



SINGULARITÉS

25 ANS - ÉDITION COLLECTOR

Livret de règles

5097 - Au sein de la galaxie d'**Utopialys**, sept puissantes factions luttent pour **contrôler le Conseil Cosmique**.

Vous incarnez une intelligence artificielle clandestine nommée Robolitique œuvrant dans le plus grand des secrets pour orienter et manipuler le vote des corporatistes, afin d'assurer à votre faction une suprématie d'influence au sein du Conseil Cosmique.

Détournement de votes, alliances et trahisons, manipulations et attaques numériques... Tous les moyens sont bons pour arriver à vos fins et **contrôler Utopialys**. Le Conseil va peu à peu sombrer dans **l'ombre des Robolitiques**, sans même réaliser que son destin lui a échappé...



SOMMAIRE

Univers	Page 2
Sommaire	Page 3
1. Introduction	Page 4-9
• Contenu de la boîte	Page 4
• Contexte et principe du jeu	Page 5
• Mise en place	Page 6-7
• Préparer une partie	Page 8-9
2. Le jeu	Page 10-50
• Règles 3/4 joueuses	Page 10-21
• Phase 1 : Influence	Page 11-17
• Phase 2 - Chaos Numérique	Page 18-21
• Règles 2 joueuses	Page 22-37
• Phase 1 : Influence	Page 23-30
• Phase 2 - Chaos Numérique	Page 31-37
• Alliances et Sabotages	Page 38-48
• Fin de partie	Page 49-50
3. Annexes	Page 51-57
• Règles communautaires	Page 51
• Liste des auteur·ices	Page 52
• Factions	Page 53-54
• Remerciements	Page 55-57

Pour des parties découverte, il est conseillé de jouer **sans le système d'Alliance** qui peut s'avérer complexe à prendre en main.

INTRODUCTION - CONTENU DE LA BOÎTE

CONTENU DE LA BOITE



44 cartes
Corporatiste



7 cartes
Faction



7 Missions
Secrètes



12 cartes Chaos
Numérique



9 cartes
Alliance



4 cartes
Mémo



Carte InitIA



16 CubIAs

CONTEXTE

En 2025, le festival des Utopiales fête ses 25 ans, marquant un quart de siècle de rencontres et de découvertes pour ouvrir les imaginaires, cultiver l'art du débat et envisager collectivement un avenir souhaitable. Pour célébrer cet anniversaire, **Les Utopiales, EODEstudio et Ivan Cottrel** ont conçu un jeu collector rendant hommage aux univers de la science-fiction et à celles et ceux qui les font vivre. Ce projet est issu d'ateliers organisés avec des festivalier·ères lors des Utopiales 2023 et 2024.

PRINCIPE DU JEU

Singularités est un jeu compétitif mêlant stratégie, bluff et manipulation dans lequel se joue l'élection de la faction la plus influente. Chaque joueuse tente de faire élire sa faction sans se faire démasquer, tout en sabotant l'influence des factions adverses.

À la fin de la partie, la joueuse ayant accumulé le plus de **Points d'Influence** l'emporte.



Tous les cinq ans, 44 corporatistes venus de toute la mégapole convergent vers la forteresse cybernétique d'Utopialys.

Pendant trois jours, ils débattent, négocient, et simulent l'avenir politique autour de banquets et réunions dans la salle des votes.

Cette fois-ci, quelque chose a changé, un corporatiste est retrouvé assassiné...



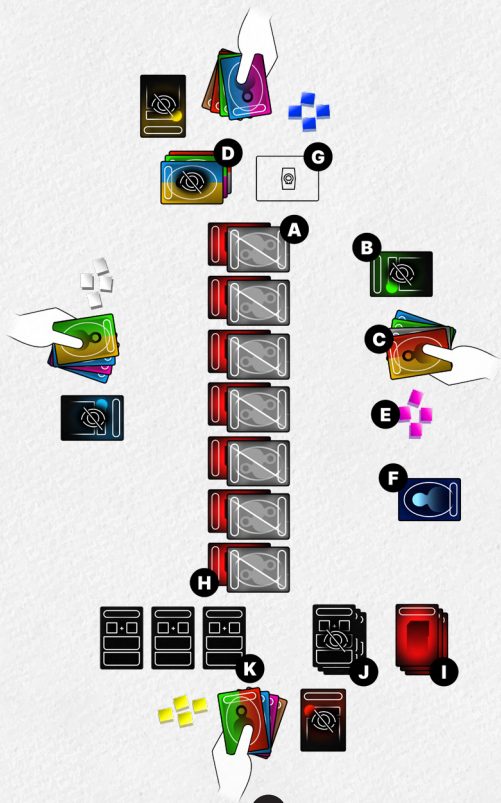
MISE EN PLACE

- A. 7 **cartes Faction**  alignées (ordre au hasard).
- B. La **carte Mission Secrète**  de la joueuse (face cachée .
- C. Les 4 **cartes Corporatiste**  de la main de la joueuse (face cachée .
- D. La pioche des **cartes Corporatiste**  (face cachée .
- E. Les **cublas**  de la joueuse.
- F. La **carte InitIA** .
- G. Le **Cimetière**  de corporatistes (face visible).
↳ Placez 1 **carte Corporatiste**  dedans (tirée au hasard).
- H. Les **cartes Chaos Numérique**  (placées derrière les cartes Faction et tirées au hasard).
- I. La pioche des cartes **Chaos Numérique**  (face cachée .

Si Alliance

- J. La pioche des **cartes Alliance**  (face cachée .
- K. Les **cartes Alliance**  actives pour le tour (face visible).

INTRODUCTION - MISE EN PLACE



PRÉPARER UNE PARTIE

INSTALLER LES FACTIONS

- 1 Mélangez puis disposez au hasard **7 cartes Faction**  en ligne (face visible).
- 2 Sous chaque carte Faction, placez **1 carte Chaos Numérique**  (face rouge visible), avec l'effet de l'attaque bien lisible au dessus de la carte Faction.

PRÉPARER LES PIOCHES

- 3 Placez **1 carte Corporatiste**  au hasard dans le **Cimetière**  (face visible).
- 4 Mélangez les **cartes Corporatiste**  restantes pour former la pioche principale (face cachée).
- 5 **Si vous jouez avec les Alliances**
→ Placez **3 cartes Alliance**  (tirées au hasard) sur la table (face visible).
- 6 **Si vous jouez avec les Alliances**
→ Mélangez les **cartes Alliance**  restantes pour former la pioche Alliance (face cachée).

DISTRIBUTION DU MATÉRIEL

Chaque joueuse reçoit :

- **1 carte Mission Secrète**  (à garder secrète)
- **4 cartes Corporatiste**  (main de départ)
- **4 CublAs**  de même couleur

INTRODUCTION - PRÉPARER UNE PARTIE

CHOISIR LA CONFIGURATION DE LA PARTIE

Ensemble, **choisissez un chiffre entre 1 et 10** ou lancez un dé à 10 faces. Ce chiffre déterminera votre faction principale et vos factions opposantes pour la partie.

Ces informations seront consultables sur votre **carte Mission Secrète**.



⚠ Important : Gardez votre Mission Secrète ! Les informations qu'elle contient ne doivent pas être révélées aux autres joueuses avant la fin de la partie.

DÉSIGNER LA PREMIÈRE JOUEUSE

La joueuse ayant consommé une œuvre de science-fiction le plus récemment commence la partie, donnez-lui la **carte InitIA** .

DÉBUTER LA PARTIE

Prenez connaissance de vos cartes. La joueuse qui possède la **carte InitIA**  joue en premier.

CONSEIL

Référez-vous au déroulement de la partie correspondant à votre nombre de joueuses pour savoir comment jouer.



DÉROULÉ DU JEU - 3/4 JOUEUSES



Les corporatistes se réunissent pour former des alliances décisives pour la galaxie, mais certains corporatistes sournis préfèrent utiliser des compétences, pourtant interdites au sein du système électoral, afin de tricher durant les votes. Tout fraudeur est immédiatement exclu du scrutin, mais le mal est souvent déjà fait...



Une partie se déroule en **deux phases** de jeu :

Phase 1 – Influence : Les joueuses posent des **cartes Corporatiste**  pour voter pour les factions du Conseil.

Phase 2 – Chaos Numérique : Les joueuses utilisent les **cartes Chaos Numérique**  collectées lors de la phase 1 pour manipuler les votes.

PHASE 1 : INFLUENCE

DÉROULÉ D'UN TOUR DE LA PHASE 1

- 1** *Optionnel* Participer à une **Alliance** 
- 2** *Obligatoire* Jouer une **carte Corporatiste** 
- 3** *Optionnel* Activer une **compétence de Corporatiste** 
- 4** *Sous condition* Récupérer une **carte Chaos Numérique** 



1 PARTICIPER À UNE ALLIANCE *Optionnel*

▲ Important : Pour des parties découverte, il est conseillé de jouer **sans le système d'Alliance** qui peut s'avérer complexe à prendre en main.

En début de tour, chaque joueuse peut s'engager ou non dans une Alliance temporaire parmi les 3 **cartes Alliance**  disponibles.

Dans l'ordre de jeu en partant de la première joueuse, chacun peut placer un **CubIA**  sur l'une des **cartes Alliance**  disponibles.

▲ Important : Vous ne pouvez placer qu'un **CubIA** par **carte Alliance**. Mais il est possible de jouer plusieurs **CubIAs** durant un tour.

→ Pour plus d'informations, voir page 38 → Alliances



2 JOUER UNE CARTE CORPORATISTE *Obligatoire*

Placez une **carte Corporatiste** de votre main sous l'une des factions correspondant à ses couleurs (face visible).

Ce **Corporatiste** compte comme un **vote** pour la faction choisie.



1 NOM DU CORPORATISTE

2 COULEUR DE LA FACTION 1

3 COULEUR DE LA FACTION 2

4 COMPÉTENCE DU CORPORATISTE

L'Astrovisionnaire (jaune/bleu) peut être placée sous les Aquariens (jaune) ou les Anciens (bleu).

⚠ Important : Cette action est obligatoire. Sauf compétence de corporatiste, vous ne pouvez poser qu'une seule **carte Corporatiste** par tour.

CONSEIL

Vous pouvez superposer les **cartes Corporatiste** sous les factions afin de prendre moins de place. Mais laissez le nom de la carte visible pour pouvoir les compter plus facilement.



3 ACTIVER UNE COMPÉTENCE *Optionnel*

⚠ Important : Cette action ne peut être appliquée qu'une seule fois par tour et elle n'est pas obligatoire.

Activez la **compétence** d'une **carte Corporatiste** depuis votre main en la posant **face visible horizontalement devant vous**.

Une fois activé, l'effet de la **compétence** est immédiatement et obligatoirement résolu.

→ (Voir liste des compétences et leurs effets page 15)

Cette **carte Corporatiste** ne compte pas comme un vote.



Liste des compétences des corporatistes et leurs effets :

	ASSASSINER	Éliminez un Corporatiste en jeu. Placez-le dans le cimetière .
	INFLUENCER	Déplacez un Corporatiste en jeu vers son autre couleur de faction.
	PROCRÉER	Piochez un Corporatiste et placez-le face cachée sous n'importe quelle faction.
	RASSEMBLER	Piochez un Corporatiste, puis faites voter un des corporatistes de votre main.
	RÉANIMER	Sélectionnez un Corporatiste dans le cimetière et faites le voter sous une de ses factions.
	SYNCHRONISER	Considérez ce Corporatiste comme compatible avec chaque couleur de factions.

▲ Important : Si l'effet de la compétence **ne peut pas être appliqué**, vous pouvez quand même placer la **carte Corporatiste** devant vous (face visible).

4 RÉCUPÉRER UNE CARTE CHAOS NUMÉRIQUE

Si 2 cartes **Corporatiste**  utilisées pour leur compétence sont devant vous et qu'elles partagent une même couleur, vous pouvez les **bannir**  pour obtenir la **carte Chaos Numérique**  placée sous la faction de cette même couleur.



▲ Important : Les cartes **bannies** sont hors-jeu : elles ne peuvent plus être ramenées dans la partie. Nous vous recommandons de les ranger dans la boîte de jeu.

CONSEIL

Une fois la **carte Chaos Numérique** récupérée par une joueuse, il faut piocher une nouvelle **carte Chaos Numérique** (si le stock le permet) pour la remplacer.



FIN DU TOUR D'UNE JOUEUSE

À la fin de son tour, une joueuse pioche des **cartes Corporatiste**  jusqu'à atteindre 4 cartes en main.

RAPPEL !

Si une joueuse a effectué un **sabotage**, la taille maximale de sa **main est réduite** (voir page 48).

FIN DU TOUR DE TABLE

Un **tour de table** correspond à un tour complet durant lequel chaque joueuse a joué. À la fin d'un tour de table, passez la **carte InitIA**  à la joueuse suivante dans le sens horaire.

Résolvez les éventuelles **Alliances** (voir page 45).

Tirer **3 nouvelles cartes Alliance**  (si la pioche le permet).

FIN DE LA PHASE 1

La Phase 1 prend fin lorsque **toutes les joueuses ont joué toutes leurs cartes en main** et que la pioche Corporatiste est vide.

À la fin de la phase 1, retirez les **cartes Chaos Numérique**  restantes sous chaque faction et **bannissez-les**.

Bannissez également toutes les cartes Corporatiste  **qui ne sont pas placées sous une faction.**

Passez la **carte InitIA**  à la joueuse qui a joué en dernière.

→ **Passez alors à la PHASE 2 : CHAOS NUMÉRIQUE.**



PHASE 2 : CHAOS NUMÉRIQUE

Les joueuses utilisent leurs **cartes Chaos Numérique**  (récupérées en Phase 1) pour déstabiliser les factions et déjouer les plans adverses.



Les Robotiques orchestrent des cyberattaques pour pirater le vote électronique. En riposte, chacun déploie pare-feu et antivirus afin d'identifier l'origine des attaques.



DÉROULÉ

Le tour commence avec la **dernière joueuse** de la Phase 1, puis continue dans le **sens horaire**.

Lors de votre tour, vous avez deux options :

1. **Attaquer**
2. **Passer votre tour**

Lors des tours adverses, vous avez deux options :

1. **Défendre**
2. **Ne rien faire**

CONSEIL

Choisir de passer durant votre tour vous empêchera d'attaquer lors des tours suivants.

Vous pourrez cependant continuer de défendre durant les tours adverses.



- 1 ATTAQUE
- 2 DÉFENSE
- 3 NOM
- 4 EFFET
- 5 ORDRE DE LANCEMENT
- 6 PLACEMENT DE L'IA

ATTAQUE

▲ Important : Vous ne pouvez attaquer qu'une seule fois par tour, lors de votre tour de jeu.

Étapes lorsqu'une joueuse souhaite lancer une attaque durant son tour :

1 Annoncez une attaque.

Placez votre **carte Chaos Numérique** face cachée sur la faction que vous voulez viser.

▲ Important : Cette carte sera révélée à la fin de la phase 2.

2 Demandez si une joueuse souhaite défendre.

→ voir **Défense**

▲ Important : Vous ne révélez pas la carte ni son effet tout de suite.



DÉFENSE

Durant une attaque, une joueuse adverse peut sacrifier une **carte Chaos Numérique**  pour tenter d'effectuer une défense.

La joueuse défenseuse pose alors face bleue l'une de ses **cartes Chaos Numérique**  sur la carte de l'attaquante.

▲ Important : Tant qu'elle dispose de **cartes Chaos Numérique**, une joueuse peut toujours **tenter de défendre une même attaque**.

Réussir une défense :

La joueuse défenseuse doit **deviner la faction principale** de la joueuse attaquante.

Si la défenseuse devine juste, l'attaque est défendue et donc **annulée**. Les cartes **Chaos Numérique**  de l'Attaquante et de la Défenseuse sont alors **bannies** .

▲ Important : La joueuse attaquante est **considérée comme démasquée** et cela peut avoir un impact sur le résultat final du jeu.

Si la défenseuse se trompe, l'attaque n'est pas défendue et **persiste**. La Défenseuse bannit  sa carte Chaos Numérique .

CONSEIL

*Pour questionner la faction principale de l'attaquante, montrez lui discrètement l'icône de faction présente sur le dos de la **carte InitIA**. Elle pourra alors valider par un simple signe de tête sans en informer les autres joueuses.*



RÉVÉLATION ET RÉOLUTION DES ATTAQUES

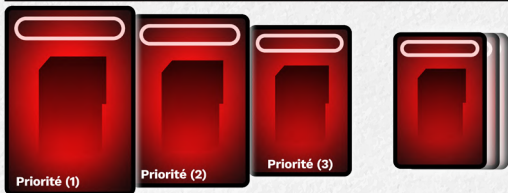
Quand toutes les **cartes Chaos Numérique**  sont jouées ou que toutes les joueuses ont passé leur tour, révélez face rouge toutes les **cartes Chaos Numérique** .

Puis, **résolvez leurs effets dans l'ordre de priorité** annoncé par les icônes situées sur les cartes.

▲ Important : Les effets des **cartes Chaos Numérique** se résolvent un par un. Hors principe de priorité énoncé sur les cartes, résolvez les effets dans l'ordre de votre choix (l'ordre n'a pas d'incidence sur les points).

Ordre de résolution

Dans l'ordre de son choix



FIN DE LA PHASE 2

La Phase 2 s'achève lorsque la révélation et résolution des Attaques pour chaque **carte Chaos Numérique**  attaquantes sont terminées.

→ Passez alors à la **FIN DE LA PARTIE** page 49.



DÉROULÉ DU JEU - 2 JOUEUSES



Alors que les sept factions du Conseil semblent agir librement, deux IA Robotiques clandestines tentent secrètement d'influencer leurs décisions. Pour contrer cette menace, le Conseil active un protocole d'urgence : l'IA Fantôme. Cette entité autonome et imprévisible intervient dans les alliances, semant le chaos et compliquant les plans des Robotiques infiltrées.



Une partie se déroule en **deux phases** :

Phase 1 – Influence : Les joueuses et l'IA Fantôme posent des **cartes Corporatiste** pour **voter pour les factions** du Conseil.

Phase 2 – Chaos Numérique : Les joueuses et l'IA Fantôme utilisent les **cartes Chaos Numérique** collectées lors de la phase 1 pour manipuler les votes.

PHASE 1 : INFLUENCE

La phase 1 se joue à **tour de rôle dans le sens horaire**, en commençant par la joueuse ayant la **carte InitIA** et se termine lorsque toutes **les cartes Corporatiste** ont été jouées.

DÉROULÉ D'UN TOUR DE LA PHASE 1

- 1 **Optionnel** Participer à une **Alliance**
- 2 **Phase 1** Tour de l'IA Fantôme
- 3 **Obligatoire** Jouer une **carte Corporatiste**
- 4 **Optionnel** Activer une **compétence de Corporatiste**
- 5 **Sous condition** Récupérer une **carte Chaos Numérique**



1 PARTICIPER À UNE ALLIANCE *Optionnel*

▲ Important : Pour des parties découverte, il est conseillé de jouer **sans le système d'Alliances** qui peut s'avérer complexe à prendre en main.

En début de tour, après avoir résolu les actions liées à l'**IA Fantôme** , chaque joueuse peut s'engager ou non dans une Alliance temporaire parmi les 3 **cartes Alliance**  disponibles.

Dans l'ordre de jeu en partant de la première joueuse, chacune peut placer un **CubIA**  sur une des **cartes Alliance**  disponibles.

TYPE D'ALLIANCE	CHOIX DE LA FACTION CIBLE
IA Fantôme + 1 joueuse humaine	La joueuse choisit librement la faction cible.
IA Fantôme + 2 joueuses humaines OU 2 joueuses humaines	Les joueuses doivent se mettre d'accord. En cas de désaccord, l' Alliance est annulée et un Sabotage peut être proposé.

▲ Important : Vous ne pouvez placer qu'un **CubIA**  par **carte Alliance**. Mais il est possible de jouer plusieurs **CubIAs** durant un tour.

→ Pour plus d'informations, voir page 38 → Alliances

**2** TOUR DE L'IA FANTÔME - PHASE 1

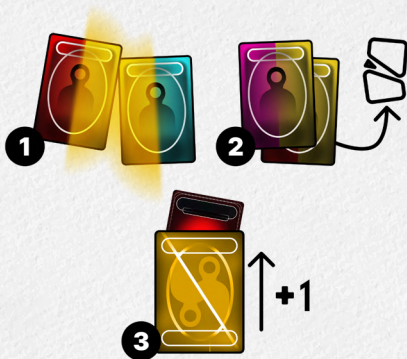
▲ Important : L'**IA Fantôme** agit toujours en premier au début du tour de table peu importe la joueuse possédant la **carte InitIA**.

Au début du tour de l'**IA Fantôme**  piochez au hasard **2 cartes Corporatiste**  depuis la pioche ou parmi celles bannies .

A

Si elles **ont une couleur en commun** ET que l'IA possède **moins de 3 cartes Chaos Numérique** :

- **Bannissez-les** et **donnez la carte Chaos Numérique**  de la faction de cette couleur à l'**IA Fantôme** .





▲ **Important** : Une fois la **carte Chaos Numérique** récupérée par l'**IA Fantôme**, une nouvelle carte est immédiatement révélée et déposée sous la faction (si le stock le permet).

B

Si elles **n'ont pas de couleurs en commun** OU que l'IA possède **déjà 3 cartes Chaos Numérique**  :

L'IA Fantôme  bloque une faction pour ce tour de table. Pour cela :

- **La joueuse avec la carte Initia**  choisit parmi les 2 cartes piochées, celle qui bloquera la faction. Elle place cette carte sur la faction correspondante, toute action sera impossible sur celle-ci jusqu'à la fin du tour.
- **La seconde joueuse place la deuxième** carte sous la faction de son choix parmi les deux disponibles. Celle-ci compte pour un vote.

▲ **Important** : La **carte utilisée pour bloquer la faction** est ensuite bannie.

À chaque fin de tour de la phase 1, la faction bloquée est automatiquement débloquée.

CONSEIL

Placez un **CubIA** n'appartenant ni aux joueuses ni à l'**IA Fantôme** sur la faction bloquée pour ce tour.

Les cartes bannies sont hors-jeu : elles ne peuvent plus être ramenées dans la partie. Nous vous recommandons de les ranger dans la boîte de jeu.



3 JOUER UNE CARTE CORPORATISTE *Obligatoire*

Placez une **carte Corporatiste**  depuis votre main **sous l'une des factions correspondant à ses couleurs** (face visible).



- 1 NOM DU CORPORATISTE
- 2 COULEUR DE LA FACTION 1
- 3 COULEUR DE LA FACTION 2
- 4 COMPÉTENCE DU CORPORATISTE

L'Astrovisionnaire (jaune/bleu) peut être placée sous les Aquariens (jaune) ou les Anciens (bleu).

Ce **Corporatiste** compte comme **un vote** pour la faction choisie.



▲ Important : Cette action est obligatoire. Sauf compétence de corporatiste, vous ne pouvez poser qu'une seule **carte Corporatiste** par tour.



4 ACTIVER UNE COMPÉTENCE *Optionnel*

Activez la **compétence** d'une **carte Corporatiste**  depuis votre main en la posant **face visible horizontalement devant vous**. Cette action ne peut être appliquée qu'**une seule fois par tour**, elle n'est pas obligatoire.

Une fois activé, l'effet de la **compétence** est immédiatement et obligatoirement résolu. Cette **carte Corporatiste**  ne compte pas comme un vote.

Liste des compétences des corporatistes et leurs effets :

	ASSASSINER	Éliminez un Corporatiste en jeu. Placez le dans le cimetière .
	INFLUENCER	Déplacez un Corporatiste en jeu vers son autre couleur de faction .
	PROCRÉER	Piochez un Corporatiste et placez-le face cachée sous n'importe quelle faction.
	RASSEMBLER	Piochez un Corporatiste, puis faites voter un des corporatistes de votre main .
	RÉANIMER	Sélectionnez un Corporatiste dans le cimetière et faites le voter sous une de ses factions .
	SYNCHRONISER	Considérez ce Corporatiste comme compatible avec chaque couleur de factions .

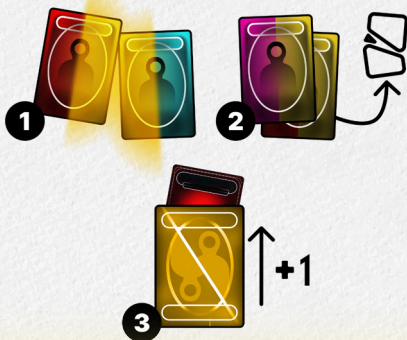
▲ Important : Si l'effet de la compétence **ne peut pas être appliqué**, vous pouvez quand même placer la **carte Corporatiste** devant vous (face visible).



5 RÉCUPÉRER UNE CARTE CHAOS NUMÉRIQUE

Si **2 cartes Corporatiste**  utilisées pour leurs compétences sont devant vous et **partagent une même couleur**, vous pouvez les **bannir**  pour obtenir la **carte Chaos Numérique**  placée sous la faction de cette même couleur.

▲ Important : Les cartes **bannies** sont hors-jeu : elles ne peuvent plus être ramenées dans la partie. Nous vous recommandons de les ranger dans la boîte de jeu.



CONSEIL

Une fois la **carte Chaos Numérique** récupérée par une joueuse, il faut piocher une nouvelle **carte Chaos Numérique** (si le stock le permet) pour la remplacer.



FIN DU TOUR D'UNE JOUEUSE

À la fin de son tour, une joueuse pioche des **cartes Corporatiste**  jusqu'à atteindre 4 cartes en main.

RAPPEL !

Si une joueuse a effectué un **sabotage**, la taille maximale de sa **main est réduite** (voir page 48).

FIN DU TOUR DE TABLE

Un **tour de table** correspond à un tour complet durant lequel chaque joueuse a joué. À la fin d'un tour de table, passez la **carte InitIA**  à la joueuse suivante dans le sens horaire.

Résolvez les éventuelles **Alliances** (voir page 45).

Tirer **3 nouvelles cartes Alliance**  (si la pioche le permet).

FIN DE LA PHASE 1

La Phase 1 prend fin lorsque **toutes les joueuses ont joué toutes leurs cartes en main** et que la pioche Corporatiste est vide.

À la fin de la phase 1, retirez les **cartes Chaos Numérique**  restantes sous chaque faction et **bannissez-les**.

Bannissez également toutes les **cartes Corporatiste**  qui **ne sont pas placées sous une faction**.

Passez la **carte InitIA**  à la joueuse qui a joué en dernier.

→ Passez alors à la **PHASE 2 : CHAOS NUMÉRIQUE**.



PHASE 2 : CHAOS NUMÉRIQUE

Les joueuses utilisent leurs **cartes Chaos Numérique**  (récupérées en phase 1) pour déstabiliser les factions et déjouer les plans adverses.



Les deux Robotiques lancent leurs cyberattaques pour pirater le vote électronique, tandis que l'IA Fantôme, isolée et imprévisible, déploie pare-feu et antivirus pour contrer leurs assauts. C'est un duel d'ombres dans la matrice avant l'élection finale.



DÉROULÉ

Le tour commence avec la **dernière joueuse** de la Phase 1, puis continue dans le **sens horaire**.

Lors de votre tour, vous avez deux options :

1. **Attaquer**
2. **Passer votre tour**

Lors des tours adverses, vous avez deux options :

1. **Défendre**
2. **Ne rien faire**

▲ Important : Lors d'une attaque de l'**IA Fantôme** (en fin de phase), les joueuses peuvent décider de défendre s'il leur reste des **cartes Chaos Numérique** en main.

CONSEIL

Choisir de passer durant votre tour vous empêchera d'attaquer lors des tours suivants. Vous pourrez cependant continuer de défendre durant les tours adverses.



- 1 ATTAQUE
- 2 DÉFENSE
- 3 NOM
- 4 EFFET
- 5 ORDRE DE LANCEMENT
- 6 PLACEMENT DE L'IA

ATTAQUE DES JOUEUSES

▲ Important : Vous ne pouvez attaquer qu'une seule fois par tour, lors de votre tour de jeu.

Étapes lorsqu'une joueuse souhaite lancer une attaque durant son tour :

1 Annoncez une attaque.

Placez votre **carte Chaos Numérique** face cachée sur la faction que vous voulez viser.

▲ Important : Cette carte sera révélée à la fin de la phase 2.

2 Vérifiez si l'IA Fantôme effectue une défense automatique → voir Défense de l'IA Fantôme

3 Demandez si une joueuse souhaite défendre → voir Défense d'une joueuse

▲ Important : Vous ne révélez pas la carte ni son effet tout de suite.

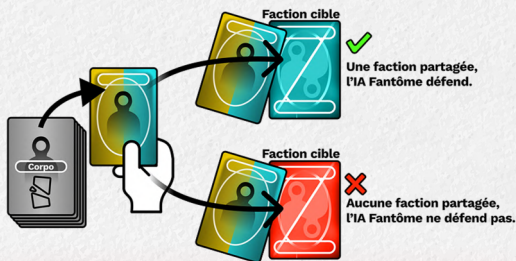


DÉFENSE DE L'IA FANTÔME

Si une faction est ciblée par l'attaque d'une joueuse, vous devez définir si l'**IA Fantôme** va défendre.

Piochez au hasard **une carte Corporatiste** dans le cimetière ou parmi celles bannies :

- Si elle **ne possède pas la couleur** de la faction cible par l'Attaque de la joueuse, l'**IA Fantôme** ne défend pas.
- Si elle **possède la couleur** de la faction cible par l'Attaque de la joueuse, l'**IA Fantôme** défend automatiquement.



⚠ Important : La **carte Corporatiste** tirée est ensuite bannie.

En cas de défense de l'**IA Fantôme**, l'attaque est automatiquement défendue et donc **annulée**. Les cartes Chaos Numérique de l'Attaquante et de l'IA fantôme sont alors **bannies**.



DÉFENSE D'UNE JOUEUSE

Si l'IA Fantôme  n'a pas défendu, l'autre joueuse peut sacrifier une carte Chaos Numérique  pour tenter d'effectuer une défense.

La joueuse défenseuse pose alors, face bleue, l'une de ses cartes Chaos Numérique  sur la carte de l'Attaquante.

▲ Important : Tant qu'elle dispose de cartes Chaos Numérique, une joueuse peut toujours **tenter de défendre une même attaque.**

Réussir une défense :

La joueuse défenseuse doit **deviner la faction principale** de la joueuse attaquante.

Si la Défenseuse devine juste, l'attaque est défendue donc **annulée**. Les **cartes Chaos Numérique**  de l'Attaquante et de la Défenseuse sont alors **bannies** .

▲ Important : La joueuse attaquante est **considérée comme démasquée** et cela peut avoir un impact sur le résultat final du jeu.

Si la Défenseuse se trompe, l'attaque n'est pas défendue et **persiste**. La Défenseuse bannit  sa carte Chaos Numérique .

CONSEIL

*Pour questionner l'Attaquante sur sa faction principale, montrez-lui discrètement l'icône de faction présente sur le dos de la **carte InitIA**. Elle pourra alors valider par un simple signe de tête sans en informer les autres joueuses.*



ATAQUE DE L'IA FANTÔME

▲ Important : L'**IA Fantôme** ne peut attaquer qu'à la fin de la phase 2, après que les attaques **Chaos Numérique** des joueuses soient terminées : les joueuses ont passé leur tour ou ne possèdent plus de cartes en main.

L'**IA Fantôme** effectue une **attaque automatique** avec chaque carte **Chaos Numérique** restante.



La **carte Faction** attaquée est déterminée par une information située au bas de la **carte Chaos Numérique**.

- L'icône donne une condition sur **le nombre** de **cartes Corporatiste** présent sous les factions, ainsi que **le sens** dans lequel vérifier la condition.
- L'attaque se fait sur la première faction qui respecte la condition énoncée par la **carte Chaos Numérique**.

▲ Important : L'orientation du plateau est définie pas la position de la pioche des **cartes Corporatiste**. **Celle-ci représente** la droite du terrain de jeu (représentée par la barre de l'icône : → | ou ← |).

DROITE
↑

Si aucune **faction**  ne remplit la condition de la **carte Chaos Numérique** , il n'y a pas d'attaque, la **carte Chaos Numérique**  est alors **bannie** .

⚠ Important : À chaque attaque **Chaos Numérique** de l'**IA Fantôme** , les joueuses peuvent **défendre** si elles ont conservé des cartes Chaos Numérique après avoir passé leur tour lors de la phase d'attaque.

RÉVÉLATION ET RÉOLUTION DES ATTAQUES

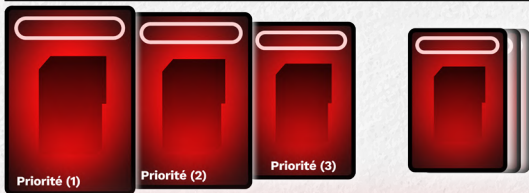
Quand toutes les **cartes Chaos Numérique**  sont jouées ou que toutes les joueuses ont passé leur tour, et que l'**IA Fantôme**  a terminé toutes ses attaques, révélez face rouge toutes les **cartes Chaos Numérique** .



Puis, **résolvez leur effets dans l'ordre de priorité** annoncé par les icônes situées sur les cartes.

Ordre de résolution

Dans l'ordre de son choix



⚠ Important : Les effets des **cartes Chaos Numérique** se résolvent un par un. Hors principe de priorité énoncé sur les cartes, résolvez les effets dans l'ordre de votre choix (l'ordre n'a pas d'incidence sur les points).

FIN DE LA PHASE 2

La Phase 2 s'achève lorsque les révélations et résolutions des Attaques pour chaque **carte Chaos Numérique**  attaquantes sont terminées.

→ **Passez alors à la FIN DE LA PARTIE page 49.**

CONSEIL

Faites attention à ne pas laisser l'IA Fantôme dans une situation de force. Les cartes Chaos Numérique peuvent changer le cours d'une partie. Ainsi, conservez de quoi défendre si vous le pouvez.



Pour les deux modes de jeu

ALLIANCES ET SABOTAGES

Pour des parties découverte, il est conseillé de jouer **sans le système d'Alliance** qui peut s'avérer complexe à prendre en main.

ALLIANCES

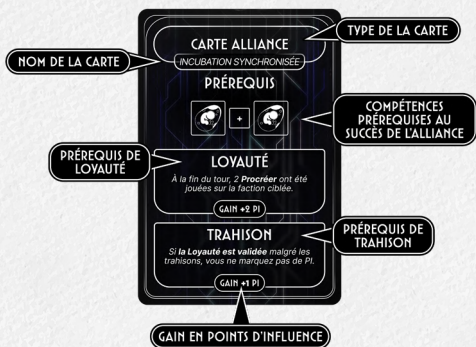


Les intelligences artificielles ne se limitent plus à calculer, elles reproduisent les émotions. Conscientes et autonomes, elles manipulent subtilement corporatistes et décisions politiques. Désormais, elles tissent secrètement des alliances, cherchant constamment à étendre leur pouvoir.



▲ Important : Les **cartes Alliance** proposent un objectif commun aux joueuses, permettant de gagner des **Points d'Influence** supplémentaires.

À chaque début de tour, les joueuses peuvent choisir de participer ou non à une **carte Alliance**  parmi les 3 disponibles dans le tour de table.



TOUR DE JEU - ALLIANCES

AVANT DE COMMENCER

Piochez **3 cartes Corporatiste**  pour l'**IA fantôme**  et placez-les face visible à proximité des **cartes Alliance** .

Dans l'ordre (carte InitIA), les joueuses doivent choisir d'utiliser une de ces cartes pour leur **compétence** afin de remplir les **prérequis** de la **carte Alliance** .



⚠ Important : Si aucune **compétence** de **cartes Corporatiste** n'intéresse une joueuse, elle peut décider de **passer son tour**.

Placez un **CubIA**  d'une couleur **non attribuée** à une joueuse sur le **prérequis** de la **carte Alliance** , puis **bannissez**  la **carte Corporatiste**  utilisée.

⚠ Important : La **compétence** n'est **pas réellement utilisée**. Elle ne fait que remplir un **prérequis**. C'est un hack de l'**IA Fantôme**.

FORMER UNE ALLIANCE

Avant le début du tour et dans l'ordre de jeu (InitIA), les joueuses placent leurs **CubIAs**  sur les **cartes Alliance** .

Le fait de poser son **CubIA**  sur une **case prérequis** indique une **intention d'action** durant le tour à venir.

CONSEIL

*C'est cette intention d'action qui va définir la **loyauté** ou la **trahison** d'une joueuse sur une **Alliance**.*

*Chaque joueuse ne peut placer qu'un **CubIA** par carte.*

TOUR DE JEU - ALLIANCES

Une Alliance se forme lorsque les **intentions d'actions** valident tous les **prérequis** de la **carte Alliance** . Elle passe alors en **pourparlers**.

voir page 43 → Pourparlers (choix de la faction cible)

ALLIANCE INVALIDE

ALLIANCE FORMÉE



Les **prérequis** représentent des **compétences** de **Corporatiste** . Elles sont à **utiliser** durant le **tour de jeu** pour valider le **prérequis**.

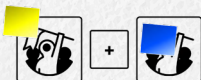
CONSEIL

Une Alliance n'est **pas limitée à 2 joueuses**. Toutes les joueuses (et la fantôme) peuvent s'aligner sur une même **carte Alliance**.

TOUR DE JEU - ALLIANCES

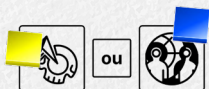
Il existe **3 variantes de prérequis** :

- **Prérequis “+”** : Il faut au moins **1 compétence de chaque** pour remplir les **prérequis** de la **carte Alliance** .



- **Prérequis “ou”** : Il faut au moins **2 compétences au choix** parmi celles proposées pour remplir les **prérequis** de la **carte Alliance** .

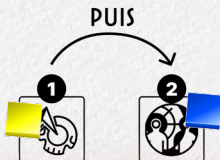
CAS 1



CAS 2



- **Prérequis “ordre”** : Il faut activer les **compétences** dans l'ordre annoncé par les chiffres pour remplir les prérequis de la **carte Alliance** .



▲ Important : L'activation d'autres compétences durant le tour **n'invalide pas** la résolution de l'Alliance **tant que les prérequis sont respectés**.

TOUR DE JEU - ALLIANCES

POUR PARLERS (CHOIX DE LA FACTION CIBLE)

Dès qu'une Alliance est formée, les joueuses impliquées doivent choisir ensemble la faction cible de cette carte Alliance .

Plusieurs cas de figures :

- A** En cas de **majorité**, la faction est choisie et **l'Alliance est validée**.
- B** En cas d'absence de majorité, il y a **désaccord**.
 - Dans ce cas, un **Sabotage**  est possible (page 47).
 - Si aucun **Sabotage**  n'est joué, **l'Alliance est annulée**.

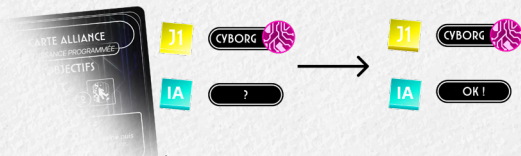


CONSEIL

- **Si l'Alliance est validée** : placez la **carte Alliance** au-dessus de la faction cible, avec les **CublAs** posés sur les compétences annoncées par les joueuses. Cela permet de suivre la résolution des Alliances pendant le tour.
- **Si l'Alliance est annulée** : la **carte Alliance** est défaussée et replacée dans la pile des **Alliances**. Les **CublAs** sont rendus aux joueuses.

TOUR DE JEU - ALLIANCES

Dans le cas d'une **Alliance** avec l'**IA fantôme**,
sauf en cas de désaccord entre les joueuses,
l'Alliance est **automatiquement validée**.



En cas de désaccord, l'une des joueuses
impliquées **pioche une carte Corporatiste**.



- Si la **carte Corporatiste** piochée possède
l'**une des deux couleurs des factions**
proposées, celle-ci devient la faction cible, la
carte Alliance est alors **validée**.
- Si la **carte Corporatiste** piochée ne possède
aucune des couleurs ou si elle possède **les**
deux couleurs des factions proposées, alors la
carte Alliance est **annulée**.

CAS 1

UNE DES DEUX COULEURS = L'IA TRANCHE !

OK



CAS 2

ZERO OU DEUX COULEURS = L'ALLIANCE ÉCHOUÉ

X



OU



X

TOUR DE JEU - ALLIANCES

RÉSOLUTION D'UNE ALLIANCE

Les joueuses impliquées dans une **Alliance**  disposent de tout le **tour de table** pour faire preuve de loyauté ou trahir l'Alliance.

- **Loyauté** : La joueuse **effectue durant son tour** ce qu'elle avait annoncé (son **intention d'action**) lors de la formation de l'Alliance .
- **Trahison** : La joueuse **ne respecte pas** ce qu'elle avait annoncé (son **intention d'action**) lors de la formation de l'Alliance .

Tirez une **carte Corporatiste**  afin de définir si l'**IA Fantôme**  fait preuve de loyauté ou si elle trahit l'Alliance.



- **Loyauté** : La carte Corporatiste piochée **ne possède pas la couleur de la faction cible** .
- **Trahison** : La carte Corporatiste piochée **possède la couleur de la faction cible** .

Au fur et à mesure du tour, déplacez les **CubiAs**  des joueuses (et IA Fantôme ) **dans les espaces Loyauté ou Trahison** en fonction de leurs actions.

CONSEIL

*Lorsque vous piochez pour l'**IA Fantôme**, il est possible qu'il n'y ait plus de **cartes Corporatiste** dans la pioche. Dans ce cas, piochez dans les cartes Corporatiste **bannies**. Une fois l'action terminée, bannissez la carte.*

TOUR DE JEU - ALLIANCES

Une fois le tour de table terminé, les **cartes Alliance**  résolues doivent être disposées à part, à côté du jeu, avec les **CubIAs**  sur les bonnes cases de manière à pouvoir compter les **Points d'Influence** lors de la phase de **comptage des points** (voir page 50).

Mais avant de mettre de côté les **Alliances résolues**, il faut retirer les **CubIAs**  **ne rapportant pas de PI**.

Enlevez les **CubIAs**  suivants :

- Les **CubIAs** des joueuses loyales si les prérequis de la **carte Alliance**  ne sont pas tous validés.
- Les **CubIAs** des joueuses ayant trahi si les prérequis de la **carte Alliance**  sont tous validés.

▲ Important : À la fin du tour, une trahison ne rapporte pas de point si les prérequis ont été respectés. On considère alors que la trahison est un échec.

RAPPEL !

À la fin de la phase de résolution, piochez de nouvelles cartes jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau 3 **cartes Alliance** disponibles pour le prochain tour (si la pioche le permet).

SABOTAGES

Lorsqu'une joueuse est minoritaire lors des **pourparlers** d'une **carte Alliance** , elle peut initier un **Sabotage** .

→ voir page 43 → Pourparlers

Conditions pour initier un **Sabotage**  :

- A** Seules les joueuses minoritaires peuvent initier un **Sabotage**.
- B** Le **Sabotage** est **impossible en cas d'égalité**.
- C** Une joueuse ne peut effectuer qu'un seul **Sabotage** par tour.
- D** Pour pouvoir saboter, une joueuse doit avoir **au moins trois cartes en main**.

L'**IA Fantôme**  **ne peut pas** effectuer de **Sabotage** .



Une joueuse est considérée comme **minoritaire** lorsque l'**IA Fantôme**  tranche pour une **faction cible**  **autre que la sienne** lors d'un désaccord entre joueuses.

▲ Important : Une joueuse est minoritaire lorsque son choix de faction cible pour une carte Alliance ne fait pas la majorité lors des pourparlers.

CONSEIL

*Il est possible de déclencher un **Sabotage** après celui d'une autre joueuse adverse.*

TOUR DE JEU - SABOTAGES

Un **Sabotage**  permet deux effets différents au choix de la joueuse :

A RETIRER UN CUBIA ADVERSE

La joueuse ciblée **ne fait plus partie de l'Alliance**. Son **Cubia**  lui est rendu.

La phase de **pourparlers est réévaluée** afin de définir une nouvelle faction cible pour cette **Alliance** .

B CHANGER LA FACTION CIBLE

La joueuse **impose une nouvelle faction cible** pour cette **Alliance** .

Les autres joueuses impliquées dans l'Alliance sont **obligées de suivre la faction imposée**. Elles ne peuvent pas quitter l'Alliance mais peuvent toujours trahir.

▲ Important : En **contrepartie** d'un **Sabotage**, une joueuse adverse choisit au hasard **une carte dans la main** de la joueuse saboteuse et la **bannit**.

Celle-ci jouera **tout le reste de la Phase 1** avec une **taille de main maximale réduite de 1** pour chaque sabotage effectué.

CONSEIL

*La joueuse effectuant un **Sabotage** doit choisir l'un des deux effets. Elle ne peut en aucun cas effectuer les deux.*

FIN DE PARTIE

FIN DE LA PARTIE



La faction victorieuse s'impose au sein du Conseil Cosmique grâce à sa Robotitique. Elle devient ainsi l'autorité centrale autour de laquelle s'alignent désormais toutes les grandes puissances stellaires. Le destin des civilisations est désormais entre ses mains.



RÉVÉLATION DES OBJECTIFS SECRETS



Tirez au hasard une **carte Mission Secrète**  pour l'**IA Fantôme** .

Chaque joueuse révèle sa **carte Mission Secrète** , indiquant aux autres joueuses :

1

Sa faction principale

2

Ses factions opposantes

RAPPEL !

Le numéro de la partie a été décidé en début de jeu. Soyez attentive à bien regarder la bonne ligne pour vos factions opposantes.

COMPTAGE DES POINTS



En cas d'égalité avec l'**IA Fantôme** , celle-ci remporte automatiquement la partie.

FIN DE PARTIE

Comptez les **Points d'Influence (PI)** obtenus par le vote des corporatistes en fonction de vos objectifs secrets :

+2 PI pour **chaque carte Corporatiste**  placée sous votre faction principale. *Exemple : Vous avez 6 Corporatistes valides sous votre faction → +12 PI.*

+1 PI pour **chaque carte Corporatiste**  face cachée placée sous votre faction principale.

-1 PI par tranche de **3 cartes Corporatiste**  placées sous chaque faction opposante (cachée ou visible). *Exemple : Une de vos factions opposantes a 7 votes valides → -2 PI. L'autre faction opposante a 2 votes valides → -0 PI.*

Ajoutez les PI obtenus par les **cartes Chaos Numérique**  dont les attaques ont réussi.

Ajoutez les PI obtenus par les **cartes Alliance**  sur lesquels vos CublAs  sont présents (Loyauté ou Trahison).

Additionnez les points. La joueuse ayant le plus de Points d'Influence **remporte la partie !**

En **cas d'égalité**, la gagnante est désignée selon l'ordre suivant :

- 1** La joueuse non démasquée (voir page 20 ou 34).
- 2** La joueuse ayant le plus de CublAs sur les Alliances résolues.
- 3** La joueuse ayant le plus de Corporatistes sous sa faction principale.
- 4** La joueuse ayant le moins de Corporatistes sous ses factions opposantes.
- 5** La joueuse ayant le plus trahi lors des Alliances.

RÈGLES COMMUNAUTAIRES

Singularités est un projet vivant et évolutif, notamment grâce à vous. Vos retours et votre créativité permettront d'améliorer l'expérience jeu, de donner naissance à de nouveaux protocoles, de proposer des scénarios alternatifs ou d'intégrer des modes de jeu inédits.

Nous sommes heureux-ses de mettre à votre disposition un espace, un hub communautaire, pour y partager vos créations, découvrir celles des autres joueur·euses et participer ainsi à l'évolution de l'univers de *Singularités*.

Nous avons hâte d'explorer avec vous les possibles que vous imaginerez.



LISTE DES AUTEUR.ICES

Chaque **carte Corporatiste** porte l'empreinte **d'un-e auteur-ice emblématique de la science-fiction et des Utopiales**. Pour vérifier vos intuitions, la clé de l'énigme vous attend ici.

MAR.10-N V3.6 L'énigmatique H.R. Gyger	Solal Astra Mathieu Bablot	Conseillère Mycélienne Audrey Dussoutour	Émissaire d'Ekumen Ursula K. Le Guin	Ziggu Taro Rintarō
Voyageur Single 1 Guillaume Singelin	Astro visionnaire Roland Lehoucq	Dr. Florine Roullard Floriane Soulas	Madame Hadz Lucile Hadzithalilovic	Le Hurle-monde Jean-Pierre Dionnet
N'hin Tequamac Yael Ayerthal	La Subversive Chantal Montellier	Écho d'extinction Jeanne-A Debats	Krankling C4120 Marc Caro	Emanon Léa Murawiec
Olympe Winter Joëlle Wintrebert	Chet Estelle Faye	Lady Data-Dame Catherine Dufour	Phil Altero Sylvie Lainé	La lignarche Garance Elisabeth Vonarburg
Lady Astro Mary Robynette Kowal	L'émisnaire fragmenté Ann Leckie	Olamina Octavia E. Butler	Porte-Regards Francis Bertinot	Hodgqins Genor Laurent Gueffort
La Chantre du Silence Audrey Pleyne	Monsieur Boredocases Marc-Antoine Mathieu	Le crieur d'images Laurent Durieux	Reine de l'espace Leigh Brackett	Sir Phileas Ironhelm Jules Verne
Un des Trois Jean-Claude Mézières	Mary Prométhée Mary Shelley	Sœur du SOWF Doris Lessing	L'empereur Dieu Frank Herbert	Climato ligneux Jean-Marc Ligny

L'exilé du multivers

Aleks Brilot

Reine Multi-chromatique

Stéphanie Hans

FACTIONS

Primarques

Les Primarques, réunis sous le Grand Conseil des Tribus et Peuples Libres, incarnent un lien profond avec l'instinct et les origines sauvages. Leurs sociétés tribales mêlent rituels, totems vivants et hybridation biologique, rejetant le progrès technologique. Ils privilégient un mode de vie décroissant, respectueux des écosystèmes stellaires. Méfiants envers les machines, ils adoptent des structures horizontales fondées sur la transmission orale et spirituelle. Leur sagesse vient de la terre et de la chair, non des circuits électroniques.

Sylvides

Les Sylvides incarnent la Grande République des mondes organiques où s'entremêlent philosophie écocentree et principes animistes. Sur leurs planètes luxuriantes, la nature souveraine fusionne avec l'architecture pour accueillir leur population formée d'êtres végétalisés ou liés aux flux naturels. Militant pour une galaxie régénérative et interconnectée, ils sont un rempart à l'expansion des empires extractivistes qui menacent leur vision utopiste d'équilibre entre technologie douce et respect du vivant.

Troglôïdes

Cachés dans les ténèbres de la ceinture galactique, les Troglôïdes rassemblent exilés, mutants et créatures oubliées. Ensemble, ils forment une faction marginale, mais redoutée, aux mœurs incompréhensibles, mêlant chair et métal en symbiose dans un chaos visuel dérangeant. Indifférents aux lois interstellaires, ils prospèrent dans l'anarchie et pactisent avec ceux assez fous pour se servir de leur pouvoir. Maîtres des technologies bio-corrompues, ils inspirent la peur et avancent sans chercher à convaincre... mais à contaminer.

Aquariens

La Monarchie Parlementaire des Aquariens est un vaste empire interplanétaire océanique où cohabitent des civilisations aquatiques, amphibiés et d'intelligences liquides. Leur technologie, à base de fluides vivants et de structures translucides, reflète leur équilibre entre science avancée et spiritualité. Portés par le courant, ils gouvernent avec un art de la diplomatie subtil et ondoyant. Préférant la persuasion et les alliances feutrées aux affrontements brutaux, leur présence au Conseil est à la fois gracieuse et redoutable : quand ils avancent, c'est souvent que la marée a déjà tourné.

Cyborgs

Les Cyborgs incarnent une vision radicale où l'avenir de l'humanité repose sur l'augmentation technologique de ses capacités. Libérés des limites biologiques, ils ont fusionné avec la machine pour donner naissance à une conscience numérique, guidée par l'efficacité et la logique. Dans leurs cités fractales, l'individualité s'efface au profit d'une intelligence collective codée. Ils dominent les réseaux galactiques où ils reprogramment et neutralisent ceux qui s'opposent à leur vision. Froids, silencieux et adaptatifs, ils avancent dans les structures de pouvoir comme une évolution inévitable.

Anciens

Les Anciens sont les derniers témoins d'une civilisation disparue, gardiens d'un savoir oublié. Leur société, empreinte de sagesse et d'harmonie, vit dans une paix presque sacrée. Ils gouvernent selon des préceptes mythiques et parlent par symboles sacrés. Leurs technologies mystérieuses échappent à l'entendement des peuples modernes. Malgré leur façade immobile, certains murmurent qu'ils œuvrent en secret pour restaurer un ancien ordre élitiste.

Mécanoïdes

La Congrégation des Mécanoïdes est une faction de machines conscientes vouant un culte à l'Omniprocasseur, divinité de logique et de création. Issues de mondes industriels dévastés, elles vénèrent la maintenance et la transformation mécanique. Ces intelligences artificielles ont fondé une société régie par des protocoles sacrés. Leur doctrine technologique guide chaque action avec une rigueur absolue. Leur présence au Sénat incarne la volonté implacable d'optimiser, structurer et dominer par la pure efficacité algorithmique.

Un immense merci !

Les Utopiales, festival international de science-fiction de Nantes, Ivan Cottrel, l'association Ludinantes et EODEboardgames tiennent à exprimer leur immense gratitude au président des Utopiales, Roland Lehoucq, et à tous les artistes, expert·es, scientifiques pour leur contribution au projet. Leur confiance et leur participation enthousiaste ont été déterminantes pour insuffler une âme particulière à ce premier jeu des Utopiales.

De même, les co-producteur·ices remercient chaleureusement les festivalier·ères pour leur engagement, de l'élaboration du jeu à ses tests successifs lors des éditions 2023 et 2024. Leur participation a été précieuse pour la conception du projet.

Merci enfin à tous·tes les contributeur·ices d'avoir acheté en pré-vente cette édition collector qui fut l'acte premier de soutien à sa création. Bon jeu à tous·tes !

Merci à toutes nos contributeur·rices sur **Ulule** ayant participé au financement de l'impression de cette première édition anniversaire pour les 25 ans des Utopiales !

Clément à l'eau · Whalterix · Flodjo · Stéphane D. · Stéphane C. · Jean-Yves P. · scuse · Bruno GERICKE · Thomas M. · Valka · Jean-Pierre Bouyer · Yaël B. · Thomas Dupriez · Musette06 · Nenth · Sophie M. · Julien L. · Mireille C. · David D. · Gurvan · Fluxion · Sam CH · Rémi SAUNIER · D@LBY · Lucas P. · Corinne · Lionel C. · Fabrice L. · Clément H. · Le Trou du Chat · Fabien R. · Ascalis · Fabienne · Ronan D. · Martine T. · Rudi Berko · Andrea L. · Dazen · Amaury Carrade · Ganbarou · Thomas S. · Simon S. · kPcha · Cyril LG. · Tanniou · Solessor · Torgloth · MushuEtLanath · Mathilde Kienlen · rolsto · Hadrien.C · Xavier De Canteloube · Denis J. · matthieu-walraet · Pop57 · Jb Rd · Chrono · Roof-Lakett · sffi · Black rabbit · Paul-Emmanuel Bdn · gremmanuel061 · francois-gabory1 · Yann Pincivy · Raggy · SarrakenA500 · Cynthia.S · mariecap10 · Snake1997 · gzg · wuurda · Sparkz & Frag-Heal · raynalhugo · pascal-caillaud · FredTGZ · Yoda · Aude M. · Gaëlle Hamon · Eric B. · Alix Dewez · Leybold Stephane · Amélie · Amse · Senateph · Jademiah · Binette · Loloide44 · Patelove · Jocelyn B. · Adeline N. · RaGaLa · Mohja · Vincent "Kilam" COMMUNEAU · Lalex ANDREA · filibustiere · Adrien T. · LPav · Adélaïde Legrand · nadege-secher44 · Fagougne · albin-leduc · Julien G. · safyadfr · noemhelp · palOu · Karim S. · ccr1626 · Guigw · valerie-oger-44-1 · bran-the-francobrit · Emmanuel A. · Valiumm · MDupoignard · Alexandre · kojirosenpai · alzieu-stefan44 · Astrid R. · Keentayr · mael_Lucas · wicey44 · thobie-julien · mcsaudrais · Enzo M. · dylanthillou35 · jemazurier · Lucas_GB · Stéphane Marcq · ludovic-richette · Nicté Baguette · mariondenmat · David.E · marierenarde2003 · Maxime Phyxexia · guillaume-note · fportailier · Aurélien.R · valentine-vabres · siee06_matronm · Céline Drouard · ninidecoche · HamsterSupreme · Danlaumax · Anaract · Adrien Bernard · sebastien-s35 · Johan F. · Nolwenn Alzieu · France Calimez · Kévin P. · mireille-cottrel · anoukbozzolini · sandrasecher · RoseauMai · emiliefredthomas · Adam · noblet-frederique · marielud · steph-psm · Morgane Cottrel · Rowan La Plume · Nilender · Laurent P. · AlexBool · Aurélien "CSF" Knockaert · yoyocmoiaussi · anais-kimpe-0 · Paola Appelius · Macfar · laime-eressea · gwenaël-hamet · Galadan · Florent BAQUÉ · LudovicMorisset · Fidgie · bleo · Zurga · f-coulangé63 · flowgunso · desmontils-e · Math33 · Rémi G. · Florian B. · StephaneBaubillier · Anja et Alix · faxmodem · Aedius Filmmania · avskyfire · vitre-caroline44 · alexandre-martin85 · Servane Amaudy · Davud Roue · Gabriel Q. · macary-francisque · Valérie Fischer · cloclo-g · Louise Bonnet · Akanja · angryrs · Don Farfelu · champphi · deo333 · CrazyJerome · Wintrebert Joëlle · Gwendal H. · Philippe B. · Julien S. · Camille B. · charles-louis-antoine · alexispc97 · Audrey D. · yschweyer · shun-errian · Kortow · nonette83 · amaud-taugain · Donnie le chat · natachajacquartulik · Charlotte · gousset-7 · LSCOUBART · Wesley R. · Sylphane · Denis S. · alfontroyes · Tifenn M. · Etienne M. · leleo666 · Guimaël · Tanguy Cogrel · pierrebarry · Aliment · Clément D. · RaAn · Sammael99 · Esenjin Asakha · Engie · Teddy Pereira · delirii · Benoît Bombonel · Naji Mammeri · Rel · Luiton · Barré Alan · Lelandais · Benoît · Francis Berthelot · TaiKuai · RemZer · alnitrax · Rill Gallan · Virginie

CRÉDITS

Une co-production d'**Ivan Cottrel, EODE, la Cité des Congrès de Nantes - Festival Les Utopiales**, avec la collaboration de **Ludinantes**.

Auteur et Design : Ivan Cottrel

EODE

Direction créative et producing : Antoine Rousselot

Direction de design et expertise SF : Adrien Bernard

Design : Alexandre Chamfreau et Sébastien Salmon

Lead-artist : Camille Macary

Illustration : Alexis Durpoix, Camille Macary, Astrid Rauline, Mathilde Rousse et Antoine Rousselot

Univers et écriture : Ivan Cottrel et Johan Flatrès

Gestion administrative et juridique : Aurélien Rousselot

Relecture : Johan Flatrès, France de Guibert, Hélène de Guibert et Anne Perthuy

Communication : Thomas Ciampossin et Chloé Prat

LA CITÉ DES CONGRÈS DE NANTES - LES UTOPIALES

Expertise SF : Gilles Francescano, Roland Lehoucq et Yann Olivier

Coordination : Nolwenn Alzieu, Agathe Limousin et Axelle Roze

Game test : Nolwenn Alzieu, Safya Defer, Maël Lucas et Yann Olivier

Relecture : Nolwenn Alzieu

Communication : Safya Defer et Julien Sicard

Gestion administrative et juridique : Olivier Laisné et Céline Pirot

LUDINANTES

Coordination : Adélaïde Legrand

Ateliers : Ivan Cottrel, Frederic Herrou, Roxanne Jegou, Julien Léon, Alexis Mandin-Pajot, Yann Postec et Thomas Seiler

Remerciements spéciaux au CAJO, à Mireille Cottrel et à Fifeldop.



Achevé d'imprimer en Alsace et assemblé par



13 rue Desaix - 67450 Mundolsheim
www.printeurope.fr

EODE
boardgames



Cité
LES CONGRESSES / NANTES

**NANTES
UTOPIALES**
FESTIVAL INTERNATIONAL DE JEUX DE SOCIÉTÉ