

ENSEMBLE

Un jeu de Luigi Ferrini et Daniele Ursini



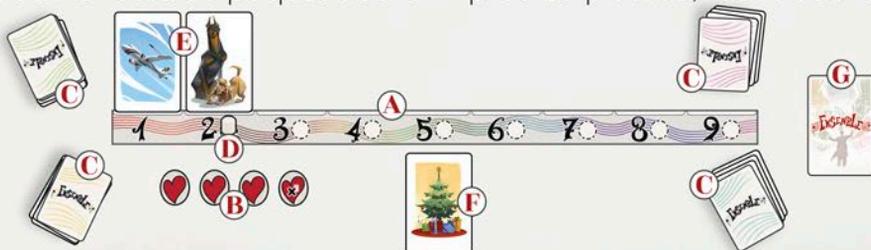
Ensemble est un jeu coopératif dans lequel vous devez harmoniser vos choix sans pouvoir communiquer. Seul un groupe soudé pourra passer le niveau 9, synonyme de victoire. Sinon, tous les joueurs perdent la partie !

Matériel

- 1 plateau modulaire
- 80 cartes Souvenir (paquet de base)
- 48 cartes Scénario (16 par scénario)
- 90 cartes Vote (en 10 couleurs)
- 10 jetons Vie
- 1 jeton Vie Débutant
- 1 jeton Indicateur de Niveau
- 1 règle de jeu

Mise en place

- A** Assemblez le **plateau de jeu** et placez-le au centre de la table.
- B** Prenez des **jetons Vie**, du numéro « 1 » jusqu'à celui indiquant le nombre de joueurs (exemple : à 4 joueurs, prenez les jetons de 1 à 4). Placez ces jetons près du plateau, dans l'ordre croissant, avec les faces colorées visibles.
- C** Chaque joueur prend les 9 **cartes Vote** d'une couleur (numérotées 1 à 9).
- D** Placez l'**Indicateur de Niveau** sur le plateau, sur sa première position (niveau « 2 »).
- E** Mélangez les **cartes Souvenir**, piochez-en deux et placez-les face visible aux emplacements numérotés « 1 » et « 2 ».
- F** Piochez une troisième carte Souvenir et placez-la, face visible, au centre de la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir. Cette carte est appelée **carte Défi**.
- G** Placez le reste du paquet Souvenir près du plateau, faces cachées.



Comment jouer

Au début de chaque manche, chaque joueur désigne secrètement la carte Souvenir du plateau qui, selon lui, se combine le mieux avec la carte Défi placée au centre de la table. Pour ce faire, il prend de sa main la carte Vote correspondant à la position de la carte Souvenir choisie et la place face cachée devant lui.

Au cours d'une manche, il se peut qu'il y ait plus d'une carte Défi au centre de la table. Dans ce cas, les joueurs doivent associer **toutes** ces cartes avec **une seule** carte Souvenir.

Une fois que tous les joueurs ont voté, les cartes Vote sélectionnées sont retournées simultanément. **Vous n'êtes pas autorisés** à donner des indices pendant que vous choisissez votre carte, mais rien ne vous empêche de motiver votre choix une fois les cartes révélées.

Après avoir révélé les cartes Vote, repérez la carte Souvenir ayant reçu le plus de votes. Vous vous trouverez dans l'un des trois cas suivants :

Marge d'erreur

La face colorée de certains jetons Vie indique une Marge d'erreur.

La Marge d'erreur est le nombre maximum de Votes pouvant être différents de ceux de la majorité.

La Marge d'erreur pour le tour en cours est indiquée par le jeton Vie coloré situé le plus à gauche (celui avec le plus petit chiffre).

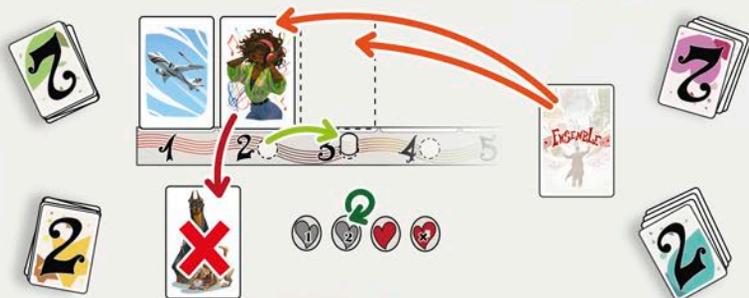


ENSEMBLE !

Tous les joueurs ont voté pour la même carte Souvenir. Vous avez passé le niveau et pouvez récupérer un jeton Vie perdu.

- 🎵 Avancez l'Indicateur de Niveau d'une case vers la droite.
- 🎵 S'il y a des jetons Vie montrant une face grise, retournez le jeton Vie gris le plus à droite (celui avec le chiffre le plus élevé).

Si vous avez passé le niveau 9, **vous avez gagné** ! Sinon, la partie continue.



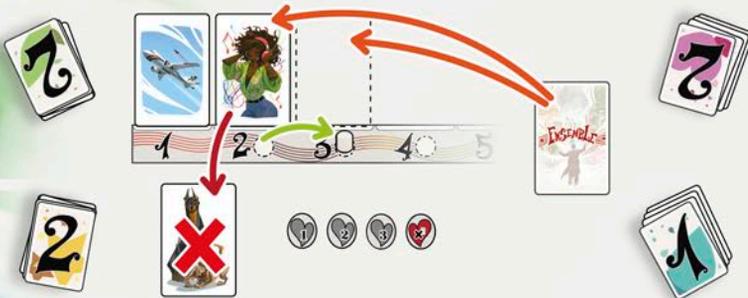
Tous les joueurs ont voté pour la même carte Souvenir. L'Indicateur de Niveau est avancé d'une case et le cœur gris le plus à droite est retourné. Défaussez la carte Défi et remplacez-la par la carte ayant reçu le plus de votes. Enfin, placez de nouvelles cartes Souvenir sur le plateau, jusqu'à l'Indicateur de Niveau.

NIVEAU ACCOMPLI !

Si des joueurs n'ont pas voté pour la carte ayant reçu le plus de votes, mais que leur nombre n'excède pas la Marge d'erreur, vous passez le niveau – mais sans récupérer de jeton Vie.

🎵 Avancez l'Indicateur de Niveau d'une case vers la droite.

Si vous avez passé le niveau 9, **vous avez gagné** ! Sinon, la partie continue.



Un seul vote est différent de la majorité, mais comme la Marge d'erreur est actuellement de 1, vous passez le niveau.

Avancez l'Indicateur de Niveau d'une case. La carte Souvenir ayant reçu le plus de vote devient la nouvelle carte Défi. Enfin, placez de nouvelles cartes Souvenir sur le plateau, jusqu'à l'Indicateur de Niveau.

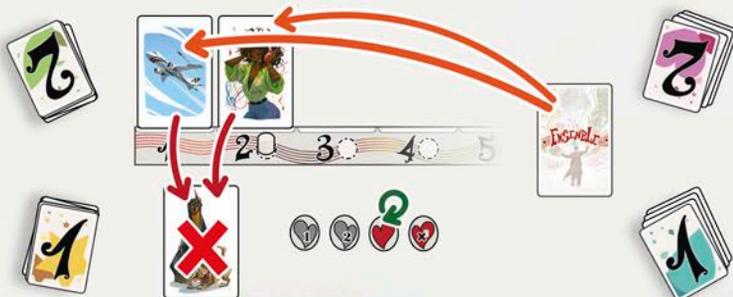
NIVEAU RATÉ !

Si des joueurs n'ont pas voté pour la carte ayant reçu le plus de votes, et que leur nombre excède la Marge d'erreur, vous avez échoué à passer le niveau – et vous perdez un jeton Vie.

🎵 N'avancez pas l'Indicateur de Niveau.

🎵 Retournez sur sa face grise le jeton Vie coloré le plus à gauche (celui avec le chiffre le plus petit).

Si il n'y a plus de jeton Vie sur la face colorée, **vous avez perdu** ! Sinon, la partie continue.



Deux votes sont différents de la majorité au cours d'une manche avec une Marge d'erreur de 0. Le niveau est donc raté. L'Indicateur de Niveau reste en place. Tournez le jeton Vie le plus à gauche sur sa face grise. Remplacez la carte Défi par les deux cartes du plateau, parce que toutes deux ont reçu un nombre équivalent de votes. Puis placez de nouvelles cartes Souvenir sur le plateau, jusqu'à l'Indicateur de Niveau.

Note sur la majorité : il est nécessaire d'obtenir un seul vote majoritaire pour pouvoir passer un niveau. En cas d'égalité entre plusieurs votes majoritaires, le niveau sera obligatoirement raté, quelle que soit la Marge d'erreur.

Si la partie continue :

- ♪ Défaussez toutes les cartes Défi actives et remplacez-les par la carte Souvenir ayant reçu le plus de votes ou, en cas d'égalité, par toutes celles ayant reçu le plus de votes.
- ♪ Complétez les emplacements vides du plateau jusqu'à l'Indicateur de Niveau, en piochant des cartes du paquet Souvenir (une carte par emplacement).
- ♪ Chaque joueur récupère dans sa main la carte Vote qu'il a utilisée. Une nouvelle manche commence !

Astuce

Pour vos premières parties, ou pour les groupes nouvellement formés, nous vous suggérons d'ajouter le jeton Vie Débutant lors de la mise en place.

Considérez que le jeton Vie Débutant possède le chiffre le plus élevé (placez-le le plus à droite). Il s'agit à tout point de vue d'une Vie ayant une Marge d'erreur égale à celle du jeton situé sur sa gauche.

scénarios

Vous avez passé le niveau 9 ? Apportez de la variété et augmentez la difficulté du jeu en y ajoutant le premier scénario ! La boîte contient 3 scénarios qui introduisent de nouvelles règles et de nouvelles cartes Souvenir autour d'un thème. Chaque paquet Scénario indique les conditions à remplir pour débloquent le scénario suivant.

Après avoir mélangé les cartes Scénario au paquet de base, il n'est plus nécessaire de les séparer.

CRÉDITS

Auteurs : Luigi Ferrini et Daniele Ursini

Édition et supervision du projet : Alessandro Lanzuisi

Illustrations et couverture : Daniela Giubellini

Graphismes : Alice Pappogallo

Coordination de la production : Lorenzo Maria Conti

Ensemble est un jeu Ergo Ludo Editions

© 2021 Ergo Ludo Editions.

Les auteurs souhaitent remercier leur ensemble :

Laura Pippo, Francesca Carota, Marta De Carvalho, Andrés J. Voicu, Lorenzo Maria Conti, Enrico Di Stasio, Daniele Colletti, Cristina Corsi, Claudia Voresi, Paola Lamberti, Roberto Duca, Domenico Di Giorgio, Gargoyles Club, Mucca Games, Wolfgang Warsch, LudicoLunedì, Gioco Inedito, Jubiludico, San Lorenzo & Friends, la pizzeria "L'altro Vesuvio" de Modène et tous avec qui nous avons joué et pris du plaisir à le faire, et qui nous ont donné l'énergie nécessaire pour aller de l'avant.

Localisation et distribution en France : Atalia Jeux SARL
40 avenue Charles de Gaulle 92350 Le Plessis Robinson



SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX !

