

## PORTAL – Le jeu non-coopératif d’acquisition de gâteau

### BIENVENUE

CONTENU DE LA BOITE.....	2
INTRODUCTION .....	2
Vue d’ensemble.....	2
Le laboratoire .....	3
MISE EN PLACE ET VICTOIRE .....	3
Démarrer la partie .....	3
Sujet de Test Initial et Livraison de Portal.....	3
Gagner la partie.....	4
DEROULEMENT D’UN TOUR.....	4
1. Déployez les Cartes Aperture .....	5
2. Déplacez vos Sujets de Test.....	5
3. Activez une Chambre de Test.....	5
4. Recyclez une Chambre de Test.....	6
5. Une séquence de tour typique .....	7
REGLES ADDITIONNELLES.....	7
Déployer un Portal Gun.....	7
Se déplacer à travers des Portals .....	8
Gagner un Sujet de test gratuit ou une carte Aperture .....	8
Mélanger les cartes Aperture.....	8
Porter un gâteau.....	8
Incinérer un gâteau .....	8
Gagner les récompenses Cube Compagnon et Tourelle .....	8
Recycler les jetons spéciaux .....	9
NOTES DE FIN .....	9
Astuces et stratégies .....	9

## CONTENU DE LA BOITE

- A. 2 Jetons Portal
- B. 18 Chambres Test
- C. 1 tapis de jeu
- D. 1 manuel d’instruction
- E. 8 (x4) parts de gâteau
- F. 8 (x4) sujets de test
- G. 1 tourelle
- H. 1 cube compagnon
- I. 1 GLaDOS
- J. 20 cartes Aperture/Personnages
- K. 4 cartes Portal gun
- L. 1 carte de code d’activation Steam

## INTRODUCTION

ATTENTION ! Lisez ce qui suit d’une manière autoritaire et légèrement condescendante, cependant avec un ton excitant pour les autres joueurs :

*« Bonjour humains,*

*Maintenant que vous avez été réveillés depuis votre chambre d’hibernation, il est temps de démarrer les tests. Pour obtenir les meilleurs résultats, vous avez été séparés en divisions et assignés à une tenue de saut dans votre nouveauté couleur favorite.*

*La meilleure division sera éternellement reconnue dans le livre d’Histoire que j’écris actuellement, intitulé : *Equipes rivales : les génies scientifiques de <insérez la couleur de votre tenue de saut favorite>*.*

*Bonne chance !»*

## Vue d’ensemble

Ceci est un jeu non-coopératif de 2 à 4 joueurs. Le jeu se déroule sur un tapis roulant construit via des tuiles connu sous le nom des Laboratoires Aperture.

Le but de chaque joueur est de déplacer leur sujet de Test à travers les chambres de test des Laboratoires Aperture pour collecter le plus de parts de ce délicieux gâteau. Quand un joueur est en tête avec le plus de parts de gâteau, son but est de finir le jeu en détruisant les sujets de test adverses restants de son/ses adversaires (de son choix).

Si n’importe quel joueur n’a plus de sujet de Test en laboratoire (en jeu), le jeu se termine immédiatement et le joueur ayant le plus de parts de gâteau dans le laboratoire est déclaré gagnant (voir **Gagner la partie**, page 4).

Après connaissance des règles, chaque partie dure généralement entre 20 et 40 minutes.

## Le laboratoire

Le laboratoire a 3 étages de chambres de Test connectées qui changent de forme durant la partie. Au départ, chaque étage est composé de 5 chambres larges, mais qui peuvent s’agrandir à n’importe quel nombre de chambres larges.

La Chambre de Test la plus à droite de chaque étage fait partie du vieux bord du Laboratoire. Les Chambres du vieux bord peuvent être activées pour des récompenses avant d’être retournées et recyclées à un autre bord du Laboratoire.

La Chambre de Test la plus à gauche de chaque étage fait partie du nouveau bord du Laboratoire. Chaque sujet de Test récompensé et part de gâteau sont « livrés » dans les chambres du nouveau bord du Laboratoire.

## MISE EN PLACE ET VICTOIRE

Si c’est la première fois que vous faites des tests dans les laboratoires Aperture, préparez-vous à endurer la douleur en coopérant avec le protocole de sécurité de pré-test non-coopératif. Brochure de familiarisation déployé dans 3,2,1...

### Démarrer la partie

Retournez et mélangez au hasard la pile de Chambres de Test. Construisez le Laboratoire, les 5 Chambres de Test larges et 3 étages (voir **Le Laboratoire**, page 2) en connectant les panneaux depuis la pile mélangée (de gauche à droite, du haut vers le bas).

Vous aurez 3 Chambres de Test qui ne seront pas utilisées dans chaque partie. Mettez-les de côté.

Mélangez les cartes Aperture et placez-les sur le tapis de jeu avec les côtés Aperture visibles pour que les autres joueurs puissent voir la prochaine récompense disponible.

Les cartes Aperture qui ont été défaussées durant le jeu sont placées dans un tas voisin avec les côtés Personnages visibles. Le personnage du dessus révélé dans la pile va modifier les règles pour tous les joueurs.

Chaque joueur choisit une carte Portal Gun colorée et récupère un sujet de Test et des jetons Gâteau de sa couleur.

### Sujet de Test Initial et Livraison de Portal

Chaque joueur « livre » (4) Sujets de Test dans les Chambres de Test au nouveau bord du Laboratoire :

- 1 Sujet de Test dans la Chambre du dessus
- 2 Sujets de Test dans la Chambre du milieu
- 1 Sujet de Test dans la chambre du dessous

Placez les jetons de Portal à l’ancien bord du Laboratoire dans les Chambres du dessus et du dessous du Laboratoire.

Le joueur qui a mangé un gâteau récemment commence. Le 1<sup>er</sup> joueur effectue son tour et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d’une montre.

### Gagner la partie

Durant le jeu, les joueurs vont gagner des parts de gâteau qui sont livrés dans le Laboratoire. Les joueurs doivent faire attention de protéger leur gâteau d’une incinération par les autres joueurs.

**Le jeu se termine immédiatement quand n’importe quel joueur n’a plus de sujets de Test dans le Laboratoire. A ce moment-là, le joueur ayant le plus de parts de gâteau dans le Laboratoire est déclaré vainqueur. On compte uniquement les parts de gâteau occupant les Chambres dans le Laboratoire.**

**Pour départager une égalité**, le joueur ayant le plus de Sujets de Test dans le Laboratoire est déclaré vainqueur.

Si n’importe quelle division est toujours à égalité, ils peuvent faire appel de leur cas en 10 mots ou moins aux autres divisions (ou n’importe qui à côté) et effectuer un vote. Aucun de ces 10 mots ne doit contenir la lettre E. Bonne chance !

Si n’importe quel joueur à 8 parts de gâteau incinérées, cela termine immédiatement la partie.

## DEROULEMENT D’UN TOUR

Attention ! Effectuez ces Actions dans cet ordre :

1. Déployez les cartes Aperture
2. Déplacez un groupe de vos sujets de Test
3. Activez une Chambre de Test
4. Recyclez une Chambre de Test

Déroulement d’un tour : un bref résumé

1. Si vous avez n’importe quelle carte Aperture, vous pouvez choisir d’utiliser n’importe quel nombre de ces cartes. Effectuez les actions spéciales imprimées sur chaque Carte jouée et défaussez les pour révéler un nouveau personnage. (face visible sur la pile de défausse). Les personnages modifient les règles du jeu standard pour tous les joueurs.
2. Choisissez une Chambre contenant un ou plus de vos Sujets de test. **Déplacez** quelques ou tous vos sujets de Test de cette Chambre à une Chambre adjacente à celle que vous avez choisi.
3. **Activez** n’importe quelle chambre de l’ancien bord du Laboratoire en plaçant le jeton GLaDOS dessus. Le joueur ayant la majorité de sujets de Tests dans la Chambre « activée » gagne les récompenses de la Chambre. « Livrez » n’importe quel nouveau Sujet de Test récompensé dans le nouveau bord du Laboratoire (ensemble ou séparé)
4. **Recyclez** la Chambre de Test « activée » en retournant son panneau (détruisez tous les Sujets de Test et parts de gâteau dans cette Chambre) et ajoutez-les au nouveau bord du Laboratoire. Placez le jeton GLaDOS près de l’ancien bord du Laboratoire.

## 1. Déployez les Cartes Aperture

Si vous n’avez pas de Carte Aperture, sautez cette action. Votre main peut contenir au maximum 3 cartes. Si vous en avez plus de 3, vous devez défausser jusqu’à en avoir 3.

Sinon...vous pouvez **déployer** n’importe quel nombre de cartes de votre main. Vous pouvez regarder librement les 2 côtés de vos cartes et les **déployer** dans n’importe quel ordre.

Pour chaque Carte Aperture déployée, prenez immédiatement les actions spéciales imprimées sur la carte et défaussez-là.

Les Cartes défaussées sont placées avec le côté du personnage visible au-dessus de la pile de défausse et remplacent la Carte Personnage actuelle. Le personnage au-dessus de la pile de défausse modifie et écrase les règles du jeu standard pour tous les joueurs. Ça reste actif jusqu’à ce qu’il soit remplacé par un autre Personnage.

Les Cartes Aperture peuvent alternativement être déployées pour utiliser votre Portal Gun (voir **Déployer un Portal Gun**, page 7).

## 2. Déplacez vos Sujets de Test

Vous devez **déplacer** certains ou tous vos Sujets de Test depuis une seule Chambre vers une Chambre de Test adjacente.

Par exemple, si une Chambre de Test contient 3 de vos sujets de Test, vous devez déplacer 1,2 ou 3 d’entre eux vers une Chambre adjacente. Cependant, vous ne pouvez pas déplacer 1 Sujet de Test vers une chambre adjacente et un autre Sujet de Test vers une chambre adjacente différente.

Si vous avez déplacé 1 Sujet de Test vous gagnez automatiquement un Test de sujet gratuitement ou une carte Aperture (voir **Gagner un sujet de Test ou une carte Aperture**, page 8).

Il n’y a pas de limite de nombre de Sujets de Test pouvant occuper une Chambre de Test.

## 3. Activez une Chambre de Test

A votre tour vous devez choisir 1 des 3 Chambres de Test dans l’ancien bord du Laboratoire et l’**activer** en plaçant le jeton GLaDOS dessus. La Chambre que vous choisissez n’a pas besoin d’avoir vos sujets de Test (ou n’importe quel sujet de Test).

Le joueur avec la majorité de sujets de Test dans la Chambre de Test active gagne les récompenses affichées sur ce panneau. Les joueurs n’étant pas récompensés sont ceux qui n’ont pas de Sujets de Test dans la Chambre « activée », ou si il y’a égalité pour la majorité.

Chaque icône **Sujet de Test** permet de gagner un Sujet de Test pour la Chambre « activée » par le joueur ayant la majorité. Les Sujets de Test récompensés sont livrés dans les Chambres de Test au nouveau bord du Laboratoire, et peuvent être placés ensemble ou séparés.

Chaque icône **part de gâteau** permet de gagner une part de gâteau pour la Chambre « activée » par le joueur ayant la majorité. Le gâteau récompense est aussi livré (ensemble ou séparément) dans les Chambres de Test au nouveau bord du Laboratoire.

Chaque icône **Aperture** permet de gagner une carte Aperture pour la Chambre « activée » par le joueur ayant la majorité. Les joueurs peuvent avoir au maximum 3 cartes dans leurs mains. Une fois qu’un joueur a 3 cartes, il ne peut pas en gagner plus. Les cartes peuvent seulement être utilisées durant l’action de déploiement de ce joueur à son prochain tour.

Pour les icônes **Cube Compagnon** et **Tourelle** : (Voir **Gagner les récompenses Cube Compagnon et Tourelle**, page 8).

#### 4. Recyclez une Chambre de Test

Les règles de sécurité Aperture Science requiert que toutes les récompenses du test ont été livrées en priorité pour les procédures standard de déconstruction et d’euthanasie. Je resterai dans chaque Chambre de Test active jusqu’à ce que j’ai vérifié que toutes les récompenses livrées ont été récupérées.

Après que toutes les récompenses ont été livrées , vous devez **recycler** la Chambre contenant le jeton GLaDOS. Retournez le panneau et placez-le sur le nouveau bord du Laboratoire. La chambre activée est toujours « recyclée », même quand il n’y a pas de joueurs qui ont gagné une récompense.

Cela détruit tous les Sujets de Test dans la Chambre recyclée. Les jetons de Sujets de Test détruits sont récupérés par leur propriétaire pour une utilisation ultérieure.

N’importe quel gâteau dans une Chambre de Test recyclée est incinéré et doit rester sur le tapis de jeu de l’incinérateur de gâteau. Contrairement aux sujets de Test détruits, le gâteau incinéré ne peut pas être gagné de nouveau.

Les autres jetons dans la Chambre « recyclée », comme les Portals, restent dans cette Chambre (voir **Recycler les jetons spéciaux**, page 9).

Les Chambres de Test recyclées peuvent être ajoutées à n’importe quel étage de votre choix sur le nouveau bord du Laboratoire. Cependant, si un étage à moins de 3 chambres larges, la Chambre « recyclée » doit être ajoutée au nouveau bord de cet étage.

Note : Si récupérer une Chambre « recyclée » romprait le Laboratoire en 2 gros morceaux, vous ne pouvez pas activer cette Chambre.

Une séquence de tour classique [Diagramme]

Le joueur bleu observe la Carte Personnage du tapis de jeu, mais n’a pas d’effet actuel.

1. Le joueur bleu démarre son tour avec une carte Aperture dans sa main, mais décide de la garder sur lui pour le moment.

2a. Le joueur bleu choisit une chambre de test où il y’a 2 sujets de test bleus.

2b. Le joueur bleu choisit de déplacer ses 2 sujets de test bleu vers une chambre adjacente.

2c. Le joueur bleu a la majorité de sujets de test dans la chambre occupée.

3a. Le joueur bleu choisit une chambre de l’ancien bord. GLaDOS est placé dans cette chambre et activé.

3b. Le joueur bleu a la majorité et gagne les récompenses affichées sur le panneau (2 sujets de Test et une part de gâteau)

3c. Les récompenses Sujets de Test et gâteau sont livrés à n’importe quel nombre de Chambres dans le nouveau bord du Laboratoire.

4. Le panneau est retourné et enlevé de l’ancien bord. Puis ajoutez un nouveau bord au Laboratoire\*.

\*Les sujets de test et le gâteau du panneau recyclé sont détruits.

## 5. Une séquence de tour typique

Une séquence typique de tour ressemble à ceci :

1. Le joueur bleu a une carte Aperture, qu’il choisit de déployer. Il prend les actions spéciales de la carte et la défausse pour révéler un nouveau personnage face visible au-dessus de la pile de défausse. Ce personnage est actif pour le reste du tour et affecte n’importe quel tour de joueur jusqu’à ce qu’il soit remplacé.
2. Le joueur bleu déplace des sujets de Test bleu depuis une chambre de Test vers une chambre adjacente. Cette chambre contient 1 autre sujet de Test rouge.
3. Le joueur bleu place le jeton GLaDOS sur la chambre de l’ancien bord pour l’activer. Depuis qu’il a la majorité des sujets de Test dans la Chambre, il gagne les récompenses imprimées sur le Panneau : 2 sujets de Test et une part de gâteau. Le joueur bleu « livre » les nouveaux sujets de test et le gâteau gagnés en les plaçant dans les Chambres au nouveau bord gauche du Laboratoire.
4. Après avoir livré les récompenses, le joueur bleu recycle la Chambre de Test en retournant le panneau, détruisant les 3 sujets de Test dans le processus, et en ajoutant un nouveau bord au laboratoire.

## REGLES ADDITIONNELLES

Maintenant que vous êtes entraîné dans l’entraînement requis nécessaire, regardons l’appareil de test vital utilisé dans les procédures standard de test.

### Déployer un Portal Gun

A n’importe quel moment un joueur déploie une Carte Aperture qu’il peut choisir pour ignorer les actions imprimées sur la carte et déployer à place son Portal Gun. La carte est toujours placée à côté de la carte Personnage sur la pile de défausse.

Cela permet au joueur de placer 2 jetons Portal dans 2 Chambres de Test différentes. Cependant, aucun jeton peut être placé dans une Chambre sur le vieux bord du Laboratoire. Un jeton Portal peut se terminer sur un vieux bord, mais ne peut pas être placé quand on déploie des jetons Portal.

Bien qu’un Portal Gun requiert une carte Aperture pour être déployé, il n’y a pas de limites sur combien de fois il peut être déployé par partie.

### **Se déplacer à travers des Portals**

Quand on déplace des sujets de Test, les 2 Chambres de Test contenant des jetons Portal sont considérées comme adjacents. Cela permet aux sujets de Test de se déplacer d'une Chambre contenant un Portal vers une autre chambre contenant un Portal.

### **Gagner un Sujet de test gratuit ou une carte Aperture**

Quand un joueur déplace uniquement un Sujet de Test durant son action de déplacement, il peut choisir de gagner soit un sujet de test gratuit\*, soit une carte Aperture\*\*.

\*Le Sujet de test gratuit est livré sur le nouveau bord du Laboratoire.

\*\* Les joueurs peuvent avoir au maximum 3 cartes dans leur main

### **Mélanger les cartes Aperture**

Quand la dernière Carte Aperture est prise, mélangez toutes les Cartes Aperture défaussées (en incluant pas le Personnage actif au-dessus de la pile de défausse) et ayez un autre joueur qui coupe le deck pour former une nouvelle pile.

### **Porter un gâteau**

Un gâteau peut-être porté par les Sujets de Test. Pour chaque sujet de Test déplacé, il peut prendre une part de gâteau de n'importe quelle couleur avec lui.

Les sujets de Test peuvent toujours porter une part de gâteau de n'importe quelle couleur quand ils se déplacent vers une autre Chambre (même quand ils sont déplacés de force via une carte Aperture ou Personnage). Le joueur à qui appartient chaque Sujet de Test choisit quelle part de gâteau il porte.

### **Incinérer un gâteau**

Quelques fois un personnage présente un joueur avec l'opportunité d'incinérer son gâteau pour une récompense. Un joueur peut choisir n'importe quelle de ses parts de gâteau dans le Laboratoire pour l'incinérer.

Quand une chambre de Test est recyclée, incinérez toutes les parts de gâteau qui sont dessus. Souvenez-vous que ces parts de gâteau gagnées depuis une chambre recyclée ne sont pas placés sur cette Chambre.

Un gâteau incinéré ne doit pas revenir vers un joueur comme les sujets de Tests incinérés le sont.

### **Gagner les récompenses Cube Compagnon et Tourelle**

Une icône **Cube Compagnon** au permet au joueur ayant la majorité dans la Chambre de placer le jeton Cube Compagnon dans n'importe quelle Chambre. Parce que les sujets de Test sont distraits par ce cube, aucune récompense ne peut être obtenue depuis une chambre activée qui contient le jeton Cube Compagnon.

Une icône **Tourelle** permet au joueur ayant la majorité de déplacer le jeton Tourelle vers une chambre adjacente. S'il n'y a pas de jeton Tourelle actuellement dans le Laboratoire, le joueur ayant la majorité doit le livrer dans une Chambre au nouveau bord du Laboratoire.

Tous les sujets de Test dans la même Chambre de Test où il y’a le jeton Tourelle sont immédiatement détruits. La tourelle n’a pas d’effet sur n’importe quel gâteau ou autres jetons dans la Chambre.

Vous pouvez être déplacé ou livré directement dans une Chambre de Test contenant une tourelle. Dans ces derniers moments il est recommandé que vous réfléchissiez à votre division pour faire basculer la victoire, plus qu’à vos os.

### **Recycler les jetons spéciaux**

Quand une Chambre de Test contient un Cube Compagnon, une Tourelle, et /ou un jeton Portal qui est recyclé, ces jetons sont replacés dans la nouvelle Chambre recyclée (le panneau retourné) au nouveau bord du Laboratoire.

### **NOTES DE FIN**

Aperture Science voudrait vous remercier de votre coopération pour ce test d’initiative non-coopératif. La couleur la plus effective pour la science a été dûment notée et assignée aux sujets de Test restants comme leur nouvelle couleur favorite.

### **Astuces et stratégies**

- Quand vous êtes le leader avec le plus de gâteau, il est temps de regarder les opportunités pour tuer les sujets de Test et éviter que les joueurs en gagnent plus. Souvenez-vous, vos propres sujets de Test sont des cibles faciles.
- Si vous êtes en manque de sujets de test, n’oubliez pas que déplacer un sujet de Test vous fait gagner un sujet de Test gratuit ou une Carte Aperture.
- Livrez votre gâteau vers un étage vide dans des Chambres de Test indésirables pour le garder plus longtemps dans le Laboratoire.
- Souvenez-vous, vous pouvez prendre le gâteau d’un autre joueur pour l’incinérer dans l’ancien bord du Laboratoire.
- Gardez un œil sur la prochaine Carte Aperture disponible. Elles peuvent être assez puissantes pour créer ou détruire un tour victorieux.
- Faites attention à l’ordre dans lequel vous déployez vos Cartes Aperture. Le dernier Personnage révélé n’a souvent pas d’effet à votre tour alors qu’il crée des opportunités pour le prochain joueur.