes Personnage.

MODE EXPERT

Les joueurs experts peuvent appliquer la règle des **Doubles** : Dans cette variante, on peut défausser 2 cartes de même valeur pour recouvrir une carte du Village de n'importe quelle valeur. En général, 2 cartes de même faible valeur vont être efficacement associées.

SILEX AND THE CITY LE JEU!

Un jeu évolué de Fabien Riffaud & Juan Rodriguez • Illustrations : Jul
D'après l'œuvre de Jul publiée aux éditions Dargaud



DON'T PANIC GAMES

38 rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris, France

Président : Cédric Littardi

Directeur éditorial & artistique : Sébastien Rost

Maquette : Sébastien Rost & Apolline Cartier

Fabrication : Nicolas Aubry

Marketing & communication : Marion Stromboni

Corrections : Melissa Veludo

Silex and the City, le jeu © Don't Panic Games 2021

www.dontpanicgames.com

DARGAUD

Silex and the City © DARGAUD 2021



FABIEN
RIFFAUD

Jul

JUAN
RODRIGUEZ

SILEX AND THE CITY

LE JEU!



MATÉRIEL

- 32 cartes **Personnage** :
 - 24 cartes **Famille Dotcom** réparties comme suit :
 - 6 cartes **Blog**, 6 cartes **Url**, 6 cartes **Web**, 6 cartes **Spam**
 - 8 cartes **Voisin**, toutes différentes
- 7 cartes **Découverte**
- 14 jetons **silex Idée** (3 x 0, 4 x 1, 4 x 2, 3 x 3)
- 8 jetons **silex Idée Noire**
- 1 pion à monter **Werther**
- 4 cartes **Aide de jeu**
- Règle du jeu



BUT DU JEU

Être le joueur ayant le moins participé à l'Évolution ! Le gagnant est le joueur avec le moins de points d'Évolution à la fin de la partie. Ces points se trouvent sur les silex **Idée**, **Idée Noire** et sur les cartes **Découverte**.

MISE EN PLACE

Placer les silex **Idée** et **Idée Noire** au centre de la table, face cachée. Mélanger toutes les cartes **Personnage** et créer le Village central en posant 3 cartes **Personnage** visibles en triangle autour des silex.

Si un membre de la famille **Dotcom** apparaît en double, le recouvrir d'une autre carte jusqu'à ce que les 3 personnages soient différents (remarque : les voisins sont tous des personnages différents). Placer le pion **Werther**, qui indique le sens du tour, en pointant vers la gauche.

Distribuer 4 cartes et une Aide de jeu à chaque joueur :



Piocher au hasard 3 cartes **Découverte** parmi les 7 disponibles, sans les regarder. Mélanger les cartes avec le reste des personnages et formez la pioche qui est étalée face cachée autour du Village (la pioche en pile n'ayant pas encore été inventée).

Votre mise en place devrait ressembler à ceci :



Le joueur ayant fait du feu le plus récemment commence la partie.

TOUR DE JEU

Chaque joueur va jouer à tour de rôle, en suivant le sens pointé par le pion **Werther**, jusqu'à ce qu'une carte **Découverte** soit jouée, mettant fin à la manche.

Le tour d'un joueur se décompose en 4 phases :

1. CHERCHER DES IDÉES (OPTIONNEL)

Au début de son tour, un joueur ayant moins de 4 cartes en main peut, si la pioche n'est pas vide, chercher des idées :

- Il commence par **prendre un pion silex Idée** au hasard, sans le révéler.
- Puis il **pioche 1 ou 2 cartes**, au choix.
- Son tour se termine immédiatement et on passe au joueur suivant.

2. JOUER UNE CARTE

Le joueur **DOIT** jouer une carte de sa main sur l'une des 3 piles du Village :

- Il dévoile une carte de sa main et annonce sa valeur.
- Cette valeur doit être strictement supérieure à la valeur de la pile où la carte va être posée. Il est possible d'augmenter cette valeur en ajoutant des cartes (voir plus bas le paragraphe **Addition**).
- La carte (ou les cartes dans le cas d'une **Addition**) est alors placée sur la pile.

Attention : Chaque personnage ne peut être visible qu'une seule fois !

Exemple : Si un joueur veut jouer une carte **Blog** et qu'une carte **Blog** est visible sur l'une des piles, le joueur doit jouer sur cette pile uniquement, afin qu'il ne reste qu'un seul **Blog** visible à la fin du tour de jeu.

Précision : Il peut y avoir plusieurs voisins en même temps car les personnages des voisins sont tous différents.

ADDITION

Pour augmenter la valeur de la carte jouée, le joueur peut additionner la valeur numérique de plusieurs cartes. Toutes les cartes sont jouées ensemble sur la pile, mais seule la carte visible est considérée comme la carte jouée. Il faut montrer aux autres joueurs les cartes qui composent votre **Addition**.



3. UTILISER UN POUVOIR

Le joueur peut utiliser le pouvoir de la carte visible qu'il vient de jouer. Seuls les membres de la famille **Dotcom** possèdent un pouvoir. Il n'est jamais obligatoire d'activer ce pouvoir.

	BLOG Reposer une carte dans la pioche puis piocher une carte.
	URL Choisir un sens, droite ou gauche. Tous les joueurs donnent une carte de leur choix à leur voisin dans le sens choisi. La carte est donnée avant de regarder celle qui est reçue.
	WEB Réclamer une carte à un joueur, ce dernier choisit la carte qu'il donne.
	SPAM Retourner le pion Werther pour inverser le sens du jeu dans la direction pointée par le pion.

4. PIOCHER UNE CARTE

À la fin de son tour, si la pioche n'est pas vide, le joueur **DOIT** piocher une carte. Puis c'est au tour du joueur suivant, d'après l'orientation du pion **Werther**.