

Règles de Zenith

Comment jouer à Zenith

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Gagner le contrôle du sénat galactique en remportant des disques Influence sur 5 planètes.
- **Mécanique principale** : Jouer des cartes Agent pour recruter, développer des technologies ou prendre le leadership politique.
- **Condition de victoire** : Trois façons de gagner : 3 Influences d'une même planète, 4 de planètes différentes ou 5 au total.

Zenith est un jeu de stratégie pour **2 joueurs** (ou **4 en équipe**) où vous vous affrontez pour dominer le système solaire. Trois peuples cohabitent : les **Humains**, les **Robots** et les **Animods**. Votre arme ? Les **cartes Agent**, le **Zenithium** (énergie du futur) et vos **Crédits**. Si vous aimez les jeux de duel stratégique comme [Splendor](#) ou [For a Crown](#), vous allez adorer celui-ci !

Les trois conditions de victoire

La partie s'arrête **immédiatement** dès qu'un joueur remplit l'une de ces trois conditions. Gardez toujours un œil sur la progression de votre adversaire, ça peut basculer très vite !

Type de victoire	Condition
Victoire absolue	Remporter 3 disques Influence de la même planète
Victoire démocratique	Remporter 4 disques Influence de planètes toutes différentes
Victoire populaire	Remporter 5 disques Influence (peu importe)

Type de victoire	Condition
	les planètes)

Petite astuce : la victoire absolue (3 de la même planète) est souvent la plus rapide, mais aussi la plus prévisible pour votre adversaire. Variez vos approches pour le surprendre !

Le système d'influence, le cœur du jeu

Chaque planète (Mercure, Vénus, Terre, Mars, Jupiter) dispose d'une **piste d'Influence** composée de 9 emplacements :

- 1 **emplacement central** où un **disque Influence** est placé en début de partie
- 3 emplacements de chaque côté du centre
- 1 **zone de contrôle** à chaque extrémité (une par joueur)

Chaque fois que vous gagnez de l'**Influence** sur une planète, vous déplacez le disque correspondant d'un cran vers votre zone de contrôle. Quand le disque atteint votre zone de contrôle, vous le **remportez** ! Il rejoint alors le **plateau Diplomatie** pour que tout le monde suive le score.

Que se passe-t-il quand un disque est remporté

Trois choses à retenir :

- Si c'est le **premier disque** de cette planète à être remporté, le joueur applique le **jeton Bonus** présent sur la piste de cette planète, puis le défause.
- Un **nouveau disque Influence** est replacé au centre de la piste, mais seulement **à la fin du tour** du joueur actif.
- Les **jetons Bonus** du plateau ne sont **jamais remplacés**.

Excédent d'influence

Si un effet vous donne plus d'Influence qu'il n'en faut pour atteindre votre zone de contrôle, l'excédent est tout simplement perdu. Et comme le nouveau disque n'apparaît qu'en fin de tour, vous ne pouvez pas reporter cet excédent sur le disque suivant.

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place de la partie

Installation des plateaux

- Placez le **plateau Planètes** entre les deux joueurs et posez 1 **disque Influence** de chaque couleur sur les emplacements centraux.
- Assemblez le **plateau Technologie** (3 parties). Pour votre toute première partie, utilisez la configuration « S.U.N. ». Par la suite, composez-le aléatoirement.
- Placez les 6 **marqueurs Techno** sur les emplacements de départ (3 noirs, 3 blancs).
- Disposez le **plateau Diplomatie** (côté 2 joueurs) et posez le **badge Leader** dessus.

Distribution des jetons et cartes

- Placez un **jeton Bonus** face visible, aléatoirement, sur chacun des 3 emplacements du plateau Technologie et sur chacun des 5 emplacements du plateau Planètes (soit 8 jetons Bonus en tout).
- Chaque joueur reçoit **12 Crédits** et **1 Zenithium**.
- Mélangez toutes les **cartes Agent** pour former une **pioche**. Distribuez **4 cartes** à chaque joueur.
- Chaque joueur prend une **aide de jeu** au hasard : elle détermine qui commence. Le joueur qui joue en second reçoit **1 Influence Terre** en compensation (déplacez le disque Terre d'un cran vers sa zone).

Constitution de la main initiale

Avant de démarrer, chaque joueur peut **défausser** autant de cartes qu'il le souhaite (0 à 4) et en **repiocher** le même nombre. Vous commencez toujours avec 4 cartes. Conseil : pour votre première partie, privilégiez les cartes peu coûteuses en Crédits.

Déroulement d'un tour

À votre tour, vous jouez **1 carte** de votre main pour réaliser **une seule** des trois actions

suivantes, puis vous effectuez les **étapes de fin de tour**.

Action A : recruter un Agent

C'est l'action la plus courante. Voici comment faire :

- **Posez une carte Agent** de votre main dans la colonne correspondant à sa planète, de votre côté du plateau. Superposez les cartes pour ne laisser visible que le bandeau supérieur.
- **Payez son coût en Crédits**. Bonne nouvelle : chaque carte déjà présente dans cette colonne **réduit le coût de 1 Crédit**. Une carte peut même devenir gratuite (mais pas vous rapporter de Crédits si la réduction dépasse le prix).
- **Appliquez les effets** de la carte, de gauche à droite. Toute carte recrutée vous octroie au minimum **1 Influence** sur la planète de sa couleur, plus d'éventuels bonus.

Exemple : vous recrutez une carte Mercure coûtant 7 Crédits, mais vous avez déjà 2 cartes dans votre colonne Mercure. Le coût tombe donc à 5 Crédits. Vous gagnez ensuite 1 Influence Mercure plus les effets indiqués sur la carte.

Action B : développer une technologie

Au lieu de recruter, vous pouvez investir dans la **recherche technologique**. Les trois peuples ont chacun leur **piste de Technologie** (5 niveaux chacune).

- **Défaussez une carte** de votre main : elle détermine le peuple dont vous développez la techno (Humain, Robot ou Animod).
- **Payez en Zenithium** le coût du prochain niveau (1, 2, 3, 4 ou 5 Zenithium selon le niveau).
- **Montez votre marqueur Techno** d'un niveau sur la piste correspondante. Attention, il est interdit de sauter un niveau !
- **Appliquez les effets** du niveau atteint **et de tous les niveaux inférieurs**, du haut vers le bas.

Bonus du niveau 2 : le premier joueur à atteindre le niveau 2 d'une techno gagne le **jeton**

Bonus posé sur cet emplacement (il l'applique puis le défausse).

Prime de ligne : quand vous avez développé les 3 technologies d'un même niveau, vous

gagnez une prime d'Influence sur la planète de votre choix :

- 3 technos au niveau 1 = **1 Influence** au choix
- 3 technos au niveau 2 = **2 Influences** au choix
- 3 technos au niveau 3 = **3 Influences** au choix

Cette prime s'applique après tous les effets de la colonne. C'est une stratégie redoutable, un peu comme dans [It's a Wonderful World](#) où la montée en puissance fait toute la différence.

Action C : prendre le leadership

Parfois, mieux vaut prendre du recul et saisir le pouvoir politique !

- **Défaussez une carte** de votre main. Selon le peuple de la carte défaussée, vous obtenez un bonus différent en plus du **badge Leader** :

Peuple	Bonus en prenant le Leadership
Robot	Gagnez 1 Zenithium
Humain	Gagnez 3 Crédits
Animod	Mobilisez 2 cartes (piochez 2 cartes et placez-les dans vos colonnes sans en appliquer les effets)

Le **badge Leader** est un atout précieux : il augmente la taille de votre main de cartes en fin de tour. Plus de cartes, plus d'options !

- Si vous n'avez pas le badge : vous le prenez à votre adversaire, côté **Argent** (5 cartes en main).
- Si vous l'avez déjà côté Argent : retournez-le côté **Or** (6 cartes en main).
- Si vous l'avez déjà côté Or : rien ne se passe.

Les effets spéciaux des cartes Agent

Certaines cartes Agent comportent des effets spéciaux. Voici les termes clés à connaître :

Mobiliser

Piochez la première carte de la **pioche** et placez-la dans votre colonne de la couleur

correspondante, **sans appliquer ses effets**. C'est un bon moyen de remplir vos colonnes et de réduire les coûts futurs.

Exiler

Défaussez la **dernière carte** posée dans une colonne (la plus récente, celle du dessus). Les cartes recouvertes ne peuvent jamais être ciblées par un Exil.

Transférer

Prenez la **dernière carte** d'une colonne adverse et placez-la dans votre propre colonne correspondante, **sans en appliquer les effets**. Un vol en bonne et due forme !

Les jetons Bonus

Il y a des **jetons Bonus** sur le plateau (visibles) et dans la **réserve** (face cachée). Quand vous en gagnez un, appliquez **immédiatement** son effet puis défaussez-le face visible. Les jetons du plateau ne sont **jamais remplacés** une fois pris.

[IMAGE_FIN]

Fin de tour et fin de partie

Étape 1 : mise à jour de la main

Complétez votre main en piochant des **cartes Agent** :

- Sans badge Leader : piochez jusqu'à **4 cartes**
- Badge côté Argent : piochez jusqu'à **5 cartes**
- Badge côté Or : piochez jusqu'à **6 cartes**

Si des effets vous ont donné plus de cartes que votre limite, tant mieux pour vous : conservez-les toutes sans rien défausser.

Étape 2 : mise à jour du plateau Planètes

Si un ou plusieurs **disques Influence** ont été remportés pendant votre tour, placez de nouveaux disques sur les emplacements centraux correspondants. La compétition repart de zéro sur ces planètes !

La partie prend fin **instantanément** dès qu'un joueur atteint l'une des trois conditions de victoire. Pas de tour supplémentaire, pas de « on finit la manche » : c'est immédiat.

Variante à 4 joueurs en équipe

Pour jouer à 4, formez **deux équipes de deux**. Les coéquipiers s'assoient côte à côte et partagent leurs **Crédits**, leur **Zenithium** et la possession du **badge Leader**. Par contre, chaque joueur garde sa propre main de cartes. Vous pouvez discuter librement de stratégie, mais il est **interdit de montrer vos cartes** à votre partenaire. Ça rappelle un peu le travail d'équipe qu'on retrouve dans [Everdell](#) !

Mise en place spécifique

- Utilisez la face **4 joueurs** du plateau Diplomatie.
- L'équipe qui joue en second démarre avec **1 Influence Mars** et **1 Influence Vénus** (au lieu de l'Influence Terre du mode 2 joueurs).

Tour de jeu en équipe

Les équipes alternent. À chaque tour d'équipe, les deux coéquipiers jouent **chacun un tour complet**, l'un après l'autre. Ils se concertent pour décider dans quel ordre jouer : c'est stratégique car les ressources sont partagées !

Restrictions de recrutement

Le coéquipier assis côté **plateau Diplomatie** ne peut recruter des Agents que sur **Terre, Mars et Jupiter**. Le coéquipier côté **plateau Technologie** ne recrute que sur **Mercury, Vénus et Terre**. Cette restriction ne concerne que l'action Recruter : les deux joueurs peuvent utiliser toutes leurs cartes pour Développer une Technologie ou Prendre le Leadership.

Leadership et échange de cartes

Quand un coéquipier prend le Leadership, il peut en plus **donner jusqu'à 2 cartes** de sa main à son partenaire. Un excellent moyen de coordonner votre stratégie !

Astuce pour les joueurs débutants

Si un joueur expérimenté affronte un novice, le joueur novice peut recevoir **2 Influences supplémentaires** en début de partie (Mars et Vénus en plus de Terre). Il joue en second. C'est un handicap élégant qui équilibre la partie sans changer les règles. Maintenant, installez-vous, mélangez les cartes et que le meilleur stratège galactique l'emporte !