FR

TEAM3™

14+ | 3–6 | 30 min

Matt Fantastic, Alex Cutler

Contenu



10 pièces de construction



Architecte



Contrôleur



Bâtisseur

3 cartes Rôle



70 cartes Plan



10 cartes mini-extension Torsion dimensionnelle



1 support de carte en plastique

Aperçu

TEAM3 est un jeu coopératif pour 3 à 6 joueurs (pour une variante compétitive, voir la fin des règles). Pendant une manche, seulement 3 joueurs jouent et travaillent ensemble à chaque manche pour construire la structure indiquée sur leur carte Plan. Les joueurs ont des rôles particuliers selon leurs cartes Rôle et doivent travailler en équipe pour accomplir le travail. Si les joueurs réussissent à construire suffisamment de Plans, ils gagnent ! S'ils échouent trop souvent, ils perdent !

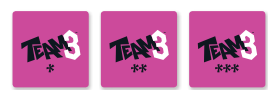
Règles disponibles sur

DIZED

Comment jouer

Mise en place

- Le premier joueur (le joueur avec les bras les plus grands) prend la carte Rôle d'Architecte, le joueur suivant à sa gauche prend la carte Rôle de Contrôleur, le troisième joueur prend la carte Rôle Bâtisseur. Les joueurs doivent utiliser les règles spéciales des **cartes Rôle** qui leur sont données à chaque manche pendant qu'ils réalisent la structure indiquée sur leur Plan.
- Choisissez un paquet de cartes Plan en fonction de la difficulté avec laquelle vous vous sentez à l'aise : 1, 2 ou 3 étoiles (1 étoile = facile, 2 étoiles = moyen, 3 étoiles = difficile). Mélangez le paquet et placez-le face cachée au centre de la table.



- Placez toutes les pièces de construction au milieu de la zone de jeu, à portée de main de tous les joueurs.
- Seuls 3 joueurs joueront en même temps, les autres attendront leur tour pour jouer. Le jeu se déroule sur une série de manches de **3 minutes** au cours desquelles votre équipe de 3 joueurs travaillera sur des **cartes Plan**.

Note : Les joueurs auront besoin d'un minuteur de 3 minutes. Nous vous recommandons d'utiliser votre téléphone portable ou d'autres appareils possédant un minuteur.



Cartes Rôle

Les cartes Rôle ont chacune des règles de communication et informent les joueurs des rôles particuliers qu'ils jouent au cours d'une manche, comme décrit ci-dessous :

Remarque : Les joueurs qui n'ont pas de carte Rôle ne sont pas autorisés à communiquer avec ceux qui ont des cartes Rôle à propos de la situtation dans le jeu, car cela pourrait les aider à terminer le Plan. Regardez, riez et amusez-vous !





L'Architecte

L'architecte **ne peut ni parler** ni faire de bruit et il pioche la **carte Plan**. Il ne doit communiquer que par **des gestes**. Les gestes comprennent les signes de la main, les expressions faciales, les applaudissements et d'autres formes de communication non verbale. L'Architecte ne peut pointer du doigt aucune pièce de construction sur la table. Si un Architecte parle pour une raison autre que celle d'indiquer que le Bâtisseur a réussi, la carte Plan pour cette manche est considérée comme perdue.



Le Contrôleur

Le Contrôleur **regarde** l'Architecte, interprète **ses gestes** et s'**adresse** au Bâtisseur. Il n'y a aucune restriction sur ce que le Contrôleur peut dire.



Le Bâtisseur

Le Bâtisseur joue les **yeux fermés**. Le Bâtisseur doit écouter le Contrôleur et construire la structure.

Jouer une manche

- Au début de chaque manche, l'**Architecte**, qui ne peut pas parler, piochera et regardera une **carte Plan**. Une fois que l'**Architecte** l'aura étudiée brièvement, il la placera dans le support en plastique. Le Bâtisseur et le Contrôleur n'ont pas le droit de voir la carte Plan. Le **Bâtisseur** va maintenant fermer les yeux.
  Remarque : le bas de la carte est marqué d'une ligne. La structure doit être construite perpendiculaire à la table.
- Mélangez les pièces de construction pour que le **Bâtisseur**, qui ne peut pas voir, ne sache plus où chaque pièce se trouve. Placez les pièces mélangées à portée de main devant le **Bâtisseur**.

- L'**Architecte** lance le minuteur de 3 minutes et commence la manche en faisant signe au **Contrôleur**, qui s'adressera au **Bâtisseur**.
- Les joueurs auront 3 minutes pour compléter chaque **Plan**.
- Si les joueurs peuvent réaliser un **Plan** en moins de 3 minutes, c'est considéré comme une réussite.



Placez les **Plans** réalisés avec succès à côté de la zone de jeu face cachée.



Si les joueurs ne réalisent pas le **Plan** dans le temps imparti, la manche est perdue. La carte est placée face visible à côté de la zone de jeu.

- Si les joueurs n'ont ni gagné ni perdu, jouez une nouvelle **manche de 3 minutes**. (voir Gagner et perdre ci-dessous.) Passez chacune des **3 cartes Rôle** dans le sens horaire autour de la table. **Les cartes Rôle** doivent rester en ordre.

Gagner et Perdre



Pour gagner, les joueurs doivent terminer un nombre de **Plans** égal au nombre d'étoiles du paquet de cartes (Difficulté ✻, ✻✻ ou ✻✻✻) plus le nombre de joueurs.

Les joueurs perdent la partie s'ils échouent à réaliser autant de Plans qu'il y a de joueurs !

*Exemple : Si **4** joueurs jouent avec le paquet **3 étoiles** (Difficulté), ils doivent réussir **7** Plans pour gagner, mais s'ils échouent **4** fois, ils **perdent** !*

Mini-extension : TORSION DIMENSIONNELLE

Torsion dimensionnelle est pour **3 à 6 joueurs** jouant en coopération, ou avec **deux équipes** (davantage avec la version verte) qui jouent en s'affrontant.

Les règles de base de TEAM3 s'appliquent, **sauf dans les cas exceptions suivants** :

- **Au lieu** des cartes Plan de base, vous utilisez les cartes Plan Torsion dimensionnelle (elles ont une seule difficulté).
- Pour **gagner**, vous n'avez qu'à terminer un nombre de Plan égal au nombre de joueurs (la condition de **défaite** reste la même).
- Les cartes Plan sont **différentes** des cartes Plan standard, parce que la structure n'est plus « plate ».

Le recto de la carte représente le côté d'une structure que vous devez construire. En utilisant **cinq pièces de construction différentes**, vous devez essayer de les arranger de façon à ce qu'un côté de la structure ressemble à la carte Plan (voir l'image).



ÉQUIPE 3 CONTRE 3

Le jeu **ÉQUIPE 3 CONTRE 3** est une variante **TEAM3** compétitive pour 6 joueurs ou plus.

Les joueurs se répartissent en deux équipes égales, chacune constituée de trois joueurs minimum, et divisent les pièces de construction de façon équivalente, de sorte que chaque équipe ait 5 pièces de construction (une de chaque forme). Les deux équipes s'affrontent simultanément (il n'y a pas de chronomètre dans cette variante) pour réaliser la même **carte Plan** de niveau 1. Dès qu'une équipe a terminé la carte Plan, la manche est terminée. La première équipe qui en réussit 6 gagne.

Où s'asseoir :

Une fois que les **cartes Rôle** ont été distribuées pour la manche, les deux **Architectes** doivent s'asseoir/se tenir à côté l'un de l'autre (pour qu'ils puissent voir la même **carte Plan** en même temps). Sinon, vous pouvez vous mettre d'accord pour réaliser des cartes Plan séparées, auquel cas l'endroit où les joueurs s'assoient n'a pas d'importance.

TEAM3 est disponible en deux versions différentes, verte et rose.



Ces versions ont des cartes plan **différentes** et une mini-extension **différente** (Fusion des hémisphères ou Torsion dimensionnelle).

Jouer avec une seule version permet à deux équipes de jouer avec des cartes Plan de niveau 1, ou à une équipe de jouer avec n'importe quel niveau de carte Plan.

Mais jouer avec les deux versions vous donne assez de pièces de construction et de cartes Plan pour vous permettre de jouer avec :

- 4 équipes avec les cartes Plan de niveau 1
- 2 équipes avec n'importe quel niveau de cartes Plan

C'est plus amusant avec les deux versions !

Crédits

Développement du jeu : Reinis Butāns, Jānis Grunte, Jeffrey Norman Bourbeau, Egils Grasmanis |
Conception graphique et mise en page : Andrejs Timofejevs, Kaspars Lācis, Oskars Veilands |
Traduction des règles françaises : Stéphane Athimon | **Relecture des règles françaises :** Natacha Athimon-Constant, Amandine Bernhard | **Marketing :** Anna Peipiņa, Reins Grants | **Coordination de la production :** Beatrise Rihtere, Inita Everse | **Ventes et partenaires :** Amandine Bernhard | **Ventes en Amérique du Nord :** Anita Sareen |
Directrice Financière : Lana Grasmane | **Test du jeu :** Ralfs Alsiņš, Barduchi, Sanda Bērziņa, Artūrs Perepjolkins, Imants Priedītis, Edgars Zaķis, Krišjānis Zviedrāns | **Remerciements particuliers à :** Brandan Parsons, Trish Loter, Emily Schmidt, Elm City Games, New Haven Game Makers Guild, John Cutler et Artie Rothenberg

BRAIN GAMES
WWW.BRAIN-GAMES.COM

Matt Fantastic, Alex Cutler
Reinis Pētersons
Brain Games Publishing SIA
Bruņinieku 39, Riga,
LV-1001, Latvia
(+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

© 2019 Brain Games Publishing SIA