

LES PANDOSTIQUES

Règles du jeu



Les 4 Pandastiques

Âge : de 6 à 99 ans

Nombres de joueurs : 2 à 5 joueurs

Durée de partie : 20 minutes

Le matériel :

- 54 cartes de jeu
- 6 cartes « **Quête** »
- 5 pions
- 24 jetons « **Condition** » recto/verso (2 séries de 12)
- 1 boîte avec sa piste de score intégrée
- 1 livret de règles du jeu
- 1 livret de règles additionnelles
- 13 cartes spéciales réparties en 3 pochettes à ne pas ouvrir tout de suite.



Qui sont les 4 Pandastiques ?

Il y a bien longtemps, vivaient parmi nous, 4 créatures extraordinaires : les 4 pandastiques !

Mais un jour, pour protéger les 3 autres, la 4^{ème} créature a disparu... De nombreux aventuriers sont partis à sa recherche et on raconte que pour la faire réapparaître, il faut accomplir des quêtes gravées dans les ruines d'un antique temple...

Lors de votre aventure, à vous d'être le plus observateur, attentif et malin pour réussir au mieux ces quêtes légendaires !

Au bout de la route, vous découvrirez peut-être cette créature mythique qui ne demande qu'à réapparaître : **le pand4stique !**

Composition des éléments de jeu

Les cartes de jeu sont composées de 5 éléments :

- Un type de **créature** (Panda, Licorne, Dragon)
- Un **âge** de vie (Bébé, Adulte ou Sénior)
- Un **environnement** (Bambouseraie, Arc-en-ciel, Tour)
- Une **caractéristique** (Nourriture, Bijou, Compagnon)
- Une **valeur** en points (de 1 à 3)



Les jetons « Condition » : ils sont recto/verso et indiquent **S'IL FAUT** ou **S'IL NE FAUT PAS** (barré d'une croix rouge) l'élément mentionné. Se référer à la carte « **Quête** » pour savoir de quel côté positionner le jeton.





La couleur du contour de chaque jeton rappelle l'élément concerné : **créature**, **âge**, **environnement** ou **caractéristique**.




Les cartes « Quête » :



Les niveaux de difficulté

 On place 1 jeton **Condition** du côté verso .

Pour qu'une quête soit validée, **IL NE FAUT PAS** que l'élément représenté sur le jeton soit présent sur la carte.





  On place 2 jetons **Condition** du côté verso .

Pour qu'une quête soit validée, il ne doit y avoir **AUCUN** des 2 éléments des jetons présents sur la carte.











Par exemple, il ne doit y avoir ni bébé ni nourriture sur les cartes retournées.



   On place 1 jeton **Condition** du côté recto .



Pour qu'une quête soit validée, **IL FAUT** l'élément du jeton présent sur la carte.

    On place 2 jetons **Condition**, un côté recto 

et l'autre côté verso . Pour qu'une quête soit validée, **IL FAUT** l'élément du côté recto  du jeton présent sur la carte et **IL NE FAUT PAS** l'élément du côté verso  présent sur la carte.

On se prépare à l'aventure...

On mélange les **54 cartes de jeu** et on constitue un **tableau** de jeu carré de **4x4** cartes posées face cachée (soit 16 cartes en tout). On garde les cartes restantes de côté pour former une pioche (utile à partir du Niveau 2). On place ensuite les 3 cartes **Quête** sur une face de même difficulté, accolées au tableau.

On met tous les jetons **Condition** dans le fond de la boîte et on en pioche, sans regarder, le nombre nécessaire pour remplir les cartes **Quête** en respectant le sens recto  ou verso .

Attention : *Il est interdit d'avoir 2 jetons ayant la même couleur de contour (même élément) sur une même carte Quête.*

Conseil de jeu : varier également les couleurs des jetons **Condition** sur les cartes **Quête** qui n'ont qu'un seul emplacement et éviter d'avoir 2 éléments identiques sur 2 cartes différentes.

Phase 1 : Les Découvreurs

Le dernier joueur à avoir croisé un dragon, une licorne ou un panda commence... Sinon, c'est le plus jeune ! En la laissant à sa place, le joueur retourne face visible une carte du tableau. On vérifie alors si la carte révélée répond aux jetons **Condition** présents sur les cartes **Quête** :

→ Si ce n'est pas le cas, on décale (ou on tourne d'un quart de tour) les cartes **Quête** qui ne sont plus réalisables. 2 possibilités alors :

1) Si toutes les cartes **Quête** sont écartées (plus réalisables), on retourne face cachée les cartes du **tableau** précédemment révélées ; on replace les cartes **Quête** et c'est au joueur suivant d'essayer de réaliser les quêtes proposées.

2) S'il reste au moins une **Quête** réalisable, on peut retourner une nouvelle carte du tableau de jeu.



Dès qu'au minimum 2 cartes sont révélées vous pouvez (au choix) :

- Soit retourner d'autres cartes pour avoir plus de points (tant que ces cartes sont compatibles avec au moins une carte **Quête** réalisable)
- Soit vous arrêter pour valider une carte **Quête** !

Dans ce cas, le joueur :

- Récupère 1 seul jeton **Condition** sur l'une des cartes **Quête** encore actives. (s'il y en a un 2^{ème}, le retirer)
- Marque 2 points (pour la quête validée) + le nombre de points affichés sur les cartes retournées.
- Avance son pion sur la piste de score du nombre de cases correspondant.
- Retourne face cachée toutes les cartes révélées et remplace le/les nouveau(x) jeton(s) **Condition** manquant(s), pioché(s) au fond de la boîte, sur la carte **Quête** qui vient d'être réalisée.

C'est maintenant au joueur suivant de procéder de la même manière et ainsi de suite...

La partie prend fin dès qu'un joueur récupère son 4^{ème} jeton et valide ainsi sa 4^{ème} quête. **Tous ses adversaires jouent une dernière fois**, et le joueur qui totalise le plus de points gagne ! En cas d'égalité, le 1^{er} à trouver un œuf de dragon est déclaré vainqueur ! Sinon, vous pouvez simplement faire une revanche !

*Avant de passer à la phase 2, entraînez-vous en essayant d'augmenter la difficulté sur les cartes **Quête** (cf page 6) ... Quand on maîtrise la phase 1 et qu'on est prêt, on passe à la phase 2 !*

MODE DE JEU : Amour du risque...

On peut aussi changer le mode de jeu : lorsqu'un joueur termine son tour, on retire toutes les cartes révélées et on les remplace par de nouvelles cartes tirées de la pioche. Tentez votre chance et prenez des risques, pour plus de fun !

Phase 2 : les Voyageurs

Ouvrir la pochette « VOYAGE » et lire les nouvelles règles dans le livret de règles additionnelles.

Mise en place :

Mélanger les 3 **Créature hybride** et 1 carte **Lieu** (au choix parmi les 3 découvertes dans la pochette). Piocher 1 de ces cartes spéciales, puis prenez 15 cartes de jeu. Les mélanger puis constituer le tableau avec ces 16 cartes.

Mélanger ensuite les 3 cartes spéciales restantes au reste des cartes de jeu pour constituer la pioche.

*Avant de passer à la phase suivante, essayez plusieurs parties avec chacune des cartes **Lieu**...*

Quand on maîtrise la phase 2 et qu'on est prêt, on passe à la phase 3 !

Phase 3 : les Explorateurs

Ouvrir l'enveloppe « EXPLORATION » et lire les nouvelles règles dans le livret de règles additionnelles.

Mise en place :

Mélanger toutes les cartes spéciales : 3 **Créature hybride**, 3 **Environnement hybride** et 2 cartes **Lieu** (au choix parmi les 6 possédées). Piocher 2 de ces cartes spéciales, puis prenez 14 cartes de jeu. Les mélanger puis constituer le tableau avec ces 16 cartes. Mélanger ensuite les 6 cartes spéciales restantes au reste des cartes de jeu pour constituer la pioche.

MODE DE JEU : Equilibre instable...

On peut aussi changer le mode de jeu : lorsqu'un joueur termine son tour, il retire, au choix, 2 des cartes qu'il a révélées et on les remplace par de nouvelles cartes tirées de la pioche. Les autres cartes révélées (s'il y en a) sont replacées face cachée. Du risque, de l'équilibre, mais ça reste instable...

Phase 4 : les Aventuriers

Ouvrir l'enveloppe « AVENTURE » et lire les nouvelles règles dans le livret de règles additionnelles.

Mise en place :

Mélanger toutes les cartes spéciales : 3 **Créature hybride**, 3 **Environnement hybride**, le **Pand4stique** et 3 cartes **Lieu** (au choix parmi les 6 possédées). Piocher 2 de ces cartes spéciales, puis prenez 14 cartes de jeu. Les mélanger puis constituer le tableau avec ces 16 cartes. Mélanger ensuite les 8 cartes spéciales restantes au reste des cartes de jeu pour constituer la pioche.

MODE DE JEU : Les 2 font la paire...

À 4 joueurs, formez 2 équipes en diagonale. Choisissez la phase et le mode de jeu souhaités et c'est parti !

Votre but : réussir 6 quêtes en commun pour votre équipe !

Phase 5 : les Héros

Vous avez maintenant toutes les cartes en main pour réaliser des quêtes héroïques. Voici quelques suggestions pour pimenter vos parties :

- Utilisez le 2^{ème} effet plus cool des cartes **Lieu**
- Variez les difficultés des cartes **Quête**
- Constituez un tableau plus grand de 5x5 (soit 25 cartes au total)
- Constituez votre pioche avec les cartes qui vous plaisent le plus...

Mixez, mélangez, découvrez, essayez et n'hésitez pas à partager vos créations de règles personnalisées...

Après tout, le pouvoir du Pand4stique est en vous depuis le début !



Remerciements

De l'auteur Nicolas MATHIEU :


en premier, je remercierais ma femme et mes enfants ainsi que mes parents qui ont été les premiers à tester ce jeu. Je remercie aussi mes amis du MALT (Mouvement des Auteurs Ludiques Toulousains) et en particulier Rémy HURLIN, ses illustrations, bien que loin de celles réalisées par Olivier m'ont permis de plus facilement faire des tests en festivals. Je remercie aussi les permanents et les bénévoles de l'Atelier de Pechbonnieu, mon repère où je retrouve mes amis. Le maintenant très célèbre sur les Internets Ludodelaludo, mais aussi Roger, Nicodéfonbo, Jérémy Débierdanlfrigo, Pouniche, Monsieur Grain de sel, Jéjé, Oliv, Vince, Stéph.


De l'éditeur ELEMENTS EDITIONS :


un grand merci à Axel BALDONI pour son implication dans le projet, ses critiques, ses propositions, sa motivation, sa détermination et ses conseils... Merci également à Fanny, Guillaume, Kryss, Maÿllis, Nicolas, Ruka et Thibaud pour leur précieux avis.



Suivez toute notre
actualité sur :

 www.elementseditions.com

 @elementseditions

 @elementsedition

