

1. Présentation

Discovery est un jeu de cartes dans lequel vous allez retracer tous ensemble les grandes étapes de l'évolution de l'humanité.

Chaque carte **découverte** représente une innovation ou avancée majeure de notre histoire. Chacune s'appuie sur des découvertes préalables, appelées **prérequis**, et ouvre la voie à de nouvelles découvertes.

Lors d'une partie, vous reconstruisez ensemble l'**arbre des découvertes** en y plaçant chacun vos cartes à tour de rôle (voir 5. Illustration). Chaque joueur commence la partie avec 5 cartes, et le **but du jeu** est d'être le 1^{er} à vider sa main une fois que la **pioche** est vide.

Vous pouvez **placer** une carte uniquement si tous ses **prérequis** ont déjà été placés. Une fois **placée**, la carte bénéficie à tous les joueurs qui peuvent l'utiliser ensuite comme **prérequis** pour placer leurs propres cartes.

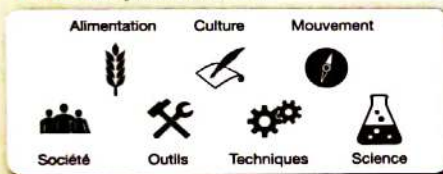
Discovery est donc un jeu semi-collaboratif qui, comme le processus de l'évolution, allie collaboration et concurrence.

2. Comment lire ces règles ?

- Tous les mots en gras sont des termes définis. Vous trouverez leurs descriptions dans les encadrés jaunes (*définitions*) ou bleus (*options*).
- Discovery vous permet, avec le même paquet de cartes, de jouer à plusieurs types de jeux différents.
- Ce document présente les règles de Discovery Intro ainsi que quelques options simples que vous pouvez ajouter pour enrichir votre jeu.
- Une fois que vous maîtrisez ces bases, vous pouvez progresser vers d'autres jeux et options plus avancés, qui sont expliqués dans les règles suivantes.
- Téléchargez les règles des autres jeux sur : www.discovery-game.com

3. Les cartes découvertes

- Découverte** : chaque carte découverte représente une innovation ou avancée majeure de notre histoire.
- Ère** : les découvertes sont regroupées par ère, allant de 1 à 6, avec 9 cartes par ère. Chaque ère a sa couleur distincte.
- Prérequis** : chaque carte indique ses prérequis. Il existe 3 cartes sans prérequis qui vous permettent de démarrer la partie : Cueillette, Homo Habilis et Homo Erectus.
- Famille** : il y a 7 familles :



Numéro d'ordre chronologique de la carte dans son ère (de 1 à 9). Il n'est pas utilisé dans ce jeu.

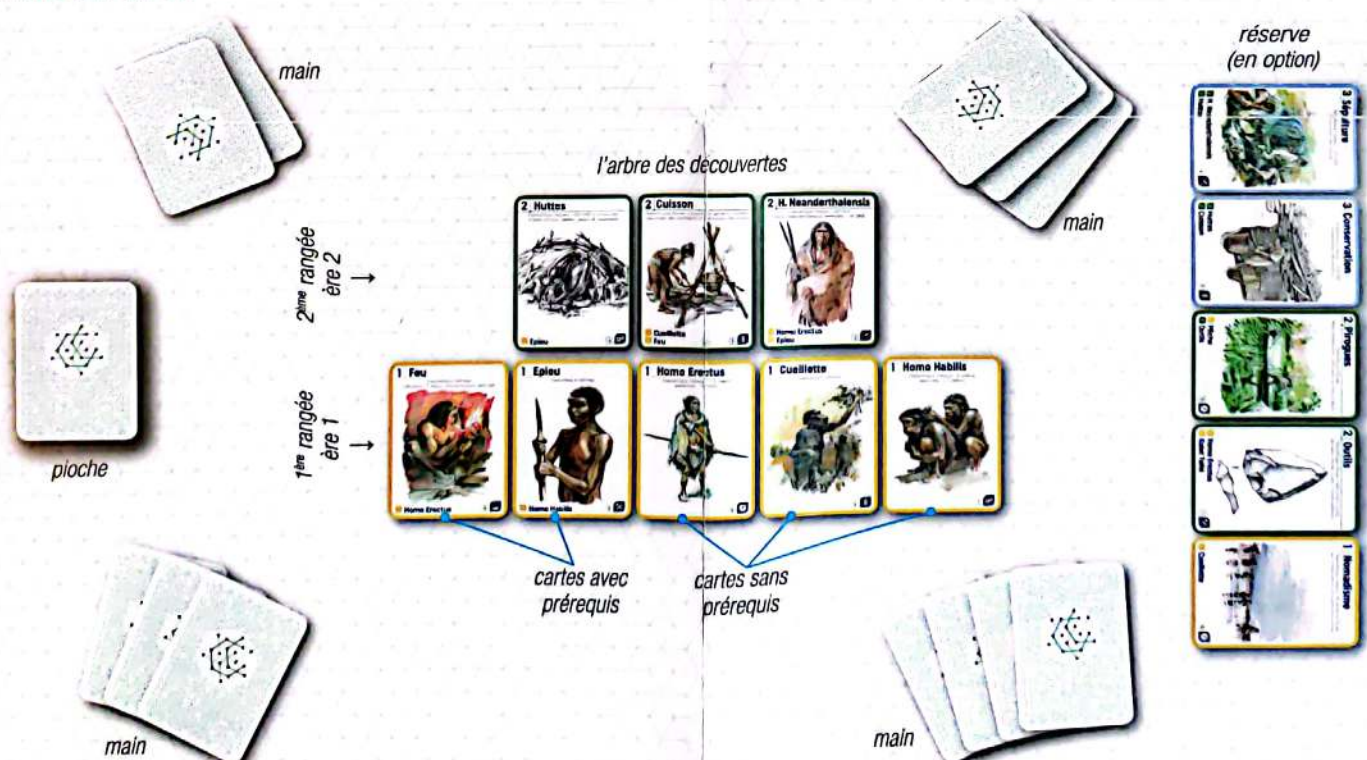


4. Comment placer une carte ?

- Placer** : signifie placer une carte sur la table dans l'**arbre des découvertes**. Vous ne pouvez placer une carte que si elle n'a **pas** de **prérequis** ou si tous ses prérequis sont **présents** (c'est-à-dire : ils ont déjà été placés dans l'arbre des découvertes). Vous pouvez placer une carte de votre main, de la **réserve** (voir 9. Options) ou de la **défausse** d'un autre joueur (voir règles suivantes).
- Arbre des découvertes** : il est construit par les joueurs durant la partie, au fur et à mesure qu'ils **placent** leurs cartes sur la table. L'arbre des découvertes est organisé par ère, avec une **rangée par ère**, en commençant en bas par l'ère 1, puis l'ère 2, etc. (voir 5. Illustration).

Exemple : la carte Cuisson ci-contre est une découverte de l'ère 2 (vert). Elle a deux prérequis, Cueillette et Feu, tous deux de l'ère 1 (jaune), et est de la famille Alimentation. C'est la 2^{ème} carte de son ère.

5. Illustration



Sur la table ci-dessus, vous voyez l'arbre des découvertes au centre, les mains des 4 joueurs autour de lui, la pioche à gauche et la réserve à droite. Cinq cartes de l'ère 1 ont déjà été placées dans l'arbre des découvertes, et trois de l'ère 2 (rangée suivante).

6. Préparation

pour tous les jeux

- **Paquet** : préparez le paquet en regroupant les cartes **découvertes*** par ère. Mélangez-les au sein de chaque ère, puis arrangez les ères dans l'ordre : d'abord toutes les cartes de l'ère 1 en haut du paquet (faces vers le bas), puis celles de l'ère 2, etc. (voir illustration)



- **Distribution** : distribuez 5 cartes, une à une et faces cachées, à chaque joueur. Comme les ères sont ordonnées dans le paquet, vous commencez donc par distribuer d'abord toutes les cartes de l'ère 1, puis celles de l'ère 2, etc. Ce qui reste du paquet après distribution constitue la pioche (posez-le sur la table, face vers le bas).
- **Démarrage** : si vous avez distribué les cartes, le joueur à votre gauche joue en 1^{er}. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Passer** : en début de partie, tant qu'aucune carte n'a encore été placée, vous avez le droit de passer votre tour (sans placer ni piocher).

* : retirez les cartes points (1, 5 et 20) et les cartes spéciales (Joker et Leader), elles ne seront pas utilisées pour le moment.



Il est conseillé d'avoir au moins 4 joueurs, ou 3 joueurs + 1 réserve (voir 9. Options). Si vous êtes moins nombreux, ajoutez un ou plusieurs **automates** (voir règles suivantes). En mode **solitaire**, jouez avec 3 automates ou avec 2 automates + 1 réserve.



9. Options

pour tous les jeux

Une fois familiarisé avec la règle de base, vous pouvez ajouter une ou plusieurs options pour l'enrichir.

- **Réserve** : en début de partie, distribuez 5 cartes, une à une, à la réserve en même temps qu'aux joueurs, mais les cartes de la réserve sont alignées faces visibles et orientées vers le centre de la table (voir illustration au recto). Lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez **placer** une carte de votre main ou de la réserve. Si vous placez une carte de la réserve, vous la remplacez immédiatement par une carte de la pioche (sauf si la pioche est vide) afin qu'il y ait toujours 5 cartes dans la réserve.

Note : la réserve est conseillée si vous êtes moins de 4 (pour mieux répartir les cartes) ou si vous êtes plus de 6 joueurs (pour vous donner plus de choix).

- **Série** : lors de votre tour, vous pouvez placer plusieurs cartes en série s'il y a un lien entre la dernière carte qui a été placée (par vous ou par un joueur répondant à votre appel) et la nouvelle carte que vous allez placer (si tous les prérequis sont présents, bien entendu) :
 - soit les deux cartes sont de la même famille,
 - soit la dernière carte est un prérequis de la nouvelle.

Exemple : si vous placez Homo Erectus, vous pouvez ensuite placer Feu en série, car il utilise Homo Erectus comme prérequis, ou placer Nomadisme en série (si la Cueillette a déjà été placée) car tous deux sont de la famille Mouvement.

7. Discovery Intro

règle de base, jeu sans points

Chacun démarre la partie avec 5 cartes en main (voir 6. Préparation).

- Le **but du jeu** est d'être le 1^{er} à **vider sa main** une fois que la **pioche est vide**.
- Lors de votre tour, vous ne pouvez **placer** qu'une seule carte :
 - si vous placez une carte, vous terminez votre tour **sans piocher**,
 - si vous ne placez aucune carte (et ce même si vous pouviez le faire), vous terminez votre tour en **piochant** une carte.
- Si vous **ouvrez** ou **fermez** une ère durant votre tour, vous gagnez une **action spéciale** (voir 8. Définitions).
- Si vous videz votre main avant que la pioche ne soit vide, tous les joueurs, à tour de rôle et en commençant par vous, **piochent** immédiatement une carte. Si c'était votre tour, vous gagnez alors aussi une **action spéciale**.
- Une fois que la pioche est vide, le 1^{er} qui vide sa main a gagné.

8. Définitions

pour tous les jeux

- **Ouvrir** : placer la 1^{ère} carte d'une nouvelle ère (sauf pour l'ère 1).
- **Fermer** : placer la dernière carte d'une ère (il y a 9 cartes par ère).
- **Action spéciale** : une action spéciale vous permet soit de **rejouer** soit d'**appeier** une carte. Vous pouvez l'utiliser à tout moment durant votre tour (si vous ne l'utilisez pas, vous la perdez à la fin de votre tour).
- **Rejouer** : placer une nouvelle carte durant votre tour.
- **Appeler** : vous appelez une carte en annonçant son nom et son ère (exemple : « J'appelle la Cuisson, de l'ère 2 ! »), mais ne pouvez le faire que si l'ère suivante est déjà **ouverte** (dans cet exemple, l'ère 3) :
 - si tous les prérequis de cette carte sont présents, le joueur qui l'a en main doit la **placer**,
 - sinon, il la montre en indiquant qu'il manque des prérequis, puis la remet dans sa main. Dans ce cas, votre appel échoue et vous terminez **immédiatement** votre tour en **piochant**.
- **Voler** : prendre une carte à l'**aveugle** de la main d'un autre joueur et la mettre dans votre main.
- **Piocher** : prendre la 1^{ère} carte de la pioche et la mettre dans votre main. Si la pioche est vide, vous devez **voler** une carte (au joueur de votre choix) chaque fois que vous êtes censé piocher.

10. Précisions

pour tous les jeux

- En général, vous ne pouvez placer qu'une seule carte durant votre tour. Cela dit, vous pouvez placer plusieurs cartes si :
 - vous **rejouez** (en utilisant une action spéciale), ou
 - vous jouez en **série**.
- Si vous videz votre main en **ouvrant** ou **fermant** une ère durant votre tour vous gagnez 2 **actions spéciales**.
- Vous ne pouvez **jamais** gagner une **action spéciale** durant le tour d'un autre joueur.
- Si autre joueur vide sa main durant votre tour (ex : vous lui appelez ou volez sa dernière carte) et que la pioche n'était pas vide, tous les joueurs (en commençant par lui) **piochent**, puis vous continuez votre tour. Si la pioche était vide alors, dans les jeux sans points uniquement, il a gagné la partie.
- Lorsque vous gagnez une **action spéciale**, vous pouvez d'abord jouer en **série**, puis utiliser votre action spéciale pour placer une autre carte (et éventuellement commencer alors une nouvelle série).



Jeu N° 2 - Discovery Memory

Un jeu très intense, d'attention, de mémoire et de bluff !

Jeu sans points, niveau initié.

1. Discovery Memory

règle de base, jeu sans points

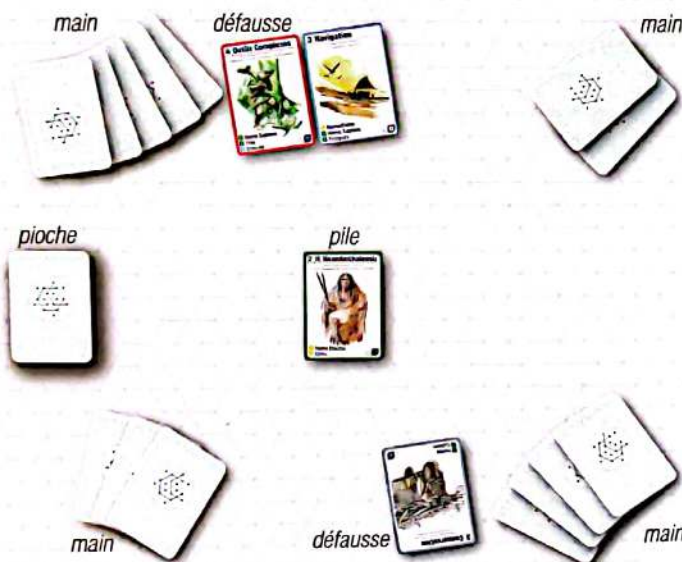
- Discovery Memory se joue comme Discovery Intro, mais les cartes sont **placées en une seule pile** (voir 3. Illustration). Vous devrez donc vous souvenir des cartes qui ont été placées ... ou espérer que les autres ne s'en souviennent pas !
- Lors de votre tour, si vous faites une **action** et que personne ne vous **stoppe**, la partie continue comme dans Discovery Intro.
- Si quelqu'un **stoppe** votre **action**, trois cas peuvent se présenter :
 - **Cas 1** : vous **vérifiez**, trouvez et montrez les cartes recherchées → celui qui vous a stoppé est en **tort** : il **pioche** une carte.
 - **Cas 2** : vous renoncez à **vérifier** → vous êtes réputé en **tort** : vous **volez** une carte à celui qui vous a stoppé.
 - **Cas 3** : vous **vérifiez** mais ne trouvez **pas** les cartes recherchées → vous êtes en **tort** : vous **demandez** une carte à celui qui vous a stoppé.

Par ailleurs, si vous êtes en tort (cas 2 et 3):

- si vous aviez **placé** une carte, vous vous en **défaussez** et en **piochez** une autre pour la remplacer,
- dans tous les cas, vous terminez immédiatement votre tour.

Pour le reste, toutes les règles, définitions et options sont identiques à celles de Discovery Intro.

3. Illustration



2. Définition

pour tous les jeux

- **Pile** : l'**arbre des découvertes** constitué d'une seule pile où les cartes sont placées les unes au-dessus des autres, faces visibles.
- **Action** : toute action de jeu telle que **placer**, **appeler** ou **annoncer**.
- **Stop** : à tout moment, si vous pensez que l'**action** d'un autre joueur n'est **pas valide**, vous pouvez dire « Stop ! » pour la contester.
- **Vérifier** : chercher dans la pile, la réserve ou les défausses, selon le cas, les cartes nécessaires à déterminer si une action était valide.
- **Tort** : vous êtes en tort si on vous **stoppe** et que votre **action** n'était pas valide, ou si vous stoppez une action qui était valide.
- **Annoncer** : dire, durant **votre** tour, qu'une ère est **ouverte** ou **fermée**.
- **Se défausser** : jeter une carte de sa main dans sa **défausse**.
- **Défausse** : chaque joueur a sa propre défausse, dans laquelle les cartes dont il s'est défaussé sont alignées, faces visibles et orientées vers le centre de la table (voir 3. Illustration). Vous pouvez **placer** une carte de la défausse d'un autre joueur, mais **jamais** de la vôtre.
- **Demander** : demander une carte à un joueur. Il **doit** vous en donner une de sa main (*de son choix*), et vous la mettez dans votre main.
- **Assistant** : le joueur qui manipule les cartes pour l'automate.

4. Précisions

pour tous les jeux

- Si vous oubliez d'**annoncer** durant **votre** tour qu'une ère est **ouverte** ou **fermée**, le 1^{er} joueur qui l'**annonce** durant son tour gagne l'**action spéciale** correspondante (*sauf s'il est stoppé et trouvé en tort*).
- Le mécanisme de **Stop** peut également être utilisé pour Discovery Intro, mais seuls les Cas 1 et 3 s'appliquent.
- Exemples d'actions **non valides** :
 - **placer** une carte dont les prérequis ne sont pas tous dans l'**arbre des découvertes** (c'est à dire 'dans la pile' pour Discovery Memory),
 - **appeler** une carte qui est dans l'**arbre des découvertes**, une **défausse** ou la **réserve**, ou dont l'ère suivante n'a pas encore été ouverte,
 - répondre à un **appel** sans placer la carte, en indiquant qu'il manque un prérequis, alors que tous les prérequis étaient bien présents.
- Les **actions spéciales** sont **placées** en dehors de l'**arbre des découvertes**, et sortent du jeu une fois placées. Si vous placez la carte Leader durant votre tour, elle ne vous procure aucun bénéfice.
- Si vous **vérifiez**, vous êtes **le seul** à voir toutes les cartes de la pile. Vous ne montrez aux autres que les cartes qu'il ont besoin de voir.

5. Options

pour tous les jeux

Les options ci-dessous s'appliquent à tous les jeux Discovery :

- **Cartes Spéciales** : insérez-les à l'aveugle dans le paquet avant distribution et utilisez-les ainsi :
 - **Joker** : placez-le durant votre tour et gagnez une **action spéciale**,
 - **Leader** : placez-le durant le tour d'un **autre joueur** en disant « Interruption ! ». Vous pouvez alors jouer un nouveau tour. Une fois votre tour terminé, l'autre joueur reprend le sien.
- **Équipes** : une fois que la pioche est vide, la partie s'arrête dès qu'un joueur (le « **finaliste** ») vide sa main et que tous ses coéquipiers ont également des mains vides. L'équipe gagnante est alors :
 - **jeux sans points** : l'équipe du finaliste,
 - **jeux à points** : celle qui a le plus de points (*note: la partie se termine à la fin du tour du finaliste*).

Dans les autres cas, si vous videz votre main et que la pioche est vide, la partie continue. Si vous démarrez votre tour sans carte en main → voir 5. Précisions, au verso.

- **Automate** : c'est un joueur virtuel qui a sa propre place autour de la table, sa main, sa défausse, etc. En début de partie, il reçoit 5 cartes comme les autres joueurs, mais ses cartes sont toujours alignées sur la table, faces cachées, dans l'ordre où elles ont été distribuées ou

piochées (voir 5. Illustration, au verso). L'automate joue ainsi :

- lors de son tour, et à nouveau chaque fois qu'il **rejoue**, il retourne la 1^{ère} carte de sa main (*celle distribuée/piochée en premier*) :
 - si tous les prérequis sont présents (ou si elle n'en a pas) il **place** cette carte et **rejoue** en retournant la carte suivante,
 - s'il manque un prérequis, cette carte reste en place et s'intègre à sa **défausse**, et il termine son tour en **piochant**,
- s'il gagne une **action spéciale**, il **rejoue** en retournant les 2 cartes suivantes de sa main et peut continuer à jouer s'il arrive à en placer au moins une (*toute carte non placée intègre sa défausse*),
- si personne ne répond à un **appel**, l'assistant regarde la main de l'automate et répond à l'appel pour lui,
- si vous lui **volez** une carte, vous prenez sa **dernière** carte,
- un automate ne joue **jamais** en **série**.
- dans Discovery Memory uniquement : l'automate place toujours la carte qu'il retourne, sans se soucier des prérequis - aux autres joueurs d'être bien vigilants ! Si l'automate est stoppé, son assistant **vérifie** pour lui. S'il l'automate est en tort, il se défausse de cette carte et celui qui l'a stoppé lui en donne une de sa main (*que l'automate place à la fin de sa main*). Si les prérequis étaient présents, celui qui l'a stoppé est en tort et doit piocher une carte.

Jeu N° 3 - Discovery Explore

Testez différentes tactiques pour maximiser vos points.

Jeu à points, niveau initié.

1. Discovery Explore

règle de base, jeu à points

Référez-vous aux règles de Discovery Intro pour la préparation, puis constituez la banque avec les cartes de 1, 5 et 20 points (voir 5. Illustration).

- Le **but du jeu** est d'avoir le plus de **points** en fin de la partie.
- Lors de votre tour vous pouvez **placer une seule** carte.
- Si vous ne **placez** aucune carte durant votre tour (même si vous pouviez le faire), vous devez vous **défausser** d'une carte.
- Dans tous les cas, vous terminez toujours votre tour en **piochant**.
- Si la pioche est vide, la partie continue mais **sans piocher**.
- Durant votre tour, vous gagnez une **action spéciale** chaque fois que :
 - vous **ouvrez** ou **fermez** une ère,
 - vous videz votre main (dans ce cas, vous devez également **piocher**).
- Vous gagnez 1 point de base quand vous **placez** une carte, et 3 points de bonus lorsque vous gagnez une **action spéciale**.
- Si vous videz votre main et que la **pioche est vide**, la partie s'arrête à la fin de votre tour. Chacun perd alors 1 point pour chaque carte restant dans sa main ou sa défausse.
- Le **gagnant** est celui qui termine avec le plus de points.

2. Définitions

pour les jeux à points

Ces définitions viennent amender et compléter, pour tous les jeux à points, les définitions déjà données pour Discovery Intro et Memory.

- Piocher** : chaque fois que vous piochez, vous piochez **toujours** autant de cartes qu'il vous faut (dans la limite de la pioche) pour vous retrouver avec 5 cartes en main.
- Appeler** : lorsque vous appelez une carte, c'est le joueur répondant à l'appel qui la **place** et récupère les points correspondants (mais personne ne gagne d'action spéciale ni les 3 points de bonus correspondants). Si votre **appel échoue**, vous vous **défaussez** immédiatement d'une carte et terminez votre tour en **piochant**.
- Toucher** : toucher une autre carte par un **bord** ou un **coin**.
- Border** : toucher une autre carte par un **bord**.

4. Précisions

pour les jeux à points

- Si on vous **appelle**, **vole** ou **demande** une carte, vous piochez **immédiatement** une autre carte pour la remplacer (sauf si la pioche est vide ou si l'appel échoue).
 - Si vous démarrez votre tour sans carte en main, vous **devez** :
 - soit **placer** une carte (d'une défausse ou de la réserve),
 - soit **appeler**, **voler** ou **demande** une carte, que vous pouvez alors placer (si les prérequis sont présents).
- Note : s'applique aussi aux jeux sans points si vous jouez en équipes.
- Le mécanisme de **Stop** peut être utilisé pour les jeux à points, mais dans une version simplifiée : suite à un stop, le joueur qui est trouvé en **tort** doit se **défausser** (le cas échéant, de la carte placée à tort) puis **piocher** ; si c'était son tour, il le termine alors immédiatement.



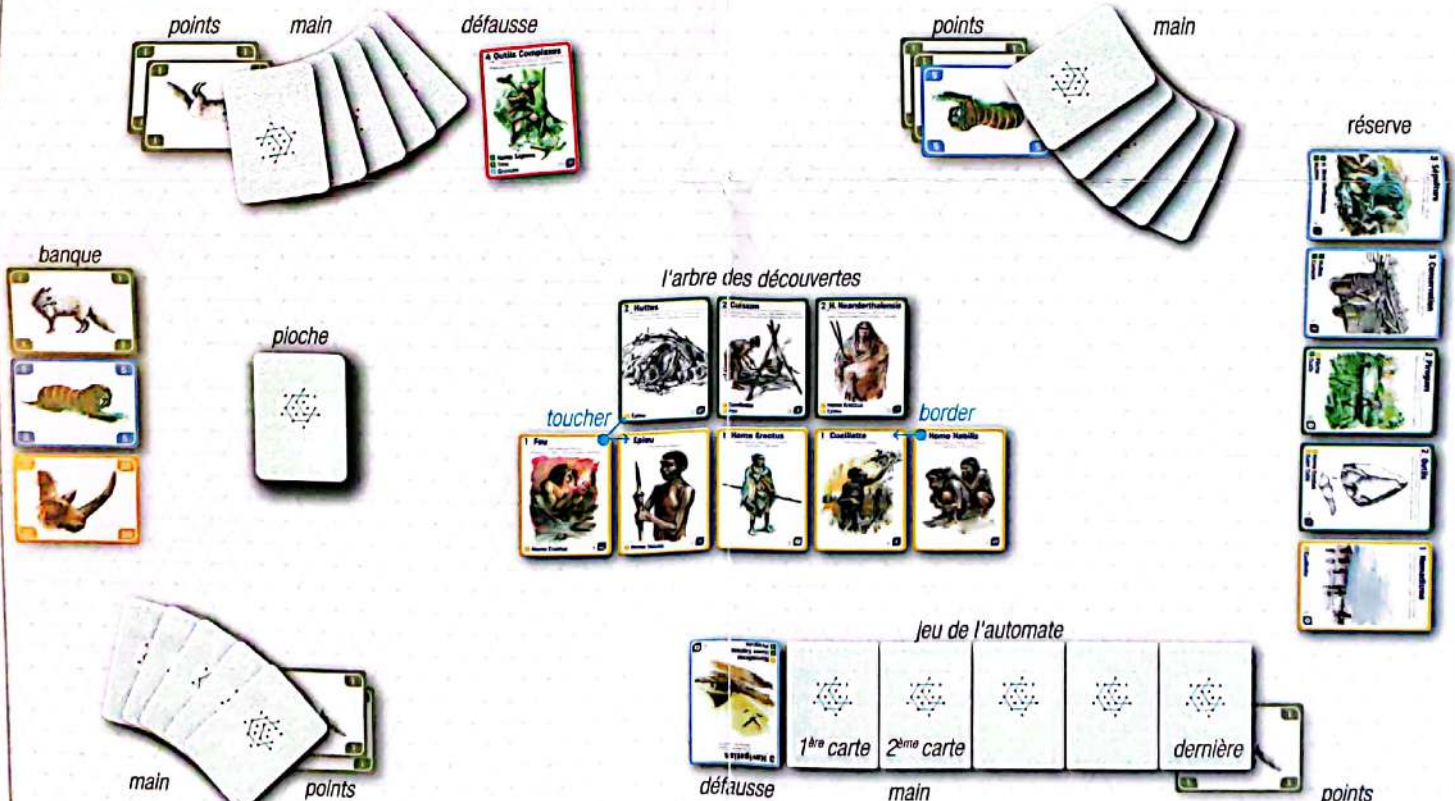
3. Options

pour les jeux à points

Les options présentées pour Discovery Intro et Memory s'appliquent à tous les jeux. Celles présentées ci-dessous s'appliquent uniquement aux jeux à points.

- Liens** : lorsque vous **placez** une carte, vous gagnez des **bonus** en fonction des liens qu'elle a avec chaque carte qu'elle **touche** :
 - **Famille** : 1 point si elle est de la même famille,
 - **Prérequis** : 2 points si c'est un de ses prérequis.
- Placement libre** : l'**arbre des découvertes** n'est plus organisé par ère, mais vous pouvez dorénavant placer une carte **n'importe où** dès lors que ses **prérequis** sont présents (si elle en a) et qu'elle en **borde** une autre. (Nécessite l'option Liens)
- Strates** : vous pouvez placer une carte sur une autre si l'ère de cette dernière est déjà **fermée** ou est sur le point d'être fermée par la carte que vous allez placer. Pour les bonus de **liens**, on considère que la carte que vous placez **touche** celle sur laquelle vous la placez. (Nécessite l'option Placement libre)

5. Illustration



Dans cet exemple vous voyez l'arbre des découvertes au centre, la pioche et la banque à gauche, la réserve à droite. Les 4 joueurs autour de la table ont tous 5 cartes en main (notamment l'automate, dont les cartes sont toutes alignées). Chaque joueur a ses points, et 2 se sont déjà défaussés.