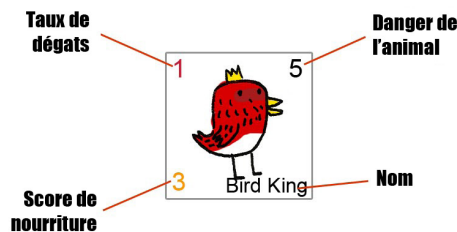
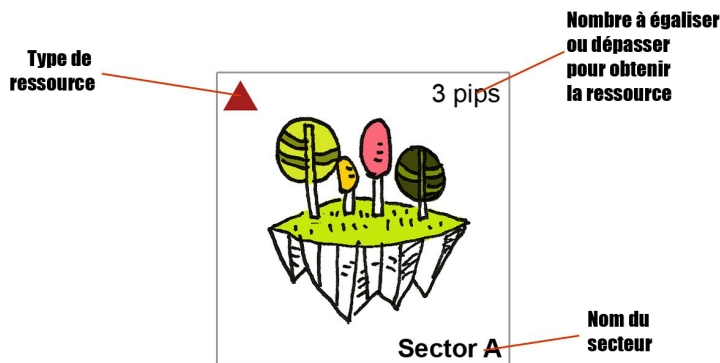


PLANET-RUN

Vous êtes le Capitaine Xavier Mertz, pilote du vaisseau Yamato. Un jour en voyageant, votre vaisseau a été frappé par des astéroïdes et vous avez atterri sur **Planet Run**. Vous avez besoin de trouver des ressources pour réparer votre vaisseau tout en essayant de survivre à la faim !

ANATOMIE DES TUILES



CE QUE VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

5 à 6 dés normaux et une paire de ciseaux.

OBJECTIF

Réparer votre vaisseau et retourner sur Terre.

MISE EN PLACE

Coupez et séparez les tuiles Secteurs et Animaux. Placez toutes les tuiles Animaux en une pile face cachée. Placez les tuiles Secteurs face cachée en un carré de 2x2. Piochez 2 animaux et placez les sur le Territoire de Chasse (à droite du compteur de tours). Placez le jeton d'horloge à 01 sur le compteur de tours. Vous commencez le jeu avec 2 Nourritures, 3 Dés d'énergie et 4 PV.

LE JEU

Il y a 5 phases dans le jeu :

1. ENTRETIEN
2. PIOCHE
3. ORDRES
4. MANGER
5. FIN DU TOUR

ENTRETIEN

Durant cette phase, si vous possédez l'Hameçon, jetez 1 dé, si [1], [2], [3], [4], [5], [6] sort, vous pouvez prendre 1 Nourriture. Dans tous les autres cas, passez cette phase.

PIOCHE

Piochez 2 tuiles Animaux et placez les sur le Territoire de Chasse. Si la pile est vide, utilisez les tuiles Animaux défaussées pour faire une nouvelle pile.

NOTE : Le Territoire de Chasse ne peut contenir plus de 2 tuiles Animaux à la fois.

ORDRES

Durant cette phase, vous utilisez vos Dés d'énergie pour explorer de nouveaux secteurs ou chasser ou récupérer des ressources ou construire un gadget ou vous reposer ou réparer le vaisseau. Ensuite faites un jet de dés pour chaque action où vous avez placé vos Dés d'énergie

Explorer un nouveau secteur - Pour explorer, placez 1 (ou plus) Dé d'énergie sur un secteur non découvert. Vous devez obtenir **4 ou plus** au dé pour découvrir ce secteur.

Chasser - Pour chasser, placez 1 (ou plus) Dé d'énergie sur 1 tuile Animaux placée sur le Territoire de Chasse. Vous devez totaliser aux dés un score égal ou supérieur au score de *Danger de l'Animal* pour pouvoir récupérer son *Score de Nourriture*. Chaque Nourriture que vous gagnez déplace le jeton Nourriture d'une case vers le haut sur le compteur de Nourriture. Ensuite défaussez la tuile. Dans tous les autres cas, vous recevrez des dégâts équivalents au *Taux de Dégâts* de l'Animal. Tournez la tuile des points de vie de Xavier (X's HP) d'un tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour chaque dégât reçu. Ajoutez 1 dé supplémentaire gratuit si vous possédez le Gadget Pistolet.

Récolter des ressources - Placez 1 (ou plus) Dé d'énergie sur un secteur découvert. Vous devez faire **3 ou plus** par dé sur chaque secteur pour gagner 1 ressource. Si vous avez la Hache, le Marteau et/ou le Piolet, vous pouvez ajouter 1 dé supplémentaire gratuit quand vous récoltez ces ressources : Hache pour la ressource Triangle, Marteau pour la ressource Rond et Piolet pour la ressource Carré. NOTE : Chaque secteur doit être découvert en premier avant de pouvoir récolter les ressources.

Construction de Gadget - Placez 1 (ou plus) Dé d'énergie sur 1 des gadgets pour le construire. Vous devez obtenir au dé une valeur égale ou supérieure au Chiffre Cible du gadget pour l'obtenir. Placez le jeton POSSEDE sur le gadget quand vous l'obtenez. NOTE : Presque tous les gadgets ont un *Secteur Requis* avant de pouvoir être construit. Vous devez découvrir le secteur pour pouvoir construire le gadget.

Repos - Vous récupérez 1HP pour chaque Dé d'énergie placé ici.

Réparer le vaisseau - Vous n'avez besoin que d'un seul Dé d'énergie pour réparer un module du vaisseau. Quand vous placez un Dé d'énergie ici, vous réduisez la ressource nécessaire et placez un jeton REPAIRE! sur le module. NOTE : Placez un Dé d'énergie seulement lorsque vous avez assez de ressources correspondantes. Aucun jet de dé n'est nécessaire ici.

MANGER

Durant cette phase, vous mangez la nourriture que vous avez obtenu précédemment. La somme de nourriture que vous mangez vous donnera le total de Dés d'énergie que vous pourrez utiliser au prochain tour. Référez-vous à la Table Nourriture-Energie.

FIN DU TOUR

Durant cette phase, avancez le jeton horloge d'une case.

FIN DU JEU

Vous perdez le jeu lorsque Xavier n'a plus de HP.

SCORE DE FIN DU JEU

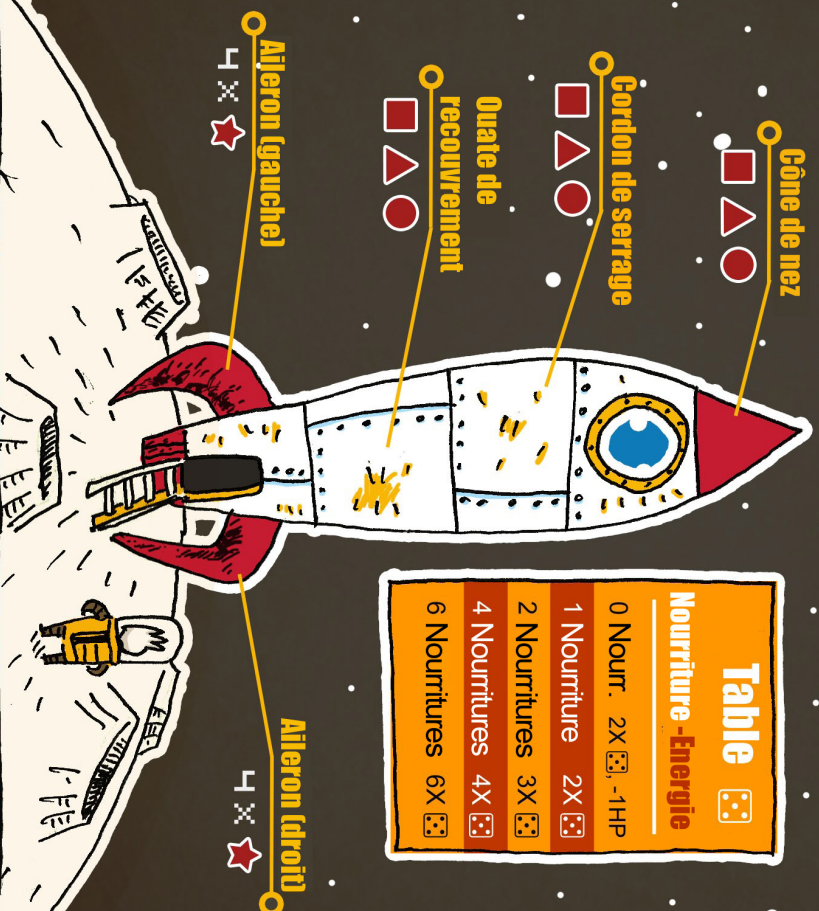
Lorsque le jeton d'horloge atteint 15, procédez au calcul du score de fin de jeu. Pour chaque module successivement réparé vous gagnez 1 dé. Lancez les dés gagnés et additionnez les. Comparez ensuite le résultat obtenu avec la table des scores.

ANATOMIE DES CARTES



Pistolet 7 D en chassant +1	Hache 7 G en récoltant +1	Marteau 7 A en récoltant +1	Piolet 7 B en récoltant +1	Hameçon 7 UPKEEP Jetez 1D6. sur un score de à . prenez 1Nouriture
--	--	--	--	---

Table 	
0 Nourr.	2X  -1HP
1 Nourriture	2X 
2 Nourritures	3X 
4 Nourritures	4X 
6 Nourritures	6X 



PLANET RUN	OKAY <9	NOVA 10-14	SUPER NOVA 15-20	TERRE 21+
---------------	------------	---------------	------------------------	--------------



Experimental Playground © 2013 By Robertson Sondoh Jr and Jason Sondoh

3 et +

REPOS

1 = 1 PV

Secteur A

 3 set +	 3 set +
 3 set +	 3 set +
 3 set +	 3 set +
 3 set +	 3 set +
 3 set +	 3 set +

Réparé !	Possédé		5 EscarBoite		1
Réparé !	Possédé		5 Rhinovache		2
Réparé !	Possédé		Xs HP 2		3
Réparé !	Possédé		Nourriture		4
Réparé !	Possédé				5

Traduction : Radoslaw "WhiteRaven" Doller