



MOTEL

# IT'S A WONDERFUL WORLD

CORRUPTION & ASCENSION

## RÈGLES DU JEU

- 45mn
- 1-7
- 14+

### MATERIEL

- 56 cartes Corruption & Ascension (C&A)
- 2 carte Empire (faces A et B)
- 60 cubes additionnels
- 10 jetons Financier ×3
- 10 jetons General ×3
- 1 planche de score + 1 feutre effaçable

### NOUVELLES RÈGLES

#### MISE EN PLACE

Mélangez les cartes C&A entre elles, puis placez-les en pioche (face cachée) à côté de la pioche de cartes IWW.

#### A. PHASE DE DRAFT

En fonction du nombre de joueurs, distribuez à chaque joueur :

Nombre de joueurs	Cartes IWW	Cartes C&A
2 joueurs	8	4
3-4 joueurs	6	3
5-6 joueurs	6	2
7 joueurs	5	2

### PRÉSENTATION

Ce nouveau pack de cartes vient compléter les cartes existantes de It's a Wonderful World. Dorénavant, à chaque tour, vous jouerez un mélange de cartes Développement du jeu de base (IWW) et de l'extension Corruption & Ascension (C&A).



Les cartes C&A introduisent de nouvelles façons de jouer avec les **Points de victoire "duo"** et la **Corruption**.

Ce nouveau pack permet également de **jouer jusqu'à 7 joueurs**.

**Attention:** Bien que leur dos soit différent, les cartes C&A restent des cartes Développement.

Jouez la phase de Draft normalement. Vous pouvez choisir une carte IWW ou une carte C&A. Après avoir choisi votre 7<sup>e</sup> carte, défaussez les cartes éventuellement restantes.

#### B. PHASE DE PLANIFICATION

Les cartes C&A se jouent comme des cartes Développement classiques : elles peuvent être recyclées ou mises en construction. Une fois construites, ajoutez-les normalement à votre Empire.



## C. PHASE DE PRODUCTION



**Corruption** : certaines cartes C&A produisent de la Corruption. **Si c'est le cas, déduisez les Ressources corrompues de votre total de Production.**

Ce nouveau total correspond à votre score de Suprémie ainsi qu'au nombre de cubes que vous devez prendre. Vous pouvez avoir plus de Ressources corrompues que de Ressources produites. Si c'est le cas votre Production pour cette Ressource est considérée comme étant de 0.

**Exemple** : Apolline a 1 Ressource corrompue de Matériaux et 1 Ressource corrompue d'Or . Elle produit normalement 4 , 3 , 3 , 0 et 2 .

Lors du décompte, elle produira donc 3 (4 - 1 ), 3 , 3 , 0 (elle ne peut pas descendre en négatif) et 2 .



## FIN DE PARTIE



**Points de victoire "duo"** :

certaines cartes C&A possèdent un système de Points de victoire qui fonctionne avec des duos de cartes. Si c'est le cas, lors du calcul de score de fin de partie, **ajoutez les Points de victoire pour chaque duo des deux types indiqués** en votre possession.

**Exemple** : Apolline possède des Points de victoire "duo" sur les Recherches et les Projets . Chaque duo de 1 carte Recherche et 1 carte Projet dans son Empire lui donne le bonus de Points de victoire "duo" de 9 PV. Ces cartes comptent toujours pour les Points de victoire "combos" du jeu de base.

**Ainsi Apolline a un total de 24 PV :**

- 1) Points "bruts" : 3 + 3 = 6 PV
- 2) Points "combos" : 3 × 3 = 9 PV
- 3) Points "duo" : 9 × 1 duo = 9 PV





## MODE SOLO

**Mise en place :** Créez chacun des 8 Pools de Développement comme suit :

- 3 cartes IWW
- 2 cartes C&A

**Phase de planification :** Lorsque vous défaussez 2 cartes pour en piocher des nouvelles, vous pouvez défausser des cartes IWW ou C&A indifféremment. Toutefois, vous devez décider de piocher **soit** dans les cartes IWW, **soit** dans les cartes C&A. Vous ne pouvez pas faire de mélange.

**Si vous décidez de piocher des cartes IWW,** vous en piochez 5 et n'en gardez qu'une seule que vous ajoutez à votre main (la règle normale s'applique).

**Si vous décidez de piocher des cartes C&A,** vous n'en piochez que 3 et n'en gardez qu'une seule que vous ajoutez à votre main.

Tout le reste des règles est identique.

## COMPOSEZ 8 POOLS



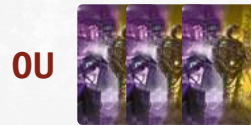
## DÉFAUSSEZ 2 CARTES POUR :



EN PIOCHER 5 ET



EN GARDER 1



OU

EN PIOCHER 3 ET



EN GARDER 1

## MODE 6 ET 7 JOUEURS

2 nouveaux Empires ont été créés, ce qui vous permet désormais de jouer jusqu'à 7 joueurs. Vous pouvez distribuer ces Empires lors de vos parties, en veillant toujours à ce que tous les joueurs jouent avec la même face (A ou B).

**Bonus de Suprémie :** À 6 et 7 joueurs, lors du calcul du bonus de Suprémie, **les 2 joueurs avec la Production la plus élevée** reçoivent le bonus de Suprémie. En cas d'égalité, voici comment sont attribués les bonus de Suprémie :

- Si un joueur possède un total strictement supérieur et les suivants sont à égalité : il reçoit seul le bonus de Suprémie.
- Si deux joueurs sont à égalité devant les autres : ils reçoivent tous les deux, seuls, le bonus de Suprémie.
- Si plus de deux joueurs sont à égalité devant les autres : personne ne reçoit le bonus de Suprémie.

Pour le bonus de Suprémie de Science, chaque joueur décide indépendamment de l'autre s'il prend un Général ou un Financier.



## PLANCHE DE SCORE

Marquez les noms des joueurs sur la première ligne. Utilisez la ligne suivante pour comptabiliser les PV bruts. Les 7 lignes suivantes servent à comptabiliser les PV "combos" (utilisez les 2 petites cases pour inscrire le multiplicateur total et le nombre d'occurrences, et la grosse case pour le résultat). Les 4 lignes suivantes peuvent être utilisées pour les calculer les PV "mixtes" de la même manière. Inscrivez le total de points de victoire sur la dernière ligne.



**Exemple :** Apolline a 4 cartes qui lui rapportent chacune 3 PV "bruts" ①. Elle inscrit 12 PV dans la première case.

Elle gagne 3 PV "combos" pour chacune de ses cartes ②, soit 9 PV au total.

Ses 3 jetons Général lui rapportent 1 PV chacun ③.

Elle gagne 5 PV pour chacun de ses 2 duos complets de + ④, soit 10 PV.

Elle gagne 9 PV pour chacun de ses 3 duos complets de + ⑤, soit 27 PV.

Elle totalise 61 PV !

	AP.					
	12 ①					
	3 3 ②					
	1 3 ③					
	5 2 ④					
	9 3 ⑤					
	61					



## SCÉNARIOS SOLO

Ce mode vous permet de découvrir différentes stratégies en mode solo.

**Jouez avec la face B d'une carte Empire.**

Pour chaque scénario, prenez les cartes indiquées (en violet pour les cartes C&A et en orange pour les cartes IWW) et placez-les dans votre zone de Construction en début de partie. **Vous ne gagnez que si ces cartes sont construites en fin de partie.** Comptez ensuite vos points, et regardez si vous remportez une médaille de bronze, d'argent ou d'or ! En dehors de ça, vous jouez avec les règles de base du mode solo.

### SC01 : L'ÈRE DES ROBOTS

« Grand Vizir, les faits divers rapportent que des domestiques auraient volé leur employeurs et que des ouvriers multiplieraient les enlèvements de dirigeants. Mais que se passe-t-il enfin ? »  
Le Grand Vizir répondit gêné : « Il semble que la rémunération basée sur la confiance et la gratitude entre citoyens libres se heurtent à une résurgence des antagonismes sociaux. »  
Le Leader Suprême était choqué : « Ce que vous dites n'a aucun sens. Dans une société parfaite telle que la nôtre, il ne peut exister de lutte des classes. Quoi qu'il en soit, je vais libérer l'humanité des tâches serviles grâce aux machines, même les animaux seront remplacés par des robots ! »

Cartes: Robot Géant, Télékinésie, Fabrique de Robots, Automates de Contrôle, Robots de Compagnie, Animorphes.

**Médaille de bronze : 95 PV+**

**Médaille d'argent : 115 PV+**

**Médaille d'or : 135 PV+**

### SC02 : QUE FAIT LA POLICE ?

Le Grand Vizir catastrophé : « Leader Suprême, depuis le remplacement de la main d'oeuvre par des automates, le chômage a explosé et la criminalité se répand comme la peste. Les aides sociales sont détournées sur des paradis fiscaux et les approvisionnements en vivres sont harcelés par des bandes de pillards. Même le chef de la sécurité a été attaqué en pleine rue ! »  
Le grand leader s'émut : « Je suis un phare pour mon peuple, et une intense lumière produit toujours une ombre tenace. Mais il nous appartient de soigner nos concitoyens avec bienveillance. Nous pouvons convaincre nos citoyens d'exporter les marchés disons... alternatifs vers d'autres nations. Les plus récalcitrants seront placés dans des centres d'adaptation idéologique pour se consacrer à l'intérêt collectif. »

Cartes : Paradis Fiscal, Quartier Occulte, Pilliards, Pandémonium, Zone de Non-Droit, Prison de Haute Sécurité.

**Médaille de bronze : 85 PV+**

**Médaille d'argent : 95 PV+**

**Médaille d'or : 105 PV+**



### SC03 : UNE COURSE À L'ESPACE

« On nous rapporte que l'Empire du Noram a mis en place un programme pour atteindre Alpha du Centaure. Ahah ! Ils ne savent plus quoi inventer ! » s'exclama le Grand Vizir. Le Leader Suprême le regarda avec mépris : « Et quoi ? Il ne faut pas les regarder les bras croisés ! Nous allons y arriver avant eux ! » Le Grand Vizir s'empressa : « Très bien, je vais ordonner qu'on lance des fusées immédiatement ! » Le Leader Suprême se moqua : « Mais voyons, c'est complètement rétrograde les fusées. » Puis, il reprit : « Il faut aller plus vite, nous allons construire un ascenseur spatial et faire partir nos vaisseaux directement depuis la Lune ! »

Cartes: Station Orbitale, Astéroïde Minier, Alpha du Centaure, Ascenseur Spatial, Cryogénisation, Base Lunaire.

**Médaille de bronze : 95 PV+**

**Médaille d'argent : 115 PV+**

**Médaille d'or : 135 PV+**

### SC04 : UNE MORT GLORIEUSE

Le Grand Vizir tout penaud faisait son rapport : « Leader Suprême, nous venons de perdre une bataille à l'Est. Nous étions pourtant plus nombreux et mieux équipés, mais les troupes n'avaient pas été payées depuis plusieurs mois... » Le Leader Suprême était tout à fait calme : « Saviez-vous que dans la mythologie nordique, les guerriers, après une mort héroïque, entrent dans un paradis appelé Valhalla. Nous allons faire de même ! - Que vous voulez-vous dire ? » s'inquiéta le Grand Vizir. Le Leader Suprême s'emporta : « Qu'il faut arrêter de traiter nos soldats comme de vulgaires employés. Mourir pour la patrie doit être leur seule récompense. Faisons la paix immédiatement avec nos voisins de l'Est et déclarons la guerre au Nord, Le Valhalla doit forcément être plus proche au Nord. Ainsi nous ne rentrerons pas dans l'Histoire, mais dans la légende ! » Le Grand Vizir marmonna : « Ça, c'est sûr... »

Cartes: Valhalla, Pillards, Canon Solaire, Division de Chars.

**Médaille de bronze : 90 PV+**

**Médaille d'argent : 100 PV+**

**Médaille d'or : 115 PV+**



## SC05 : LES GLACES DU NORD

Le Grand Vizir chuchotait avec un air de conspirateur : « Selon nos informateurs, le leader du Nord se cache dans le continent mythique d'Hyperborée, mais la banquise forme une barrière infranchissable pour nos troupes. Par ailleurs, nos citoyens nouvellement installés dans ces contrées se plaignent du froid intense qui y règne. » Le Leader Suprême répliqua à voix basse : « Pour ce qui est de ce leader de pacotille, nous allons le débusquer avec la ruse du renard arctique. Envoyez une flotte de brise-glaces, puis nous allons installer des cités sous la mer, alimentées par des centrales à haute énergie. La pollution générée par nos citoyens douillets aura tôt fait de faire fondre la banquise. Notre proie pataugera bientôt dans des flaques boueuses nauséabondes. » dit-il, avant d'exploser d'un rire sardonique.

Cartes: Hyperborée, Brise-Glace x3, Générateur Quantique, Ville Sous-Marine.

**Médaille de bronze : 95 PV+**

**Médaille d'argent : 105 PV+**

**Médaille d'or : 120 PV+**

## SC06 : LA DÉMESURE

Le Leader Suprême était de mauvaise humeur : « Alors Grand Vizir, où en sont nos projets ? » Le grand Vizir gémit : « Le Leader du nord continue de nous narguer et la crise sociale prend de l'ampleur. Nos citoyens mécontents ont fait cause commune avec ceux des autres empires et ces rebelles assaillent nos frontières. » Le Leader Suprême répondit avec agacement : « Arrêtez de m'importuner avec des détails ! Je vous rappelle que notre objectif principal reste de gagner la course vers Alpha du Centaure. Pour le reste, construisez un mur gigantesque pour nous protéger des barbares. Quant au Nord, nous allons créer comme un grand soleil; cela fera fondre les glaces qui le protègent. Et cela rappellera que je suis une lumière pour le monde. Est-ce clair, Grand Vizir ? - Lumineux, Leader Suprême ! » s'enthousiasma le Grand Vizir.

Cartes : Soleil Artificiel, Le Mur, Alpha du Centaure.

**Médaille de bronze : 95 PV+**

**Médaille d'argent : 105 PV+**

**Médaille d'or : 120 PV+**



## COMPATIBILITÉ AVEC L'EXTENSION GUERRE OU PAIX

Le paquet de cartes C&A est compatible avec Guerre ou Paix. Vous pouvez l'inclure pour la campagne, ou l'utiliser en complément des cartes débloquées à la fin de la campagne pour vos parties normales.

**Mode 6 et 7 joueurs :** la campagne n'est pas jouable à 6 ou 7 joueurs. En revanche vous pouvez jouer jusqu'à 7 joueurs en partie libre avec l'extension C&A ET tous les contenus débloqués à la fin de Guerre ou Paix.



## CRÉDITS

**Auteur :** Frédéric Guérard

**Illustrateur :** Anthony Wolff

**Chefs de projet :** Benoit Banner & Guillaume Gille-Naves

**Directeur artistique :** Igor Polouchine

**Testeurs :** Simon, Benji, Benco, Fred, Rodolphe, Théodore, Elliot, Igor et Greg

**It's a Wonderful World** est un jeu édité par La Boite de Jeu & Origames  
™ 2019 La Boite de Jeu & Origames.

### Origames

52 avenue pierre Sémard  
94200 Ivry sur Seine  
France  
[www.origames.fr](http://www.origames.fr)



### La Boite de Jeu

8 Grande Rue  
21310 Belleneuve  
France  
[www.laboitedejeu.com](http://www.laboitedejeu.com)

