

 DENIS LAVENANT

REPLICANTS



RÈGLES DU JEU



GAME RULES



REGELN DES SPIELS



NICOLAS TREIL / ESTELLE EMOONNOT



**REPLICANTS
GAME**



**Dans un futur chaotique et violent,
pour répondre au besoin de divertissement de la population,
des ingénieurs ont créé des créatures taillées pour le combat.**

Ils les ont nommés...

REPLICANTS

Ces créatures biomécaniques gorgées d'énergie, gladiateurs du futur, s'affrontent dans une arène.

Les Replicants forment un groupe d'individus. Deux, trois ou quatre groupes de Replicants se retrouvent dans cette arène pour livrer un combat sans merci.

Un Replicant possède deux structures bien distinctes. Sa partie mécanique, qui est appelée le **cœur**, lui donne l'énergie nécessaire à ses différentes fonctionnalités. Sa partie biologique, qui est appelée l'**âme**, lui confère ses compétences de déplacement et de destruction. Au sein de chaque groupe, un Replicant bien particulier est appelé la **matrice**. Au moment où débute le combat, son activité énergétique devient exacerbée. La matrice gagne rapidement en volume et finit par se scinder pour donner naissance à un nouveau Replicant.

Durant les combats, les Replicants vont devoir détruire leurs adversaires. Pour ce faire, un Replicant doit se hisser sur un autre. A

ce moment, il délivre une énorme quantité d'électricité qui annihile son malheureux adversaire.

Lors de ces violentes escarmouches, il arrive que le processus de réplication de la matrice arrive à un tel paroxysme d'énergie qu'elle doit se décharger d'un trop plein d'énergie. Elle le fait en désintégrant l'un de ses Replicants qui sert de paratonnerre. Cette décharge est salvatrice pour la matrice mais pas pour le Replicant qui la subit.

Cet affrontement se termine quand l'une des matrices se fait détruire par un autre Replicant ou quand un groupe n'a pratiquement plus d'individus.

Dans ce jeu, vous incarnez un groupe de Replicants. Que ce soit à deux, à trois ou à quatre joueurs, pour avoir une chance de gagner la partie lors de cette confrontation, vous devez détruire les Replicants adverses tout en minimisant vos pertes. Parviendrez-vous à mener votre groupe à la victoire ?

CHAPITRES LUDIQUES



2-4



30-40 MN



12+

Replicants **P.2**

Éléments de jeu **P.3**

Préparation du jeu **P.4**

Tour de jeu **P.5**

Déplacements des Replicants **P.5**

Destruction des Replicants **P.6**

Arcs électriques **P.6**

Création des Replicants..... **P.7**

Surcharge de la matrice..... **P.7**

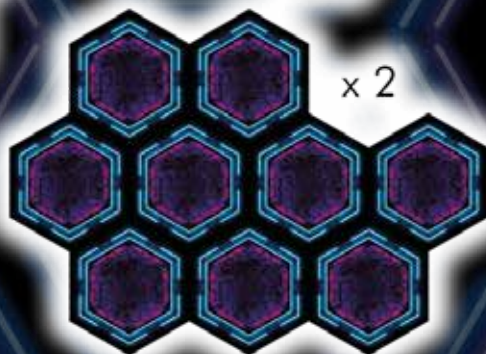
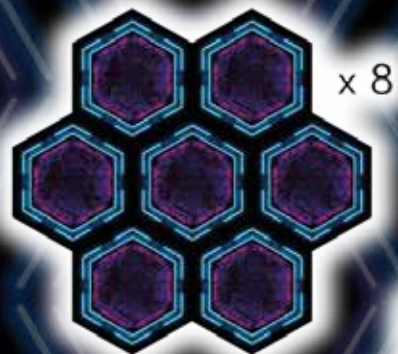
Conditions de victoire **P.7**

La destruction interdite **P.8**

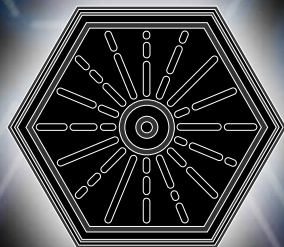
Règles spécifiques à 4 joueurs.... **P.8**



Une **arène** (plateau de jeu) composée de 13 ou de 18 pièces (selon le nombre de joueurs) :



60 **âmes** regroupées en 4 couleurs.
Chaque couleur possède 15 âmes :



36 **cœurs**



1 âme
matrice



3 âmes 2



4 âmes 3



2 âmes 4



2 âmes 5



2 âmes 6



1 âme 7



4 **marqueurs énergie**



4 **aides de jeu**



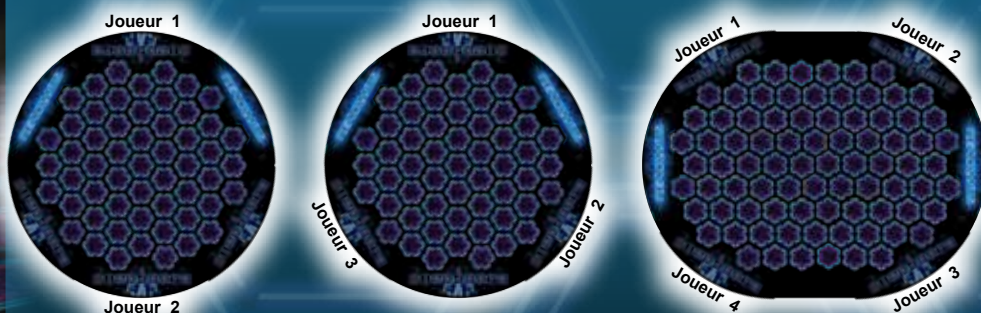
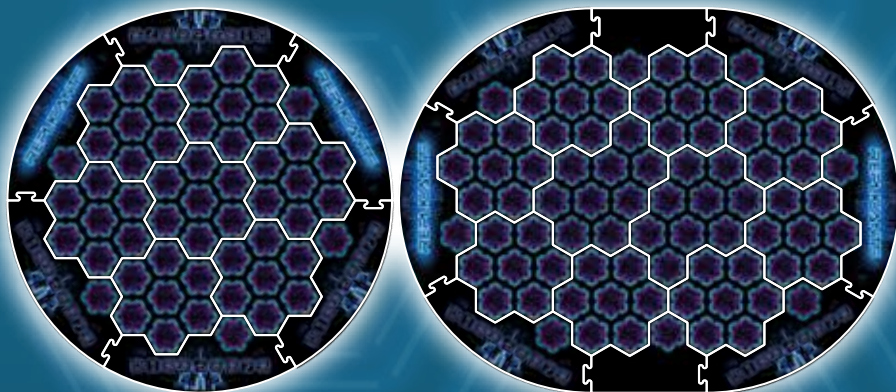
Le **livret des règles** que
vous lisez actuellement.

ÉLÉMENTS DE JEU



PRÉPARATION DU JEU

- Si vous jouez à **2 ou 3 joueurs**, créez une **arène circulaire** comme sur l'image ci-dessous à gauche. Si vous jouez à **4 joueurs**, créez une **arène ovale** comme sur l'image ci-dessous à droite.
- Prenez chacun les **15 âmes**, le **marqueur énergie** et l'**aide de jeu** de la couleur choisie.
- Si vous jouez à 2 joueurs, chaque joueur prend 9 cœurs. Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur prend 8 cœurs.
- En fonction du nombre de joueurs, placez-vous comme indiqué sur les 3 images ci-dessous.



Un Replicant est l'association d'une **âme** et d'un **cœur**. Pour placer un Replicant dans l'arène, associez son âme avec un cœur.

Exemple ci-dessous avec la matrice et le Replicant 3.



Quelque soit le nombre de joueurs, **placez dans l'arène** (comme sur l'image ci-dessous) **votre matrice**, vos **trois Replicants 2** et **deux Replicants 3**.

Placez vos 9 âmes restantes et **vos 2 ou 3 cœurs restants** à côté de l'arène : **c'est votre réserve**.

Placez le marqueur énergie sur le zéro de la barre d'énergie.





TOUR DE JEU

Vous décidez du premier joueur comme bon vous semble.

A 2 joueurs, vous jouez l'un après l'autre.

A 3 et 4 joueurs, vous jouez chacun votre tour en tournant dans le sens horaire.

A votre tour, vous avez 3 actions obligatoires à effectuer dans l'ordre suivant :

• **1 - Action charge :**  (Voir aides de jeu)

Chargez votre matrice en déplaçant votre marqueur énergie d'une case vers la droite.

Exemples :

si votre marqueur énergie est sur le 2, vous le déplacez sur le 3.

si votre marqueur énergie est sur le 7, vous le déplacez sur le 9.



• **2 - Action déplacement/création :** 

- Soit vous déplacez l'un de vos Replicants (chapitre « **Déplacements des Replicants** » page 5).

- Soit vous créez un Replicant (chapitre « **Création des Replicants** » page 7).

• **3 - Action charge/rotation :** 

- Soit vous chargez votre matrice en déplaçant votre marqueur énergie d'une case vers la droite.

- Soit vous effectuez une rotation à l'un de vos Replicants de 60° dans l'un des 2 sens.



Position d'origine

Exemple de rotation avec la matrice :

Après rotation :



Rotation à gauche

ou



Rotation à droite

DÉPLACEMENTS DES REPLICANTS

Les Replicants possèdent **2 types de déplacements** : ils marchent et/ou ils bondissent.

L'iconographie des âmes des Replicants représente les différentes possibilités de déplacement des Replicants.



Ce symbole au centre des âmes représente la position d'origine du Replicant.



Si vous déplacez votre Replicant sur un hexagone représenté par ce symbole, il le fait en marchant.



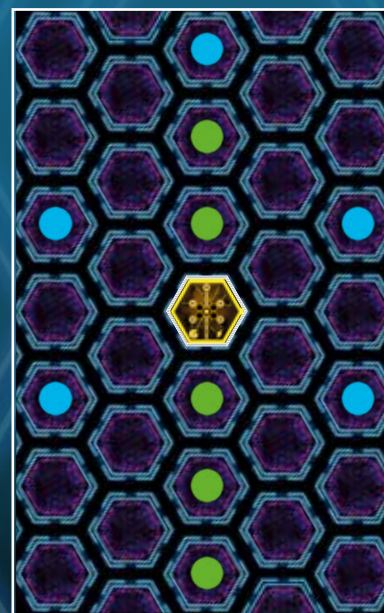
Si vous déplacez votre Replicant sur un hexagone représenté par ce symbole, il le fait en bondissant.



Un Replicant ne se déplace pas sur les hexagones représentés par ce symbole.



Un Replicant ne se déplace pas sur les hexagones représentés par ce symbole. Il y envoie des arcs électriques (chapitre « **Arcs électriques** » page 6).



Exemple avec le Replicant 6 (image de gauche) : il peut se déplacer en marchant sur l'un des 5 hexagones avec un rond vert ou se déplacer en bondissant sur l'un des 5 hexagones avec un rond bleu.



DÉPLACEMENT DES REPLICANTS (SUITE)

Un Replicant qui marche ne peut pas passer par-dessus un autre Replicant. Un Replicant qui bondit peut passer par-dessus d'autres Replicants.

Exemple avec le Replicant 6 (image à droite) : il ne peut pas passer par-dessus le Replicant 3 en marchant (hexagone avec la croix rouge). Par contre, il peut passer par-dessus le Replicant 3 en bondissant (hexagone avec le rond bleu).

Un Replicant se déplace sans effectuer de rotation.
Un Replicant ne peut pas se déplacer hors de l'arène.

Une matrice ne peut pas se déplacer sur un hexagone qui est sous la menace d'un Replicant adverse, sauf si ce déplacement déclenche immédiatement la fin de partie en détruisant un Replicant adverse (chapitre « **Conditions de victoire** » page 7).

Notez bien : Un Replicant menace un hexagone quand il peut s'y déplacer ou y envoyer des arcs électriques.

Exemple avec l'image : la matrice ne peut pas se déplacer sur les hexagones avec une croix rouge car ils sont sous la menace des Replicants 3 et 6 adverses.

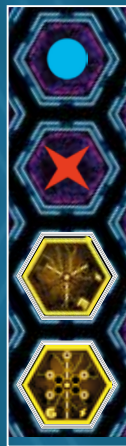


Un Replicant peut se déplacer sur un autre Replicant uniquement si c'est un Replicant adverse (chapitre « **Destruction des Replicants** » page 6).

DESTRUCTION DES REPLICANTS

Un Replicant peut se déplacer sur un Replicant adverse **en marchant** ou **en bondissant**. A ce moment, ce dernier est **détruit**. L'agresseur reste sur l'hexagone de sa proie.

Exemple : le Replicant 3 vert se déplace pour détruire le Replicant 4 bleu.



Quand vous détruisez un Replicant, vous rendez le cœur à votre adversaire qui le met dans sa réserve. L'âme est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie. A 3 joueurs et à 4 joueurs en mode individuel, gardez celle-ci en trophée. Les Replicants détruits détermineront le vainqueur (chapitre « **Conditions de victoire** » page 7).

Notez bien : Un Replicant peut détruire n'importe quel autre Replicant adverse, peut importe la valeur de son âme.

Notez bien : Une matrice est un Replicant comme un autre. Elle peut donc détruire n'importe quel Replicant adverse.

ARCS ÉLECTRIQUES



Le Replicant 5 peut détruire les Replicants adverses de 2 façons :

• en utilisant l'un de ses 3 déplacements en marchant,

ou  , grâce à des arcs électriques, il peut détruire les Replicants adverses qui se trouvent sur les hexagones correspondants à ce symbole.

Le Replicant 5 ne se déplace jamais sur ces hexagones.

Lors **du déplacement** dans l'action déplacement/création, vous avez 2 options pour utiliser un **Replicant 5** :

- soit vous le déplacez en marchant sur l'un des 3 hexagones.
- soit, **sans** le déplacer, vous détruisez 1 ou plusieurs Replicants adverses à l'aide des arcs électriques. **Puis** vous déplacez un autre de vos Replicants sur un hexagone **libre** (hexagone sans Replicant).

Exemple avec l'image ci-contre :

• soit le Replicant 5 se déplace sur le rond vert ou sur le Replicant 2 pour le détruire (il ne peut pas se déplacer sur la croix rouge étant bloqué par le Replicant 4).

• soit, **sans** se déplacer, le Replicant 5 détruit grâce aux arcs électriques le Replicant 3 et/ou le Replicant 4. Puis le Replicant 7 se déplace sur un hexagone libre.

Notez bien : Si vous ne pouvez pas déplacer un autre Replicant sur un hexagone libre, alors vous ne pouvez pas utiliser les arcs électriques.





CRÉATION DES REPLICANTS

Pour créer un Replicant, vous prenez de votre réserve une âme et un cœur. S'il vous manque l'un et/ou l'autre, vous ne pouvez pas créer un Replicant.

La valeur de chaque âme correspond à l'énergie nécessaire pour créer le Replicant. Vous diminuez d'autant l'énergie de votre matrice en déplaçant votre marqueur énergie. Vous ne pouvez pas utiliser plus d'énergie que votre matrice en possède.

Exemple : si votre matrice possède 6 points d'énergie, vous ne pouvez pas créer le Replicant 7.

Vous placez votre nouveau Replicant dans l'arène dans la même orientation que votre matrice et sur l'un des hexagones l'entourant. Cet hexagone doit être libre et ne pas être sous la menace d'un Replicant adverse.

Exemple avec les images ci-dessous :

La matrice jaune possède 9 points d'énergie.

A l'action déplacement/création, le joueur décide de créer le Replicant 7.

Il prend l'âme 7 et un cœur de sa réserve.

Il dépense ainsi 7 points d'énergie pour sa création. Le marqueur énergie passe de la case 9 à la case 2 ($9 - 7 = 2$).

Il ne peut pas le créer sur les hexagones possédant une croix rouge puisqu'ils sont sous la menace du Replicant 3. Il crée donc le Replicant 7 sur l'hexagone ayant le rond vert et le place dans la même orientation que sa matrice.



SURCHARGE DE LA MATRICE

Si votre matrice a **9 points d'énergie** et qu'elle doit être chargée (action charge), cela entraîne une **surcharge** de cette dernière. Il en résulte 2 conséquences :

- Votre matrice se décharge de son surplus de charge en foudroyant l'un de vos Replicants où qu'il se trouve dans l'arène. Vous choisissez le Replicant foudroyé. L'âme du Replicant ainsi foudroyée est retirée du jeu. Le cœur retourne dans votre réserve.

- L'énergie de votre matrice reste à 9 points d'énergie.

Le seul moyen de diminuer l'énergie de votre matrice est de créer un nouveau Replicant (action déplacement/création). Si vous ne créez pas un nouveau Replicant, au tour suivant votre matrice sera de nouveau en surcharge.

Notez bien : A l'action charge/rotation, un joueur ne peut pas charger sa matrice si celle-ci possède 7 ou 9 points d'énergie. Vous devez effectuer une rotation.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de victoire varient selon le nombre de joueurs.

- **A 2 joueurs :**

Un joueur gagne la partie de 2 façons :

- **dès qu'il détruit la matrice adverse.**
- ou **dès que son adversaire ne possède plus que 3 Replicants** dans l'arène.

- **A 3 joueurs :**

La fin de partie est déclenchée **dès qu'un joueur se fait détruire sa matrice** ou **dès qu'il ne possède plus que 3 Replicants** dans l'arène. Ce joueur a perdu. La victoire revient à l'un des 2 autres joueurs.

Détruire un Replicant 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 adverse apporte **1 point**.

Détruire une matrice adverse apporte **2 points**.

Déclencher la fin de partie en détruisant un ou plusieurs Replicants adverses apporte **0,5 point**.

Le joueur qui possède le plus de points parmi les deux restants gagne la partie.

- **A 4 joueurs :**

Les conditions de victoire sont précisées dans le chapitre « *Règles spécifiques à 4 joueurs* » page 8.

Notez bien : Grâce aux arcs électriques, un joueur peut déclencher la fin de partie en détruisant plusieurs Replicants adverses. Cette destruction doit laisser dans l'arène au minimum 3 Replicants à chaque adversaire.



LA DESTRUCTION INTERDITE

Lors d'une partie à **3 joueurs** ou d'une partie à **4 joueurs en mode individuel**, un joueur peut déclencher la **fin de partie** en **détruisant un ou plusieurs Replicants adverses uniquement s'il gagne la partie**.

Exemple avec 3 joueurs : Adrien, Bart et Carole.

Adrien possède 2 points, Bart possède 4 points et Carole possède 5 points.

• *Adrien est en position de détruire la matrice de Carole. Il peut la détruire car il gagne la partie :*

4,5 points (2+2+0,5) pour Adrien contre 4 points pour Bart.

• *Adrien est en position de détruire la matrice de Bart. Il ne peut pas la détruire car il ferait gagner Carole :*

4,5 points pour Adrien contre 5 points pour Carole.

On dit qu'Adrien est contraint par la règle de la destruction interdite.

Notez bien : Une matrice peut se déplacer sur un hexagone qui est sous la menace d'un Replicant adverse quand ce dernier est contraint par la règle de la destruction interdite.

Notez bien : La surcharge d'une matrice (à l'action charge) peut déclencher la fin de partie et ainsi donner la victoire à un adversaire ou une égalité entre les joueurs qui ont le plus de points.

Idée originale de **DENIS LAVENANT**
Conçu et écrit par **DENIS LAVENANT**
Graphismes : **DENIS LAVENANT**
NICOLAS TREIL
ESTELLE EMONNOT

REMERCIEMENTS

Je remercie tout particulièrement Frédéric LANGLOIS et Nicolas TREIL qui, à différentes époques du projet, ont su m'inspirer et orienter à leur façon l'univers de ce jeu.

Je remercie Estelle EMONNOT qui a apporté un magnifique habillage à REPLICANTS.

Je remercie chaleureusement ma famille qui m'a supporté tout au long de l'aventure.

Un grand merci au millier de joueurs venus à ma table découvrir le jeu au cours de ses 12 ans d'existence.

Cette expérience cumulée a fait de REPLICANTS ce qu'il est aujourd'hui.

Je remercie également chacun d'entre vous d'avoir suivi ce projet, dans l'attente de sa sortie.

Merci à tous, sans vous, REPLICANTS n'existerait pas.

Denis LAVENANT

RÈGLES SPÉCIFIQUES À 4 JOUEURS

A 4 joueurs, il y a deux modes de jeu :

- le mode individuel.
- le mode équipe.

• Le mode individuel :

Vous jouez chacun pour soi.

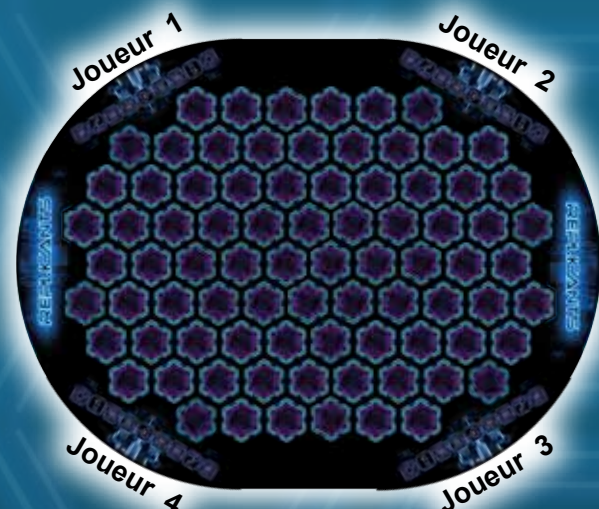
Les conditions de victoire sont celles d'une partie à 3 joueurs.

Vous appliquez les règles du chapitre « **La destruction interdite** ».

• Le mode équipe :

Vous jouez par équipe de 2 :

- le **joueur 1** fait équipe avec le **joueur 3**.
- le **joueur 2** fait équipe avec le **joueur 4**.



Une équipe l'emporte dès que :

- soit une matrice de l'équipe adverse est détruite.
- soit un joueur de l'équipe adverse n'a plus que 3 Replicants dans l'arène.

Les Replicants des joueurs d'une équipe sont des alliés.

Par conséquent :

- il est interdit de détruire les Replicants de son coéquipier.
- les Replicants d'un joueur n'engendrent pas de menace sur les hexagones pour son coéquipier.

Notez bien : En mode équipe, il est interdit aux joueurs d'une même équipe de communiquer entre eux. Leurs actions doivent se coordonner de façon intuitive et non de façon dirigée.



*In a chaotic, violent future,
to satisfy the population's need for entertainment,
engineers have created creatures built for combat.
They named them...*

REPLICANTS

These biomechanical energy creatures, gladiators of the future, battle it out in an arena.

Replicants form a group of individuals. Two, three or four groups of Replicants meet in the arena to wage merciless combat.

A Replicant has two distinct structures. Its mechanical part, called the heart, gives it the energy it needs to perform its various functions. Its biological part, called the soul, gives it the ability to move and destroy.

Within each group, a particular Replicant is called the Matrix. When combat begins, its energetic activity becomes exacerbated. The Matrix rapidly expands and eventually splits, giving rise to a new Replicant.

In battle, Replicants must destroy their opponents. To do this, one Replicant must pull itself up onto another. When it does so, it

releases an enormous amount of electricity which annihilates its hapless opponent.

During these violent skirmishes, the Matrix's replication process sometimes reaches such an energy paroxysm that it has to discharge an excess of energy. It does so by disintegrating one of its Replicants, which acts as a lightning rod. This discharge is life-saving for the Matrix, but not for the Replicant undergoing it. This confrontation ends when one of the Matrix is destroyed by another Replicant, or when a group is practically devoid of individuals.

In this game, you play as a group of Replicants. Whether two, three or four players, to have a chance of winning the game in this confrontation, you must destroy the opposing Replicants while minimizing your losses. Can you lead your group to victory?

RULES CHAPTERS

 **2-4**  **30-40** MIN  **12+**

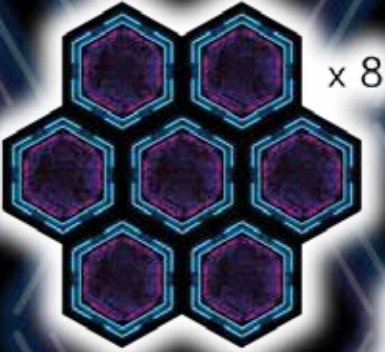
Replicants	P.9
Game elements	P.10
Game preparation	P.11
Game turn	P.12
Replicants movement	P.12
Replicants destruction	P.13

Electric arcs	P.13
Replicants creation	P.14
Matrix overload	P.14
Victory conditions	P.14
Forbidden destruction	P.15
Specific rules for 4 players	P.15



An **arena** (game board) consisting of 13 or 18 pieces (depending on the number of players)

GAME ELEMENTS



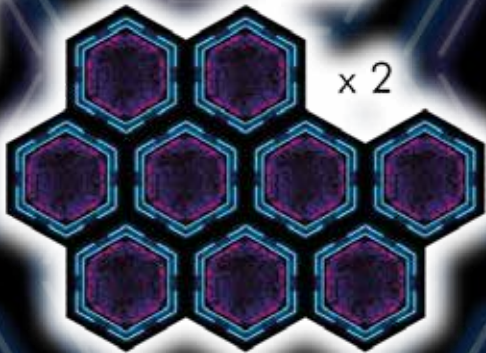
x 8



x 4



x 2

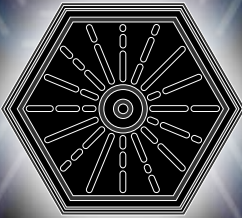


x 2



x 2

60 **souls** grouped into 4 colors. Each color has 15 souls:



36 **hearts**



4 **energy markers**



1 Matrix soul

4 souls 3

2 souls 5

1 soul 7

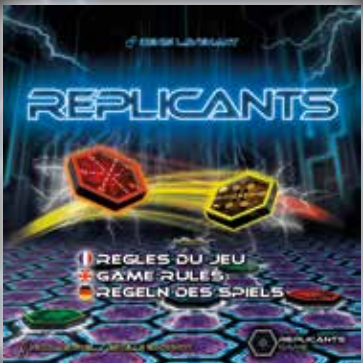
3 souls 2

2 souls 4

2 souls 6



4 **player aids**

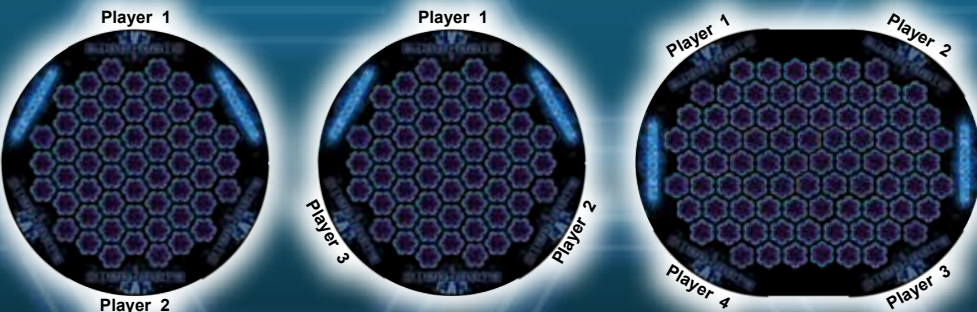
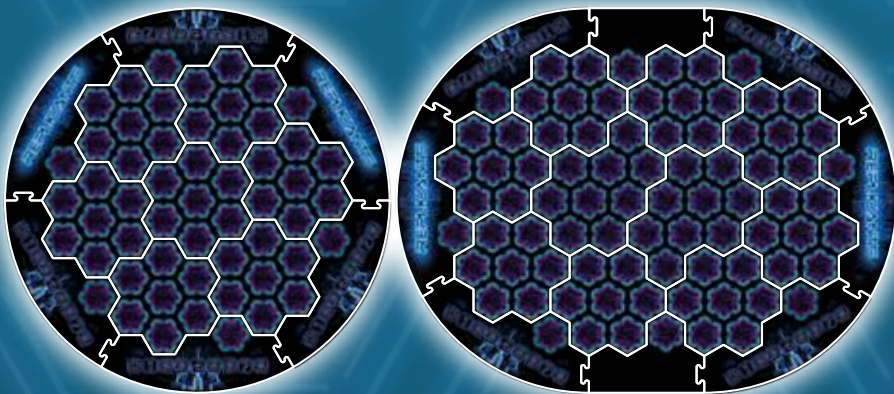


The **rulebook** you are currently reading



GAME PREPARATION

- If you're playing with **2 or 3 players**, create a circular **arena** as shown in the image below, left. If you're playing with **4 players**, create an oval arena as shown on the image below, right.
- Take the **15 souls**, the **energy marker** and the **player aid** of your chosen color.
- If you're playing with **2 players**, each player takes **9 hearts**. If you're playing with **3 or 4 players**, each player takes **8 hearts**.
- Depending on the number of players, position yourself as shown in the 3 images below.



A Replicant is the combination of a **soul** and a **heart**. To place a Replicant in the arena, combine its soul with a heart.

Example below with the Matrix and Replicant 3.



Whatever the number of players, **place your Matrix**, **three Replicant 2** and **two Replicant 3** in the arena (see image below).

Place your 9 remaining souls and your **2 or 3 remaining hearts** next to the arena: **this is your reserve**.

Place the energy marker on the zero point of the energy bar.





GAME TURN

You decide which player goes first.

With 2 players, you play one after the other.

With 3 and 4 players, you take turns playing clockwise.

On your turn, you have 3 compulsory actions to perform in the following order:

• 1 - Charge action :



(See player aids)

Charge your Matrix by moving your energy marker one square to the right.

Examples:

if your energy marker is on 2, you move it to 3.

if your energy marker is on 7, you move it to 9.



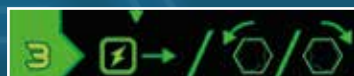
• 2 - Move/create action :



You can either

- Move one of your Replicants («**Replicants movement**» chapter on page 12).
- Or create a Replicant («**Replicants creation**» chapter page 14).

• 3 - Load/rotate action :



You can either

- Charge your Matrix by moving your energy marker one square to the right.
- Or rotate one of your Replicants by 60° in any direction (any **one** of the 2 possible directions).



Original position

Example of rotation with the Matrix:

After rotation :



Rotate left

ou



Rotate right

REPLICANTS MOVEMENT

Replicants have 2 types of movement:
walking and/or leaping.

The iconography of Replicant souls represents the different movement possibilities of Replicants.



This symbol in the center of the souls represents the Replicant's original position.



If you move your Replicant to a hex represented by this symbol, it does so by walking.



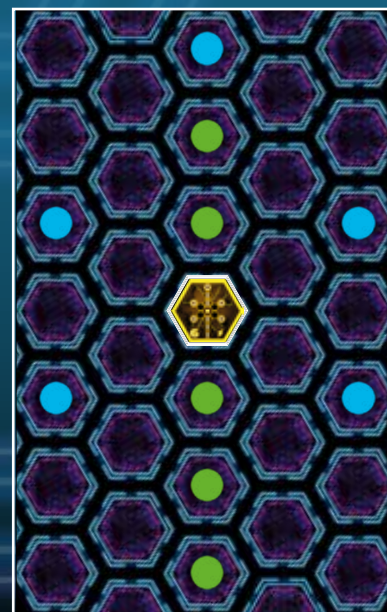
If you move your Replicant on a hex represented by this symbol, it does so by leaping.



Replicant do not move on hexes represented by this symbol.



Replicant do not move on hexes represented by this symbol. It send out electric arcs («**Electric arcs**» chapter page 13).



Example with Replicant 6 (image on the left): it can move by walking on one of the 5 hexes with a green circle, or by leaping on one of the 5 hexes with a blue circle.



REPLICANTS MOVEMENT (CONTINUED)

A walking Replicant cannot pass over another Replicant.
A leaping Replicant can leap over other Replicants.

Example with Replicant 6 (image right): it cannot pass over Replicant 3 when walking (hex with red cross). However, it can leap over Replicant 3 (hex with blue circle).

A Replicant moves without rotating.
A Replicant cannot move outside the arena.

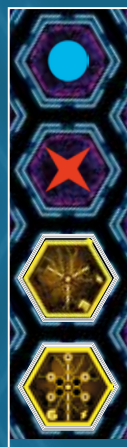
A Matrix cannot move onto a hex which is under threat from an opposing Replicant, unless this move immediately triggers the end of the game by destroying an opposing Replicant («**Victory conditions**» chapter page 14).

Please note: a Replicant threatens a hex when it can move or send electric arcs through it.

Example: the Matrix cannot move on hexes marked with a red cross, as they are under threat from the opposing Replicants 3 and 6.



A Replicant can only move onto another Replicant if it's an opposing Replicant («**Replicants destruction**» chapter page 13).



REPLICANTS DESTRUCTION

A Replicant can move onto an opposing Replicant by walking or leaping. At this point, the latter is destroyed. The aggressor remains on the prey hex.

Example: green Replicant 3 moves to destroy blue Replicant 4.



When you destroy a Replicant, you return the heart to your opponent, who places it in his reserve. The soul is removed from play until the end of the game. With 3 players and 4 players in individual mode, keep it as a trophy. Replicants destroyed will determine the winner («**Victory conditions**» chapter page 14).

Please note: A Replicant can destroy any other Replicant, regardless of its soul value.

Please note: A Matrix is a Replicant like any other. It can therefore destroy any opposing Replicant.

ELECTRIC ARCS



Replicant 5 can destroy opposing Replicants in 2 ways:

by using one of its 3 walking moves,
or , using electric arcs, it can destroy opposing Replicants in hexes corresponding to this symbol. **Replicant 5 never moves on these hexes.**

During the **move action**, you have 2 options for using a **Replicant 5**:

- either move it by walking on one of the 3 hexes.
- or, **without** moving it, you destroy 1 or more opposing Replicants using electric arcs. **Then** move another of your Replicants to a **free** hex (hex with no Replicant).

Example with the image opposite:

- either Replicant 5 moves onto the green circle or Replicant 2 to destroy it (it can't move onto the red cross, as it's blocked by Replicant 4).
- or, without moving, Replicant 5 uses electric arcs to destroy Replicant 3 and/or Replicant 4. Replicant 7 then moves to a free hex.



Please note: if you can't move another Replicant to a free hex, then you can't use electric arcs.



REPLICANTS CREATION

To create a Replicant, you take a soul and a heart from your reserves. If you're missing one and/or the other, you can't create a Replicant.

The value of each soul corresponds to the energy required to create the Replicant. You reduce the energy of your Matrix by the same amount by moving your energy marker. You cannot use more energy than your Matrix has.

Example: if your Matrix has 6 energy points, you cannot create Replicant 7.

Place your new Replicant in the arena in the same orientation as your Matrix and on one of the hexes surrounding it. This hex must be free and not under threat from an opposing Replicant.

Example with the images below:

The yellow Matrix has 9 energy points.

With the move/create action, the player decides to create Replicant 7.

He takes soul 7 and a heart from his reserve.

He thus spends 7 energy points on his creation. The energy marker moves from square 9 to square 2 ($9 - 7 = 2$).

He cannot create it on hexes with a red cross, as they are under threat from Replicant 3. He therefore creates Replicant 7 on the hex with the green circle and places it in the same orientation as his Matrix.



MATRIX OVERLOAD

If your Matrix has **9 energy points** and **needs to be charged** (charge action), it will be overload. This has 2 consequences:

- Your Matrix discharges its excess charge by striking one of your Replicants wherever it is in the arena. You choose the Replicant to be struck by lightning. The Replicant's soul is removed from the game. The heart is returned to your reserve.
- Your Matrix energy remains at 9 energy points.

The only way to reduce your Matrix energy is to create a new Replicant (move/create action). If you don't create a new Replicant, your Matrix will be overloaded again next turn.

Please note: during the charge/rotate action, a player cannot charge his Matrix if it has 7 or 9 energy points. You must perform a rotation.

VICTORY CONDITIONS

Victory conditions vary according to the number of players.

• 2 players:

A player wins the game in 2 ways:

- as soon as he **destroys his opponent's Matrix**.
- or as soon as his opponent has **no more than 3 Replicants** in the arena.

• 3 players:

The end of the game is triggered as soon as **a player's Matrix is destroyed** or as soon as he has **only 3 Replicants left** in the arena. This player has lost. Victory goes to one of the other 2 players.

Destroying an opponent's Replicant 2, 3, 4, 5, 6 or 7 scores **1 point**.

Destroying an opponent's Matrix scores **2 points**.

Triggering the end of the game by destroying one or more opposing Replicants scores **0.5 point**.

The player with the most points among the two remaining wins the game.

• 4 players:

Victory conditions are specified in the chapter «Specific rules for 4 players» on page 8.

Please note: Thanks to electric arcs, a player can trigger the end of the game by destroying several opposing Replicants. This destruction must leave at least 3 Replicants in the arena for each opponent.



FORBIDDEN DESTRUCTION

In a 3-player game or a 4-player game in individual mode, a player can trigger the end of the game **by destroying one or more opposing Replicants only if he wins the game.**

Example with 3 players: Adrien, Bart and Carole.

Adrien has 2 points, Bart has 4 points and Carole has 5 points.

- *Adrien is in a position to destroy Carole's Matrix. He can destroy it because he wins the game:*

4.5 points (2+2+0.5) for Adrien versus 4 points for Bart.

- *Adrien is in a position to destroy Bart's Matrix. He can't destroy it as it would cause Carole to win:*

4.5 points for Adrien versus 5 points for Carole.

We say that Adrien is constrained by the forbidden destruction rule.

Please note: A Matrix can move onto a hex that is under threat from an opposing Replicant when the latter is constrained by the forbidden destruction rule.

Please note: Overloading a Matrix (using the charge action) can trigger the end of the game, giving victory to an opponent or a tie between the players with the most points.

Original idea by **DENIS LAVENANT**
Designed and written by **DENIS LAVENANT**
Graphics: **DENIS LAVENANT**
NICOLAS TREIL
ESTELLE EMONNOT

SPECIAL THANKS

I would like to extend my special thanks to Frédéric LANGLOIS and Nicolas TREIL who, at different stages of the project, inspired me and guided me in their own way through the universe of this game. I would like to thank Estelle EMONNOT who created the magnificent artwork for REPLICANTS. I would like to extend my warmest thanks to my family who supported me throughout this adventure. A big thank you to the thousands of players who came to my table to discover the game over the course of its 12 years of existence. This cumulative experience has made REPLICANTS what it is today.

I would also like to thank each and every one of you for following this project as you awaited its release. Thank you all, without you, REPLICANTS would not exist.

Denis LAVENANT

SPECIFIC RULES FOR 4 PLAYERS

With 4 players, there are two game modes:

- Individual mode.
- Team mode.

- **Individual mode:**

You play each player for himself.

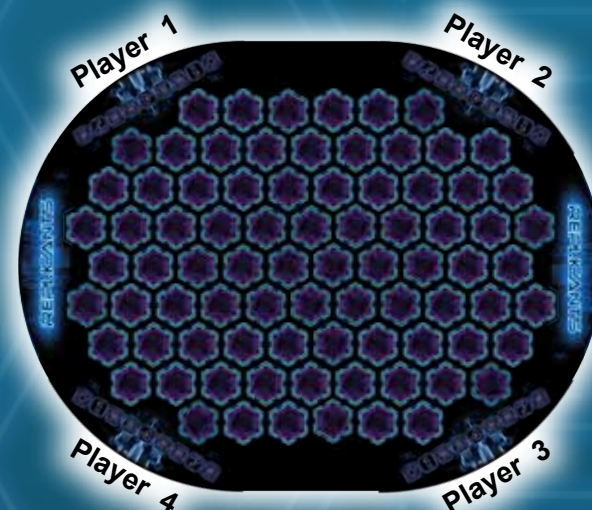
Victory conditions are those of a 3-player game.

The rules in the «**Forbidden Destruction**» chapter apply.

- **Team mode:**

You play in teams of 2:

- **player 1** teams up with **player 3**.
- **player 2** teams up with **player 4**.



A team wins as soon as :

- either one of the opposing team's Matrixes is destroyed,
- or a player on the opposing team has only 3 Replicants left in the arena.

Replicants of players on a team are allies.

As a consequence:

- it is forbidden to destroy your teammate's Replicants,
- one player's Replicants do not threaten the hexes of his teammate.

Please note: In team mode, it is forbidden for players on the same team to communicate with each other. Their actions must be coordinated intuitively, not directed.



**In einer chaotischen und gewalttätigen Zukunft haben Ingenieure,
um dem Unterhaltsbedürfnis der Bevölkerung gerecht zu werden,
Kreaturen geschaffen, die für den Kampf gemacht sind.
Die sogenannten ...**

REPLICANTS

Diese energiegeladenen biomechanischen Kreaturen, Gladiatoren der Zukunft, kämpfen in einer Arena gegeneinander.

Die Replicants bilden eine Gruppe von Individuen. Zwei, drei oder vier Gruppen von Replicants treffen in dieser Arena aufeinander, um einen gnadenlosen Kampf auszutragen.

Ein Replicant besitzt zwei deutlich voneinander getrennte Strukturen. Sein mechanischer Teil, der als Herz bezeichnet wird, versorgt ihn mit der für seine verschiedenen Funktionen erforderlichen Energie. Sein biologischer Teil, der als Seele bezeichnet wird, verleiht ihm seine Bewegungs- und Zerstörungsfähigkeiten.

Innerhalb jeder Gruppe wird ein ganz besonderer Replicant als Matrix bezeichnet. Zu Beginn des Kampfes wird seine energetische Aktivität verstärkt. Die Matrix gewinnt schnell an Volumen und spaltet sich schließlich, um einen neuen Replicants hervorzubringen.

Während der Kämpfe müssen die Replicants ihre Gegner vernichten. Dazu muss sich ein Replicant auf einen anderen erheben. In diesem Moment setzt

er eine enorme Menge an Elektrizität frei, die seinen unglücklichen Gegner vernichtet.

Bei diesen heftigen Gefechten kommt es vor, dass der Replikationsprozess der Matrix einen solchen Energiehöhepunkt erreicht, dass sie einen Überschuss an Energie abgeben muss. Dies geschieht, indem sie einen ihrer Replicants, der als Blitzableiter dient, auflöst. Diese Entladung ist für die Matrix rettend, aber nicht für den Replicants, der sie erleidet.

Dieser Kampf endet, wenn eine der Matrix von einem anderen Replicants zerstört wird oder wenn eine Gruppe fast keine Individuen mehr hat.

In diesem Spiel schlüpfen Sie in die Rolle einer Gruppe von Replicants. Ob zu zweit, zu dritt oder zu viert – um eine Chance zu haben, das Spiel in dieser Konfrontation zu gewinnen, müssen Sie die gegnerischen Replicants zerstören und gleichzeitig Ihre Verluste minimieren. Werden Sie es schaffen, ihre Gruppe zum Sieg zu führen?

SPIELKAPITEL

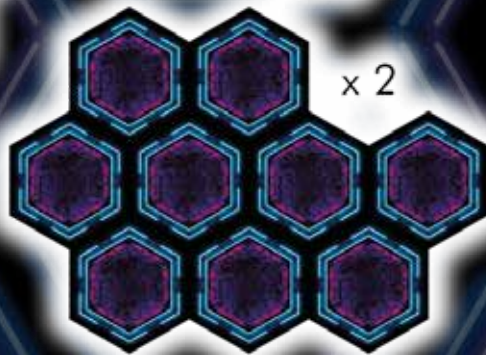
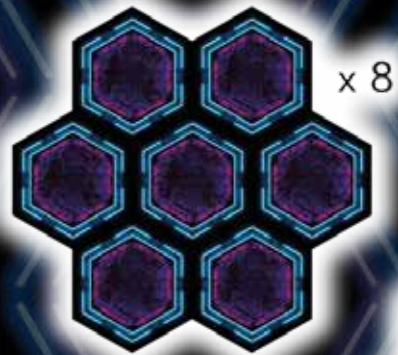
2-4 **30-40 MN** **12+**

Replicants	S.16
Spielelemente	S.17
Spielvorbereitung	S.18
Spielablauf	S.19
Bewegungen der Replicants	S.19
Zerstörung der Replicants	S.20

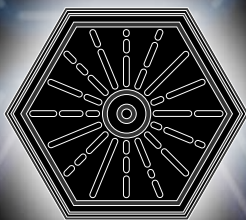
Elektrische Lichtbögen	S.20
Erschaffung der Replicants	S.21
Überlastung der Matrix	S.21
Siegbedingungen	S.21
Verbotene Zerstörung	S.22
Spezifische Regeln für 4 Spieler	S.22



Eine **Arena** (Spielbrett) bestehend aus 13 oder 18 Teilen (je nach Anzahl der Spieler):



60 **Seelen** in 4 Farben. Jede Farbe hat **15 Seelen**:



36 **Herzen**



1 Matrix-Seele



3 Seelen 2



4 Seelen 3



2 Seelen 4



2 Seelen 5



2 Seelen 6



1 Seele 7



4 **Energienmarker**



4 **Spielhilfen**



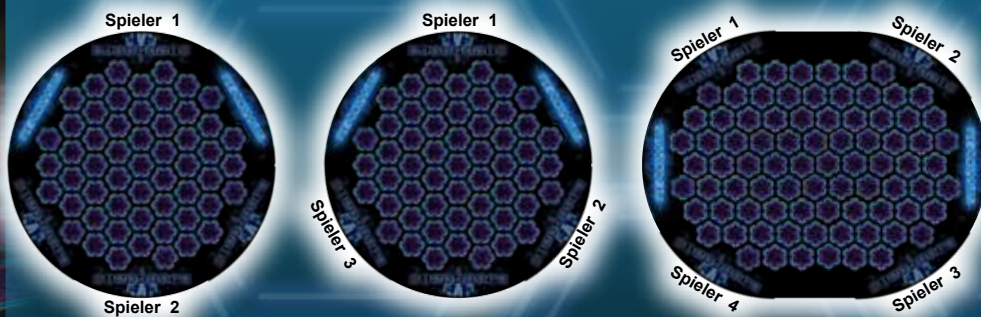
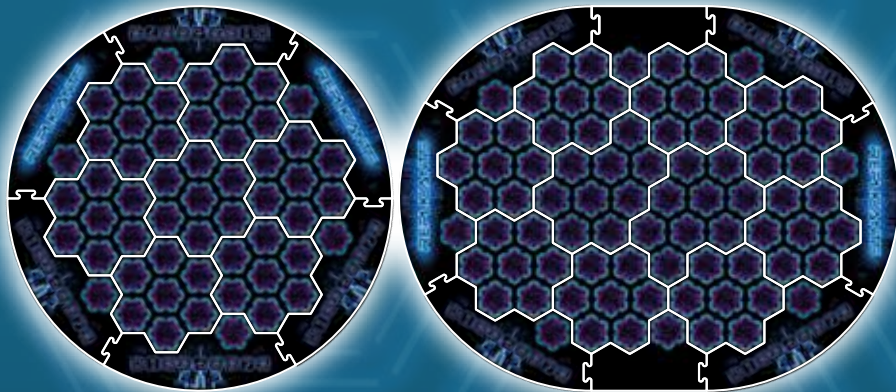
Das **Regelheft**, das Sie gerade lesen.

SPIELELEMENTE



SPIELVORBEREITUNG

- Wenn Sie **zu zweit oder zu dritt spielen**, erstellen Sie eine **kreisförmige Arena** wie auf dem Bild unten links. Wenn Sie **zu viert spielen**, erstellen Sie eine **ovale Arena** wie auf dem Bild unten rechts.
- Nehmen Sie sich jeweils die **15 Seelen**, den **Energiemarker** und die **Spielhilfe** in der gewählten Farbe.
- Wenn Sie **zu zweit spielen**, nimmt sich jeder Spieler **9 Herzen**. Wenn Sie **zu dritt oder zu viert spielen**, nimmt sich jeder Spieler **8 Herzen**.
- Je nach Anzahl der Spieler positionieren Sie sich wie auf den 3 Abbildungen unten gezeigt.



Ein Replicant ist die Verbindung einer Seele mit einem Herz. Um einen Replicant in der Arena zu platzieren, verbinden Sie seine Seele mit einem Herz.

Beispiel unten mit der Matrix und dem Replicant 3.



Unabhängig von der Anzahl der Spieler platzieren **Sie Ihre Matrix**, Ihre **drei Replicants 2** und **zwei Replicants 3** in der Arena (siehe Abbildung unten).

Legen Sie Ihre **9 verbleibenden Seelen** und Ihre **2 oder 3 verbleibenden Herzen** neben die Arena: **Das ist Ihr Vorrat.**

Setzen Sie den Energiemarker auf die Null der Energieanzeige.





SPIELABLAUF

Sie bestimmen den ersten Spieler nach eigenem Ermessen.

Bei 2 Spielern spielen Sie nacheinander.

Bei 3 und 4 Spielern spielen Sie reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn Sie an der Reihe sind, müssen Sie 3 obligatorische Aktionen in der folgenden Reihenfolge ausführen:

• 1 - Aufladeaktion:



(Siehe Spielhilfen)

Laden Sie Ihre Matrix auf, indem Sie Ihren Energiemarker um ein Feld nach rechts verschieben

Beispiele:

Wenn Ihr Energiemarker auf 2 steht, verschieben Sie ihn auf 3.

Wenn Ihr Energiemarker auf 7 steht, verschieben Sie ihn auf 9.



• 2 - Bewegungs-/Erschaffungsaktion:



- Entweder bewegen Sie einen Ihrer Replicants (Kapitel „Bewegungen der Replicants“ auf Seite 19).

- Oder Sie erschaffen einen Replicant (Kapitel „Erschaffung der Replicants“ auf Seite 21).

• 3 - Lade-/Drehaktion:



- Entweder laden Sie Ihre Matrix, indem Sie Ihren Energiemarker um ein Sechseck nach rechts verschieben.

- Oder Sie drehen einen Ihrer Replicants um 60° in eine der beiden Richtungen.



Ausgangsposition

Beispiel für eine Drehung mit der Matrix:

Nach der Drehung:



Drehung nach links



Drehung nach rechts

BEWEGUNGEN DER REPLICANTS

Replicants können sich auf **zwei Arten** bewegen:

Sie gehen und/oder sie springen.

Die Symbolik der Seelen der Replicant stellt die verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten der Replicant dar.



Dieses Symbol in der Mitte der Seelen stellt die Ausgangsposition des Replicant dar.



Wenn Sie Ihren Replicant auf ein Sechseck bewegen, das mit diesem Symbol gekennzeichnet ist, bewegt er sich gehend.



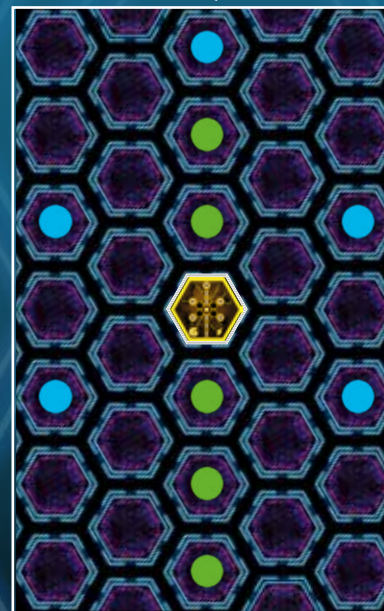
Wenn Sie Ihren Replicant auf ein Sechseck bewegen, das mit diesem Symbol gekennzeichnet ist, springt er.



Der Replicant bewegt sich nicht auf Sechsecke, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind.



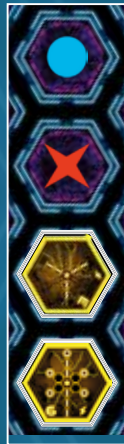
Der Replicant bewegt sich nicht auf Sechsecke, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind. Er schickt dort Elektrische Lichtbögen hin (Kapitel „Elektrische Lichtbögen“ auf Seite 20).



Beispiel mit dem Replicant 6 (Bild links): Er kann sich bewegen, indem er auf eines der 5 Sechsecke mit einem grünen Kreis läuft, oder indem er auf eines der 5 Sechsecke mit einem blauen Kreis springt.



Ein Replicant kann sich nur auf einen anderen Replicant bewegen, wenn es sich um einen gegnerischen Replicant handelt (Kapitel „**Zerstörung der Replicants**“ auf Seite 20).



ZERSTÖRUNG DER REPLICANT

Bitte beachten Sie: Eine Matrix ist ein Replicant wie jeder andere. Sie kann daher jeden gegnerischen Replicant zerstören.

ELEKTRISCHE LICHTBÖGEN



Bitte beachten Sie: Wenn Sie keinen anderen Replicant auf ein freies Sechseck bewegen können, können Sie die Elektrische Lichtbögen nicht einsetzen.



ERSCHAFFUNG DER REPLICANT

Um einen Replicant zu erschaffen, nehmen Sie eine Seele und ein Herz aus Ihrem Vorrat. Fehlt Ihnen eines davon, können Sie keinen Replicants erschaffen.

Die Zahl jeder Seele entspricht der Energie, die zur Erschaffung des Replicant erforderlich ist. Sie verringern die Energie Ihrer Matrix um denselben Wert, indem Sie Ihren Energiemarker verschieben. Sie können nicht mehr Energie verbrauchen, als Ihre Matrix besitzt.

Beispiel: Wenn Ihre Matrix 6 Energiepunkte besitzt, können Sie den Replicant 7 nicht erschaffen.

Sie platzieren Ihren neuen Replicants in der Arena in derselben Ausrichtung wie Ihre Matrix und auf einem der sie umgebenden Sechsecke. Dieses Sechseck muss frei sein und darf nicht von einem gegnerischen Replicant bedroht werden.

Beispiel mit den folgenden Bildern:

Die gelbe Matrix verfügt über 9 Energiepunkte.

Bei der Aktion „Bewegen/Erzeugen“ entscheidet sich der Spieler, den Replicant 7 zu erzeugen.

Er nimmt die Seele 7 und ein Herz aus seinem Vorrat.

Er gibt somit 7 Energiepunkte für dessen Erzeugung aus. Der Energiemarker wird von Feld 9 auf Feld 2 verschoben ($9 - 7 = 2$).

Er kann ihn nicht auf Feldern mit einem roten Kreuz erschaffen, da diese von Replicant 3 bedroht sind. Er erschafft Replicant 7 also auf dem Sechseck mit dem grünen Kreis und platziert ihn in derselben Ausrichtung wie seine Matrix.



ÜBERLASTUNG DER MATRIX

Wenn Ihre Matrix **9 Energiepunkte** hat **und aufgeladen werden muss** (Aktion „Aufladen“), führt dies zu einer Überlastung der Matrix. Dies hat zwei Konsequenzen:

- Ihre Matrix entlädt ihren Überschuss, indem sie einen Ihrer Replicants, egal wo er sich in der Arena befindet, mit einem Blitzschlag tötet. Sie wählen den getöteten Replicants aus. Die Seele des getöteten Replicant wird aus dem Spiel genommen. Das Herz kehrt in Ihren Vorrat zurück.

- Die Energie Ihrer Matrix bleibt bei 9 Energiepunkten.

Die einzige Möglichkeit, die Energie Ihrer Matrix zu verringern, besteht darin, einen neuen Replicant zu erschaffen (Aktion „Bewegung/Erschaffung“). Wenn Sie keinen neuen Replicant erschaffen, wird Ihre Matrix in der nächsten Runde erneut überladen sein.

Bitte beachten Sie: Bei der Aktion „Laden/Rotieren“ kann ein Spieler seine Matrix nicht laden, wenn diese 7 oder 9 Energiepunkte hat. Sie müssen eine Rotation durchführen.

SIEGBEDINGUNGEN

Die Bedingungen für den Sieg variieren je nach Anzahl der Spieler.

- **Bei 2 Spielern:**

Ein Spieler gewinnt das Spiel auf zwei Arten:

- **sobald er die gegnerische Matrix zerstört hat.**
- oder **sobald sein Gegner nur noch 3 Replicants** in der Arena hat.

- **Bei 3 Spielern:**

Das Spiel endet, **sobald die Matrix eines Spielers zerstört wird** oder **er nur noch 3 Replicants in der Arena hat**. Dieser Spieler hat verloren. Der Sieg geht an einen der beiden anderen Spieler.

Die Zerstörung eines gegnerischen Replicants 2, 3, 4, 5, 6 oder 7 bringt **1 Punkt**.

Die Zerstörung einer gegnerischen Matrix bringt **2 Punkte**.

Das Auslösen des Spielendes durch die Zerstörung eines oder mehrerer gegnerischer Replicants bringt **0,5 Punkt**.

Der Spieler mit den meisten Punkten unter den beiden verbleibenden Spielern gewinnt das Spiel.

- **Bei 4 Spielern:**

Die Siegbedingungen sind im Kapitel „**Spezifische Regeln für 4 Spieler**“ auf Seite 22 aufgeführt.

Bitte beachten Sie: Dank der Elektrische Lichtbögen kann ein Spieler das Spiel beenden, indem er mehrere gegnerische Replicants zerstört. Nach dieser Zerstörung müssen mindestens 3 Replicants pro Gegner in der Arena übrig bleiben.



VERBOTENE ZERSTÖRUNG

Bei einem Spiel mit **3 oder 4 Spielern** im Einzelspielermodus kann ein Spieler das Spiel beenden, **indem er einen oder mehrere gegnerische Replicants zerstört, jedoch nur, wenn er das Spiel gewinnt.**

*Beispiel mit 3 Spielern: Adrien, Bart und Carole.
Adrien hat 2 Punkte, Bart hat 4 Punkte und Carole hat 5 Punkte.*

- *Adrien ist in der Lage, Caroles Matrix zu zerstören. Er kann sie zerstören, da er das Spiel gewinnt:
4,5 Punkte (2+2+0,5) für Adrien gegen 4 Punkte für Bart.*

- *Adrien ist in der Lage, Barts Matrix zu zerstören. Er kann sie nicht zerstören, da Carole dadurch gewinnen würde:
4,5 Punkte für Adrien gegen 5 Punkte für Carole.
Man sagt, dass Adrien durch die Regel der verbotenen Zerstörung eingeschränkt ist.*

Bitte Beachten Sie: Eine Matrix kann sich auf ein Sechseck bewegen, das von einem gegnerischen Replicant bedroht wird, wenn dieser durch die Regel der verbotenen Zerstörung eingeschränkt ist.

Bitte Beachten Sie: Die Überlastung einer Matrix (bei der Aktion „Aufladen“) kann das Spielende auslösen und somit einem Gegner den Sieg oder ein Unentschieden zwischen den Spielern mit den meisten Punkten bescheren.

Ursprüngliche Idee von **DENIS LAVENANT**
Entworfen und geschrieben von **DENIS LAVENANT**
Grafiken: **DENIS LAVENANT**
NICOLAS TREIL
ESTELLE EMONNOT

DANKE

Mein besonderer Dank gilt Frédéric LANGLOIS und Nicolas TREIL, die mich zu verschiedenen Zeitpunkten des Projekts inspiriert und auf ihre Weise die Welt dieses Spiels geprägt haben. Ich danke Estelle EMONNOT, die REPLICANTS ein wunderschönes Design verliehen hat. Ich danke meiner Familie von ganzem Herzen, die mich während dieses Abenteuers unterstützt hat.

Ein großes Dankeschön an die tausend Spieler, die in den 12 Jahren seines Bestehens an meinem Tisch Platz genommen haben, um das Spiel zu entdecken. Diese gesammelten Erfahrungen haben REPLICANTS zu dem gemacht, was es heute ist.

Ich danke auch jedem einzelnen von Ihnen, der dieses Projekt verfolgt hat und auf seine Veröffentlichung gewartet hat. Vielen Dank an alle, ohne Sie würde REPLICANTS nicht existieren.

Denis LAVENANT

SPEZIFISCHE REGELN FÜR 4 SPIELER

Bei 4 Spielern gibt es zwei Spielmodi:

- den Einzelmodus.
- den Team-Modus.

• Einzelmodus:

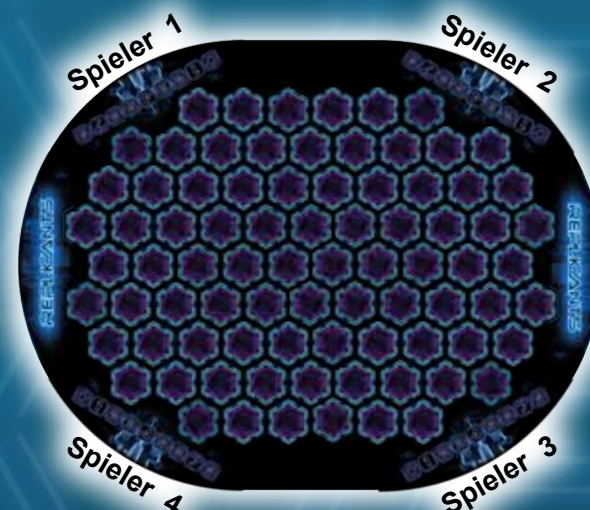
Jeder spielt für sich.

Die Siegbedingungen sind die gleichen wie bei einem Spiel mit **3 Spielern**. Es gelten die Regeln aus dem Kapitel „**Verbotene Zerstörung**“.

• Team-Modus:

Sie spielen in 2er-Teams:

- **Spieler 1** bildet ein Team mit **Spieler 3**.
- **Spieler 2** bildet ein Team mit **Spieler 4**.



Ein Team gewinnt, sobald:

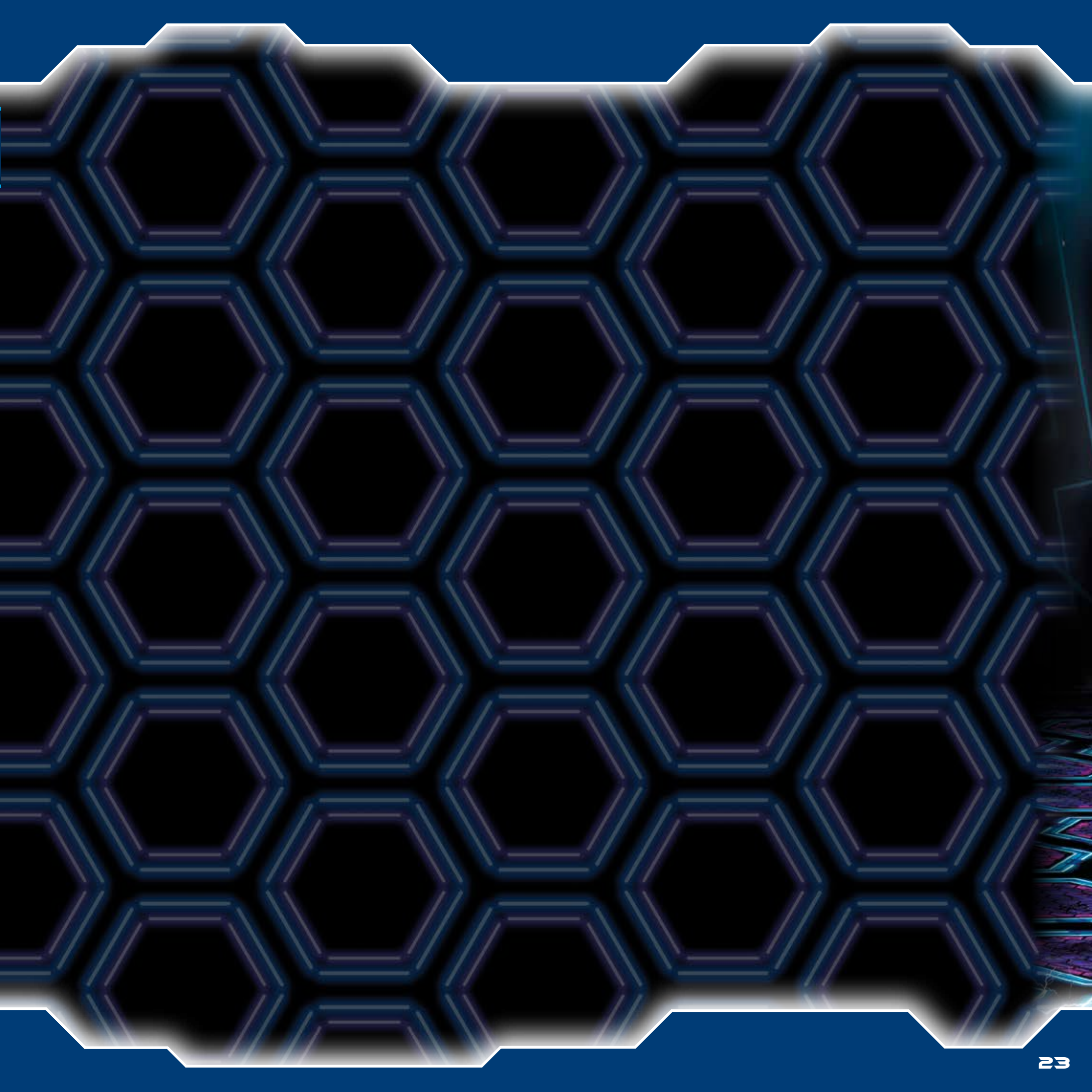
- entweder eine Matrix des gegnerischen Teams zerstört wurde,
- oder ein Spieler des gegnerischen Teams nur noch 3 Replicants in der Arena hat.

Die Replicants der Spieler eines Teams sind Verbündete.

Daher:

- Es ist verboten, die Replicants seines Teamkollegen zu zerstören,
- stellen die Replicants eines Spielers keine Bedrohung für die Sechsecke seines Teamkollegen dar.

Bitte beachten Sie: Im Team-Modus ist es Spielern desselben Teams untersagt, miteinander zu kommunizieren. Ihre Aktionen müssen intuitiv und nicht gezielt koordiniert werden.



 DENIS LAVENANT

REPLICANTS



SEP REPLICANTS GAME
3 rue de Candé
37300 Joué-les-Tours
FRANCE

Copyright 2025
All rights reserved

 NICOLAS TREIL / ESTELLE EMMONNOT



REPLICANTS
GAME