



- RULES OF PLAY -



Game designed by Tobias Hall. Artwork by Anthony Cournoyer.

"Our organization is thriving more than ever! And credit where credit's due, your exceptionally "stern" methods have not gone unnoticed!

As we're branching out we want you to establish a new network and lead your gang...ehrm.. ambitious team to prosperity! The most successful of the lot will become my successor! Well, you know, "eventually"... After a few years, once you've learned the ropes by fetching coffee and mastered the art of foot massage...

BUT first things first! Let's write the future and get going with this soon to be EMPIRE of yours!"

OVERVIEW

In WRITE THE FUTURE, all the players will create their own thriving criminal empire in a crime-infested cyberpunk future by cleverly filling their Player Sheet with beautifully (or less so) drawn agents, intel, weapons and money!

Not only will you take on a big variety of missions, unlock different bonuses and create spectacular combos, you will also be able to manipulate the value of the resources at the black market!

SOLO PLAYER?

If playing solo you follow the rules of the Traditional Mode with the exception that you always play 15 rounds (keep track by counting your ticked Neighbourhood Abilities spaces).



CONTENTS

- 1 x Player Sheet Pad with 100 pages
- 1 x Rules in English, French, German
- 4 x Pencils
- 18 x Dice
- 42 x Mission Cards
- 5 x Neighbourhood Cards



2022 © All Or None Games
www.allornonegames.com

CHOOSE MODE!

Decide which mode of the game to play based on the preferences of your game group:

* DRAFT MODE

For 2-4 players that enjoys drafting, a slightly longer game and having to consider other players actions. Continue reading the white and pink text (NOT the blue).

- Turn based
- Drafting of cards and dice

* TRADITIONAL MODE

For 1-100 players that want a quick game, don't want other players' decisions to affect them and enjoy a game with the exact same opportunities. Continue reading the white and blue text (NOT the pink).

- Simultaneously play
- No impact of other players

SETUP

Give each player a Player Sheet and a pencil.

Place Neighbourhood Cards numbered 1-3 on display at the centre of the table if playing with 2 players (Neighbourhood Cards 1-4 if playing with 3, or Neighbourhood Cards 1-5 if playing with 4). Randomly decide upon a First Player.

Place Neighbourhood Cards numbered 1-3 on display at the centre of the table.

Place all the dice in an opaque container and randomly draw, roll and place 2 dice on each Neighbourhood Card.



Randomly draw 4 face-up Mission Cards and place them above the Neighbourhood Cards. Make sure you are playing with at least 3 different numbered cards (numbers are printed in the top right corner). If not, discard the most recent same numbered Card and draw a new one until there is at least 3 different numbers.



Example of a Traditional Mode Setup

SECURITY *optional*

Decide before starting to play. When playing with secrecy, each player will draw a secret Mission Card to keep throughout the game. If a player draws a card with a top right number that already appears twice as public Missions, discard the card and draw a new card. Before the end game scoring, a player may decide to score their own secret Mission Card instead of one of the public Mission Cards. (This introduces hidden information to the game and will make each players goals more unique, but will also increase randomness in the game in the form of different scoring opportunities)

RULES

Each player will in turn order draft a Neighbourhood Card (that card can not be used by another player).

Each player will simultaneously choose a Neighbourhood Card (several players may choose the same card).

The Players will then use the cards ability and dice to draw on their Player Sheet in the following way:

1. Tick off the matching Neighbourhood Ability in the leftmost available space on your Player Sheet. Mark the box with an X if it is an empty space or O if there is a symbol on the space. The Neighbourhoods has different abilities and once you reach a symbol, you may use it whenever you like. Once the ability has been used, mark the space with an X to show it's no longer available.

NEIGHBOURHOOD ABILITIES



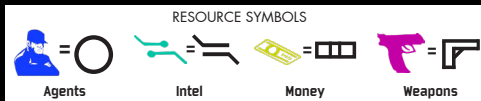
When reaching an ability symbol, the player marks the space with a circle. The ability is now ready to be used.

→ Cross over a resource symbol on the District section of your Player Sheet and draw it somewhere else. The crossed over space is considered occupied and can not be used for the remaining game, and it's no longer considered a resource.

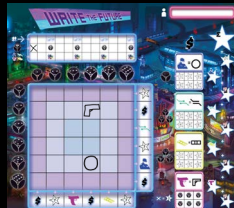
→ Change the number of a Die (only impacts yourself)

→ Change the color of a Die (only impacts yourself)

2. Use the dice to draw matching resource symbols in the District Section (the big square grid) of your Player Sheet. The dice colors represent the different resources in the game. You're only allowed to draw the resource in the column or row matching the number of the Die.



The player uses her blue die to draw an Agent in the 5th row. She then uses her pink die to draw a weapon in the 4th column.



The different colors of the District represent different areas (used for Missions). The middle square is called the City, the square around it is the Suburbs, and the outmost square is the Wastelands.

ROW/COLUMN BONUSES

Should a player complete a full row or column with resources in their District, they will immediately gain the depicted bonus by ticking off the bonus space! If it's a resource symbol, the player gets to draw it anywhere in their District. If it's the symbol for the Black Market, the player may tick off a Black Market square of their choice. If it's a Victory Point symbol (a star with a number) the player will receive the points during the end game scoring (they do not lose the Victory Points should any of the spaces in the row/column later get crossed over).



The player completes their first row and receives a Black Market Bonus!

3. A player may decide to use any unused dice to manipulate the Black Market. When manipulating the Black Market, only the number of the Die is used (the color doesn't matter). Tick off a Black Market square of a Resource following the rules below. This will increase the value of your resources during end game scoring!



THE BLACK MARKET

Agents
Cross over the top leftmost space. The value of the dice doesn't matter.

Intel
Cross over the top leftmost space. Only uneven numbered dice can be used.

Money
Cross over the top leftmost space. Only even numbered dice can be used.

Weapons
Cross over the same numbered space. Only the exact number can be used.

END OF A ROUND

After all players have taken a turn, the round ends and all cards are put back on display. The player to the left of the current first player will be the new first player.

When all players are finished drawing, the round ends.

All dice are returned to the opaque container. Randomly draw, roll and place 2 dice on each card and start a new round.

END OF THE GAME

Once a player has completed 4 row/column bonuses or maxed out 3 resources at the Black Market, it marks the end of the game.

The players will then continue to play until everyone has been first player an equal amount of times.

The players will then play one final round.

Victory Points are then scored in the following way:

- * Points for each Mission Cards
- * Points for the different resources based on a players Black Market.
- * Points for row/column Bonuses



MISSIONS

GANGS 3 ★ For each Agent in your Biggest Group	TROJAN VIRUS 3 ★ For each Intel in your Biggest Group	HEDGE FUND 3 ★ For each Money in your Biggest Group	ARMORY 3 ★ For each Weapon in your Biggest Group
--	---	---	--

Players will receive the point value for each of the depicted resource in their biggest group of that resource (orthogonally adjacent) in the District of their Player Sheet.

CYBORGS 5 ★ For each adjacent pair of Agent and Intel	BRIBES 5 ★ For each adjacent pair of Agent and Money	SPECIAL AGENTS 5 ★ For each adjacent pair of Agent and Weapon
---	--	---

THE BIG HEIST 4 ★ For each SET of Agent, Money, Weapon & Intel
--

Players will receive the point value for each set of the depicted resources in the District of their Player Sheet.

SPIES 1 ★ For each Agent surrounded by resources	HACKERS 1 ★ For each Intel surrounded by resources	INVESTMENTS 1 ★ For each Money surrounded by resources	GOONS 1 ★ For each Weapon surrounded by resources
--	--	--	---

Players will receive the point value for each depicted resource that is surrounded by resources (orthogonally adjacent) in the District of their Player Sheet.

CRYPTO CURRENCY 5 ★ For each adjacent pair of Intel and Money	TECH WEAPONRY 5 ★ For each adjacent pair of Intel and Weapon	SANCTIONS 5 ★ For each adjacent pair of Money and Weapon
---	--	--

Players will receive the point value for each pair of orthogonally adjacent depicted resources (a resource can not exist in more than one pair) in the District of their Player Sheet.

ROGUE AGENTS 2 ★ For each Agent not adjacent to resources	SHADOW LOGS 2 ★ For each Intel not adjacent to resources	STASH 2 ★ For each Money not adjacent to resources	CONTRABAND 2 ★ For each Weapon not adjacent to resources
---	--	--	--

Players will receive the point value for each depicted resource that do not have any resources (crossed over resources are not considered resources) around it (orthogonally adjacent) in the District of their Player Sheet.

INSIDERS 7 ★ For each Agent in the City	INSIDE INFORMATION 7 ★ For each Intel in the City	BANKS 7 ★ For each Money in the City	LEADERS 7 ★ For each Weapon in the City
---	---	--	---

THUGS 7 ★ For each Agent in the Suburbs	COMPUTER PARKS 7 ★ For each Intel in the Suburbs	FAKE BILLS 7 ★ For each Money in the Suburbs	REPLICAS 7 ★ For each Weapon in the Suburbs
---	--	--	---

SLEEPER AGENTS 7 ★ For each Agent in the Wasteland	SERVER HALLS 7 ★ For each Intel in the Wasteland	MONEY LAUNDRY 7 ★ For each Money in the Wasteland	SMUGGLERS 7 ★ For each Weapon in the Wasteland
--	--	---	--

Players will receive the point value for each of the depicted resource that is in the depicted area in the District of their Player Sheet.

OCCUPATION 6 ★ For each matching pattern of resources	REINFORCEMENT 6 ★ For each matching pattern of resources	PYRAMID SCHEME 6 ★ For each matching pattern of resources	SECURITY 6 ★ For each matching pattern of resources (1 X cannot contain a resource)
---	--	---	---

SWARM 6 ★ For each matching pattern of resources (1 X cannot contain a resource)	HOTSPOT 6 ★ For each matching pattern of resources	CONNECTION 6 ★ For each matching pattern of resources	WALL 6 ★ For each matching pattern of resources
--	--	---	---

ENTERPRISE 6 ★ For each matching pattern of resources	ESTATES 6 ★ For each matching pattern of resources (1 X cannot contain a resource)	TOWERS 6 ★ For each matching pattern of resources
---	--	---

Players will receive the point value for each depicted pattern consisting of resources in the District of their Player Sheet. The red X can not contain a resource (a crossed over resource is not considered a resource) and a pattern may not overlap another pattern.



FUTURE PROOF EXPANSION

SOLD SEPARATELY!



Why not ask for a "helping" hand? The city is full of questionable Factions willing to lend you their talents...

SETUP & RULES

Before the normal setup, give each player a Faction Card randomly (or decide by choice).
During the game the players may use their Factions ability to gain a benefit.
Mix in the Future Proof Mission Cards with the rest and proceed as normal.

FACTIONS

<p>BANKA CORP.</p> <p>Always score any available row bonus when scoring row bonuses</p>	<p>BINGMAI GAMBLERS</p> <p>When scoring the Black Market, you may swap the scoring of two resources. You're a cool score. Agents of Money, and Money to Agents!</p>	<p>CENTAURI BUREAU</p> <p>Your Agents has the same value progress as the other resources at the Black market</p>
<p>THE CONSPIRACY</p> <p>You may count a crossed over resource as a normal resource for Mission Objectives (not the Black market)</p>	<p>DANGREM PROGRAM</p> <p>Use a die from another Neighbourhood card instead of a die on the Neighbourhood Card you select once per game</p>	<p>DIVERS</p> <p>Change the color of a die (only impacts yourself) once per game</p>
<p>NAVIGATORS</p> <p>Change the number of a die (only impacts yourself) once per game</p>	<p>RETORIUM COMRADERY</p> <p>Draw a Mission Card at the start of the game! Following the same rules as secretly. At the end of the game, you may score it instead of one of the public Mission Cards.</p>	<p>SHAKRA PIRATES</p> <p>Cross over 2 Neighbourhood ability squares once per game</p>
<p>TUULU PRIESTS</p> <p>Reroll any dice on any Neighbourhood Card once per game</p>	<p>THE UMBRA</p> <p>Instead of using a die, copy a drawn resource of an opponent and draw it in the same district section of your Player Sheet once per game.</p>	<p>ZAI</p> <p>Cross over a resource symbol on the District section of your Player Sheet and draw it somewhere else</p>

Players may use their Factions ability by rotating the card (if it's a once per game ability), otherwise it's permanent and players keep the text visible.

MISSIONS

<p>PYRAMID OF POWER 6</p> <p>For each matching pattern of resources (X can not contain a resource)</p>	<p>THE INNER CIRCLE 6</p> <p>For each matching pattern of resources (X cannot contain a resource)</p>	<p>SECURED AREA 6</p> <p>For each matching pattern of resources</p>	<p>WIRE 6</p> <p>For each matching pattern of resources</p>
---	--	--	--

Players will receive the point value for each depicted pattern consisting of resources in the District of their Player Sheet. The red X can not contain a resource (a crossed over resource is not considered a resource) and a pattern may not overlap another pattern.

<p>TECH HEIST 4</p> <p>For each SET OF Money, Intel & Weapon</p>	<p>INSIDE JOB 4</p> <p>For each SET OF Agent, Intel & Weapon</p>	<p>BANK HEIST 4</p> <p>For each SET OF Agent, Money & Weapon</p>	<p>RANSOMWARE 4</p> <p>For each SET OF Agent, Intel & Money</p>
---	---	---	--

Players will receive the point value for each set of the depicted resources in the District of their Player Sheet.

<p>EVACUATION 2</p> <p>For each row and column with no Agent</p>	<p>OFF GRID 2</p> <p>For each row and column with no Intel</p>	<p>ANTICAPITALISM 2</p> <p>For each row and column with no Money</p>	<p>TRUCE 2</p> <p>For each row and column with no Weapon</p>
---	---	---	---

Players will receive the point value for each row and column without the depicted resource in the District of their Player Sheet.

- RÈGLES DU JEU -



Un jeu de Tobias Hall. Illustrations par Anthony Cournoyer.
Traduction par Adrien Martel

"Notre organisation est au sommet de sa gloire ! Et pour être tout à fait franc, vos méthodes "non conventionnelles" nous ont fait forte impression !

Nous vous avons choisi pour diriger nos nouvelles succursales. Il vous appartiendra de créer votre réseau, et de mener votre gang... je veux dire... vos équipiers dévoués vers le succès ! Le meilleur d'entre vous prendra la tête de l'organisation. Enfin, prendra "un jour" la tête de l'organisation, après quelques années de formation à la machine à café et à la photocopieuse...

Mais chaque chose en son temps ! À vous d'écrire le futur et de poser les fondations de ce qui deviendra un jour votre empire !"

CONCEPT DU JEU

Dans WRITE THE FUTURE, les joueurs doivent bâtir un empire criminel lucratif dans un monde cyberpunk futuriste et corrompu. Il leur faudra remplir intelligemment leur feuille de jeu avec des (plus ou moins) superbes dessins d'agents, d'informations, d'armes et d'argent !

Vous allez à la fois prendre part à des missions variées, débloquer différents bonus et réaliser des combos spectaculaires, mais aussi manipuler la valeur de vos ressources grâce au marché noir.

JOUER EN SOLO

Pour jouer en solo, suivez les règles du Mode Classique, à l'exception du fait que la partie durera toujours 15 tours (gardez trace du nombre de tours en comptant vos Capacités Quartier cochées).



MATÉRIEL

- 1 x Bloc de 100 Feuilles de Jeu
- 1 x Règles du jeu en Français, Anglais et Allemand
- 4 x Crayons
- 18 x Dés
- 42 x Cartes Mission
- 5 x Cartes Quartier



2022 © All Or None Games
www.allornonegames.com

MODES DE JEU

Décidez ensemble du mode de jeu :

* MODE DRAFT

Pour les groupes de 2 à 4 joueurs à la recherche d'une partie sensiblement plus longue, dans laquelle il faudra prêter attention aux décisions des adversaires durant des phases de draft. Suivez les instructions du texte en blanc et en **rose** (PAS le texte **bleu**).

- Se joue au tour par tour
- Composé de phases de draft de dés et de cartes

* MODE CLASSIQUE

Pour les groupes de 1 à 100 joueurs à la recherche d'une partie rapide, sans interaction et offrant les mêmes opportunités à tous. Suivez les instructions du texte en blanc et en **bleu** (PAS le texte **rose**).

- Jeu en simultané
- Vos décisions n'ont pas d'impact sur les autres joueurs

MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur une Feuille de Jeu et un crayon.

Posez les cartes Quartier numérotées de 1 à 3 face visible au milieu de la table si vous jouez à deux. Ajoutez la carte Quartier numéro 4 si vous êtes 3 joueurs, et les cartes numéro 4 et 5 si vous êtes 4 joueurs. Déterminez aléatoirement le premier joueur.

Placez les cartes Quartier numérotées de 1 à 3 face visible au milieu de la table.

Mettez tous les dés dans un contenant opaque. Pour chaque carte Quartier en jeu, tirez 2 dés au hasard, jetez-les, puis placez-les sur la carte.



Piochez 4 cartes Mission au hasard, et disposez-les au-dessus des cartes Quartier. Assurez-vous de jouer avec au moins trois cartes portant un numéro différent (le numéro se trouve dans le coin supérieur droit). Dans le cas contraire, défaussez la dernière carte piochée portant un numéro déjà en jeu, et piochez en une nouvelle jusqu'à ce que vos cartes Mission portent au moins 3 numéros différents.

MISSIONS SECRÈTES *règle optionnelle*

Décidez avant de commencer la partie si vous souhaitez jouer avec les missions secrètes. Dans ce mode, chaque joueur pioche une carte Mission supplémentaire, qu'il garde cachée tout au long de la partie. Si un joueur pioche une carte Mission dont le numéro apparaît au moins deux fois dans les missions publiques, il défausse cette carte et en pioche une nouvelle. Lors du décompte des points à la fin de la partie, chaque joueur peut choisir de marquer des points grâce à sa carte Mission secrète à la place de l'une des Missions publiques.

(Cela introduit des objectifs cachés dans la partie et rend le jeu un peu plus asymétrique, mais ce mode rend aussi les parties plus aléatoires du fait du grand nombre de façons de marquer des points).

RÈGLES DU JEU

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte Quartier (cette carte ne peut alors plus être choisie par les autres joueurs).

Chaque joueur choisit simultanément une carte Quartier (plusieurs joueurs peuvent choisir la même carte).

Chacun remplit ensuite sa Feuille de Jeu en fonction de la carte choisie et dès dès qui lui sont associés, de la manière suivante :

1. Cochez la case vide la plus à gauche de la ligne correspondant à la Capacité de Quartier que vous avez choisie. Dessinez une croix "X" si la case est vide, ou un rond "O" si elle comporte une icône. Les Quartiers proposent différents avantages, et dès que vous avez entouré une icône, vous pouvez en bénéficier quand vous le souhaitez. Une fois que vous avez utilisé votre avantage, cochez la case contenant l'icône avec un "X" pour signifier qu'il n'est plus disponible.



Quand un joueur atteint une icône, il l'entoure afin d'activer la capacité. Elle peut être utilisée à tout moment !

2. Dessinez les ressources affichées par vos dés dans le District (la grande grille carrée) de votre Feuille de Jeu. La couleur des dés représente différentes ressources. Vous ne pouvez dessiner des ressources que dans une ligne ou une colonne correspondant au chiffre de leur dé. Vous pouvez aussi conserver des dés pour aller au Marché Noir (voir paragraphe 3).

CAPACITÉS DE QUARTIER



Cochez une ressource présente dans le District de votre Feuille de Jeu et dessinez-la ailleurs. La case cochée est considérée comme occupée et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie. Elle n'est plus considérée comme une ressource.



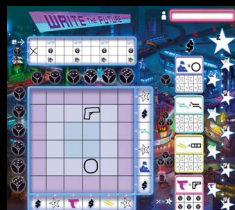
Changez le résultat de l'un de vos dés (s'applique uniquement aux vôtres)



Changez la couleur de l'un de vos dés (s'applique uniquement aux vôtres)



Une joueuse utilise son dé bleu pour dessiner un Agent sur la cinquième ligne, puis son dé rose pour dessiner une arme dans la quatrième colonne.



Le District est divisé en zones de couleur différente (utilisées dans le cadre des missions). Le bloc du milieu symbolise la Ville (City), les carrés qui l'entourent représentent la Banlieue (Suburbs), et la zone extérieure est appelée Désert (Wasteland).



Exemple de mise en place Classique

BONUS DE LIGNE ET DE COLONNE

Si un joueur remplit une ligne ou une colonne de son District avec des ressources, il coche puis gagne immédiatement le bonus indiqué au bout de cette ligne ou de cette colonne. S'il s'agit d'une icône de ressource, le joueur peut la dessiner n'importe où dans son District. Si c'est le symbole du Marché Noir, il peut cocher une case du Marché Noir de son choix. Si c'est une icône Point de Victoire (une étoile avec un chiffre), il recevra le nombre de points correspondant au moment du décompte final (on ne perd jamais le bénéfice des ces points, même si l'un des ressources de la ligne ou de la colonne est cochée ultérieurement dans la partie).



Un joueur complète sa première ligne et reçoit un bonus Marché Noir !

3. Les joueurs peuvent se servir de leurs dés inutilisés pour aller au Marché Noir. Quand on manipule le Marché Noir, seul le chiffre indiqué sur le dé est pris en compte (la couleur n'a aucune importance). Cochez les cases ressource correspondantes du Marché Noir, en suivant les règles ci-dessous. Cela augmentera la valeur de vos ressources lors du décompte final !



MARCHÉ NOIR

Agents

Cochez la première case libre, en commençant par la première ligne et en allant de la gauche vers la droite. La valeur du dé n'a pas d'importance.

Information

Cochez la première case libre, en commençant par la première ligne et en allant de la gauche vers la droite. Vous ne pouvez utiliser que des dés impairs.

Argent

Cochez la première case libre, en commençant par la première ligne et en allant de la gauche vers la droite. Vous ne pouvez utiliser que des dés pairs.

Armes

Cochez la case représentant le résultat de votre dé. Seule la case portant le même chiffre que votre dé peut être utilisée.

FIN DU TOUR

Une fois que chaque joueur a effectué ses actions, le tour prend fin et toutes les cartes sont replacées au centre de la table. Le joueur à la gauche du premier joueur actuel devient le nouveau premier joueur.

Quand tous les joueurs ont fini de dessiner, le tour prend fin.

Tous les dés sont remis dans le contenant. De nouveau, piochez, jetez et placez 2 dés sur chaque carte Quartier avant de commencer un nouveau tour.

FIN DU JEU

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur a obtenu 4 bonus de ligne et/ou de colonne, ou complètement amélioré 3 ressources du Marché Noir.

Continuez alors à jouer, jusqu'à ce que chacun ait été premier joueur le même nombre de fois.

Jouez alors un dernier tour.

Procédez ensuite au décompte des points de la manière suivante :

- * Marquez des points pour chaque Mission accomplie.
- * Marquez les points correspondant à vos ressources, en vous référant à leur valeur sur votre Marché Noir.
- * Ajoutez les éventuels bonus obtenus grâce à vos lignes ou vos colonnes remplies.

MISSIONS

GANGS 3 For each Agent in your Biggest Group	TROJAN VIRUS 3 For each Intel in your Biggest Group	HEDGE FUND 3 For each Money in your Biggest Group	ARMORY 3 For each Weapon in your Biggest Group
--	---	---	--

S'applique au plus grand groupe de la ressource indiquée présente dans votre District (les ressources doivent être adjacentes orthogonalement). Marquez les points de la mission pour chaque ressource de ce groupe.

SPIES 1 For each Agent surrounded by resources	HACKERS 1 For each Intel surrounded by resources	INVESTMENTS 1 For each Money surrounded by resources	GOONS 1 For each Weapon surrounded by resources
--	--	--	---

Marquez les points de la mission pour chaque ressource adjacente orthogonalement à 4 autres dans votre District.

ROGUE AGENTS 2 For each Agent not adjacent to resources	SHADOW LOGS 2 For each Intel not adjacent to resources	STASH 2 For each Money not adjacent to resources	CONTRABAND 2 For each Weapon not adjacent to resources
---	--	--	--

Marquez les points de la mission pour chaque ressource n'étant adjacente à aucune autre dans votre District (orthogonalement, les ressources cochées ne comptent pas comme des ressources).

OCCUPATION 6 For each matching pattern of resources	REINFORCEMENT 6 For each matching pattern of resources	PYRAMID SCHEME 6 For each matching pattern of resources	SECURITY 6 For each matching pattern of resources (X cannot contain a resource)
---	--	---	---

SWARM 6 For each matching pattern of resources (X cannot contain a resource)	HOTSPOT 6 For each matching pattern of resources	CONNECTION 6 For each matching pattern of resources	WALL 6 For each matching pattern of resources	ENTERPRISE 6 For each matching pattern of resources	ESTATES 6 For each matching pattern of resources (X cannot contain a resource)	TOWERS 6 For each matching pattern of resources
--	--	---	---	---	--	---

Marquez les points de la mission pour chaque groupe de ressources agencé correctement dans votre District. Les croix rouges ne doivent pas contenir de ressource (les ressources cochées ne comptent pas comme des ressources), et plusieurs groupes ne peuvent pas se superposer.

CYBORGES 5 For each adjacent pair of Agent and Intel	BRIBES 5 For each adjacent pair of Agent and Money	SPECIAL AGENTS 5 For each adjacent pair of Agent and Weapon	THE BIG HEIST 4 For each SET of Agent, Money, Weapon & Intel
CRYPTO CURRENCY 5 For each adjacent pair of Intel and Money	TECH WEAPONRY 5 For each adjacent pair of Intel and Weapon	SANCTIONS 5 For each adjacent pair of Money and Weapon	

Marquez les points de la mission pour chaque paire de ressources indiquée présentes dans votre District. Elles doivent être orthogonalement adjacentes, et une ressource ne peut pas être utilisée pour former plusieurs paires.

INSIDERS 7 For each Agent in the City	INSIDE INFORMATION 7 For each Intel in the City	BANKS 7 For each Money in the City	LEADERS 7 For each Weapon in the City
THUGS 7 For each Agent in the Suburbs	COMPUTER PARKS 7 For each Intel in the Suburbs	FAKE BILLS 7 For each Money in the Suburbs	REPLICAS 7 For each Weapon in the Suburbs
SLEEPER AGENTS 7 For each Agent in the Wasteland	SERVER HALLS 7 For each Intel in the Wasteland	MONEY LAUNDRY 7 For each Money in the Wasteland	SMUGGLERS 7 For each Weapon in the Wasteland

Marquez les points de la mission pour chaque ressource indiquée présente dans la bonne zone de votre District.



EXTENSION FUTURE PROOF

VENDU SÉPARÉMENT!

Pourquoi ne pas demander un coup de main ? La ville grouille de
Factions sans scrupules, prêtes à monnayer leurs talents...

MISE EN PLACE & RÈGLES ADDITIONNELLES

Avant d'installer le jeu, donnez à chaque joueur une carte Faction tirée au hasard (ou choisissez en une chacun).
Pendant la partie, chacun pourra utiliser la capacité de sa Faction pour prendre l'avantage.

Ajoutez au paquet les nouvelles cartes Mission de l'extension Future Proof puis faites la mise en place normalement.

FACTIONS

BANKA CORP.

Quand vous obtenez un bonus de ligne, choisissez à la place n'importe quel bonus de ligne disponible

BINGMAI GAMBLERS

Vous pouvez intervertir la valeur de deux de vos ressources au Marché Noir pendant le décompte final

CENTAURI BUREAU

La valeur des cases Agent du Marché Noir est la même que celle des autres ressources

THE CONSPIRACY

Vous pouvez utiliser une ressource cachée comme si elle était active pour compléter une Mission (ne s'applique pas au Marché Noir)

DANGER PROGRAM

Une fois par partie, vous pouvez utiliser le dé d'une autre carte Quartier à la place d'un dé du Quartier que vous avez choisi

DIVERS

Une fois par partie, vous pouvez changer la couleur d'un dé (ce changement ne s'applique qu'à vous)

NAVIGATORS

Une fois par partie, vous pouvez changer la valeur d'un dé (ce changement ne s'applique qu'à vous)

RETORIUM COMRADERY

Au début de la partie, placez une carte Mission (sans le titre des Mission Secrets). Lors du décompte final, vous pouvez marquer les points de carte Mission à la place de l'une des Missions publiques

SHAKRA PIRATES

Une fois par partie, vous pouvez cacher 2 Capacités de Quartier de votre District

TUULU PRIESTS

Une fois par partie, relancez les dés de n'importe quelle carte Quartier, que ce soit par exemple au décompte

THE UMBRA

Une fois par partie, si les 2 autres (un dé) copiez la ressource d'un District adverse et dessinez-la dans la même zone de votre District

ZAI

Cocher une ressource de votre District et dessinez la ailleurs sur votre feuille de jeu

MISSIONS

PYRAMID OF POWER 6

For each matching pattern of resources (X can not contain a resource)

THE INNER CIRCLE 6

For each matching pattern of resources (X cannot contain a resource)

SECURED AREA 6

For each matching pattern of resources

WIRE 6

For each matching pattern of resources

Marquez les points de la mission pour chaque groupe de ressources agencé correctement dans votre District. Les croix rouges ne doivent pas contenir de ressource (les ressources cochées ne comptent pas comme des ressources), et plusieurs groupes ne peuvent pas se superposer.

TECH HEIST 4

For each SET OF Money, Intel & Weapon

INSIDE JOB 4

For each SET OF Agent, Intel & Weapon

BANK HEIST 4

For each SET OF Agent, Money & Weapon

RANSOMWARE 4

For each SET OF Agent, Intel & Money

Marquez les points de la mission pour chaque set de ces ressources présent dans votre District. Il n'est pas nécessaire qu'elles soient adjacentes.

EVACUATION 2

For each row and column with no Agent

OFF GRID 2

For each row and column with no Intel

ANTICAPITALISM 2

For each row and column with no Money

TRUCE 2

For each row and column with no Weapon

Marquez les points de la mission pour chaque ligne et colonne ne contenant pas la ressource indiquée dans votre District.

Une fois votre capacité de Faction utilisée, retournez la carte correspondante (si vous ne pouvez en bénéficier qu'une fois), sinon laissez la visible tout le long de la partie.

- SPIELREGELN -



Ein Spiel von Tobias Hall. Illustrationen von Anthony Cournoyer.
Übersetzung durch Mathias Grunwald

„Unsere Organisation floriert mehr denn je! Und Ehre, wem Ehre gebührt: Deine außergewöhnlich „rigorosen“ Methoden sind nicht unbemerkt geblieben!

Und da wir expandieren, möchten wir, dass du ein neues Netzwerk aufbaust und deine Gang ... ähm ... dein ehrgeiziges Team zu Wohlstand führst! Der Erfolgreichste wird mein Nachfolger werden! Na ja, du weißt schon, „eines Tages“... Nach ein paar Jahren, wenn du dich beim Kaffee holen eingearbeitet hast und die Kunst der Fußmassage beherrschst...

ABER eins nach dem anderen! Lass uns die Zukunft schreiben und mit deinem baldigen IMPERIUM loslegen!"

ÜBERBLICK

In WRITE THE FUTURE erschaffen alle Spieler ihr eigenes florierendes Verbrecherimperium in einer kriminellen Cyberpunk-Zukunft, indem sie ihren Spielbogen geschickt mit schön (oder weniger schön) gezeichneten Agenten, Informationen, Waffen und Geld füllen!

Du wirst nicht nur eine große Vielfalt an Missionen annehmen, verschiedene Boni freischalten und spektakuläre Kombinationen bilden, sondern auch in der Lage sein, den Wert der Ressourcen auf dem Schwarzmarkt zu manipulieren!

SOLO MODUS?

Als Solospieler befolgst du die Regeln des Klassischen Modus, mit der Ausnahme, dass du immer 15 Runden spielst (behalte den Überblick, indem du deine angekreuzten Felder für Nachbarschaftsfähigkeiten zählst).



INHALT

- 1 x Spielbogen mit 100 Seiten
- 1 x Spielregeln auf Deutsch, Englisch und Französisch
- 4 x Bleistifte
- 18 x Würfel
- 42 x Auftragskarten
- 5 x Nachbarschaftskarten



2022 © All Or None Games
www.allornonegames.com

SPIELMODI

Entscheidet je nach den Vorlieben eurer Gruppe, welchen Spielmodus ihr spielen wollt:

* DRAFT-MODUS

Für 2-4 Spieler, die gerne draften, ein etwas längeres Spiel spielen und die Aktionen der anderen Spieler im Auge behalten wollen. Lest den Text in weiß und rosa (NICHT in blau).

- Rundenbasiert
- Drafting von Karten und Würfeln

* KLASSISCHER MODUS

Für 1-100 Spieler, die ein schnelles Spiel wünschen, sich nicht von den Entscheidungen anderer Spieler beeinflussen lassen wollen und ein Spiel mit gleichen Chancen bevorzugen. Lest den Text in weiß und blau (NICHT in rosa).

- Gleichzeitiges Spielen
- Keine Einflussnahme durch andere Spieler

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler erhält einen Spielbogen und einen Bleistift.

Legt die Nachbarschaftskarten mit den Nummern 1-3 in die Mitte des Tisches, wenn ihr mit 2 Spielern spielt (Nachbarschaftskarten 1-4, bei 3 Spielern, und Nachbarschaftskarten 1-5, bei 4 Spielern). Bestimmt nach dem Zufallsprinzip einen Startspieler.

Legt die Nachbarschaftskarten mit den Nummern 1-3 in der Mitte des Tisches aus.

Legt alle Würfel in einen blickdichten Behälter und zieht für jede Nachbarschaftskarte zufällig 2 Würfel, würfelt diese und legt diese auf jede Nachbarschaftskarte.



Zieht zufällig 4 Auftragskarten und legt sie offen über die Nachbarschaftskarten. Es sollten mindestens 3 unterschiedlich nummerierte Karten im Spiel sein (die Nummern sind in der oberen rechten Ecke). Falls nicht, legt ihr die letzte Karte mit der gleichen Nummer ab und zieht eine neue, bis ihr mindestens 3 unterschiedliche Nummern habt.

GEHEIMHALTUNG *optional*

Entscheidet euch vor Beginn des Spiels. Wenn ihr mit Geheimhaltung spielt, zieht jeder Spieler eine geheime Auftragskarte, die er während des gesamten Spiels behält. Zieht ein Spieler eine Karte mit einer Zahl, die bereits zweimal als offener Auftrag auftaucht, wirft er die Karte ab und zieht eine neue Karte. Vor der Endwertung des Spiels kann ein Spieler beschließen, seine eigene geheime Auftragskarte anstelle einer der offenen Auftragskarten zu werten.
(Dies führt verdeckte Informationen in das Spiel ein und macht die Ziele jedes Spielers einzigartiger, erhöht aber auch die Zufälligkeit im Spiel in Form von unterschiedlichen Wertungsmöglichkeiten)



Beispiel für den Spielbau im Klassischen Modus

SPIELREGELN

Jeder Spieler zieht der Reihe nach eine Nachbarschaftskarte (diese Karte kann nicht von einem anderen Spieler verwendet werden).

Jeder Spieler wählt gleichzeitig eine Nachbarschaftskarte (mehrere Spieler können die gleiche Karte wählen).

Die Spieler nutzen dann die Fähigkeit der Karte und die Würfel, um auf ihrem Spielerblatt wie folgt zu zeichnen:

1. Markiere die entsprechende Nachbarschaftsfähigkeit auf dem Feld ganz links auf deinem Spielbogen. Markiere das Kästchen mit einem X, wenn es ein leeres Feld ist, oder mit einem O, wenn sich ein Fähigkeitensymbol auf dem Feld befindet. Die Nachbarschaften haben verschiedene Fähigkeiten und sobald du ein Symbol erreicht hast, darfst du diese Fähigkeit einmalig benutzen, wann immer du willst. Sobald du die Fähigkeit benutzt hast, markiere das Feld mit einem X, um anzuzeigen, dass sie nicht länger verfügbar ist.

NACHBARSCHAFTSFÄHIGKEITEN



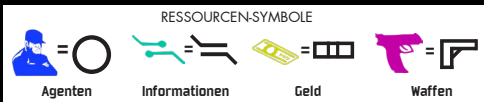
Überkreuze ein Ressourcensymbol auf dem Revierabschnitt deines Spielbogens und zeichne es andernorts. Das überkreuzte Feld gilt als besetzt und kann für den Rest des Spiels nicht mehr genutzt werden.

Die Augenzahl eines Würfels ändern (betrifft nur dich selbst)

Die Farbe eines Würfels ändern (betrifft nur dich selbst)

Wenn ein Spieler ein Fähigkeitensymbol erreicht, markiert er das Feld mit einem Kreis. Die Fähigkeit ist nun bereit, eingesetzt zu werden!

2. Zeichne das entsprechende Rohstoffsymbol anhand der Würfel in den Revierabschnitt (das große quadratische Raster) deines Spielbogens. Die Würfel Farben stehen für die verschiedenen Ressourcen im Spiel. Du darfst die Ressource nur in der Spalte oder Zeile zeichnen, die der Würfelzahl entspricht.



Der Spieler verwendet seinen blauen Würfel, um einen Agenten in der fünften Zeile zu zeichnen. Dann zeichnet er mit dem rosa Würfel eine Waffe in der vierten Spalte.



Die verschiedenen Farben des Reviers stehen für verschiedene Bezirke (die für Missionen verwendet werden). Das mittlere Feld heißt Stadtzentrum, das Feld drumherum ist der Vorort und das äußerste Feld ist das Brachland.

ZEILEN-/SPALTENBONI

Wenn ein Spieler eine komplette Reihe oder Spalte mit Ressourcen in seinem Revier belegt, erhält er sofort den abgebildeten Bonus, indem er das Bonusfeld ankreuzt! Handelt es sich um ein Ressourcensymbol, darf der Spieler es an beliebiger Stelle in seinem Revier zeichnen. Handelt es sich um das Symbol für den Schwarzmarkt, darf der Spieler ein Schwarzmarktfeld seiner Wahl ankreuzen. Handelt es sich um ein Siegpunktsymbol (ein Stern mit einer Zahl), erhält der Spieler die Punkte bei der Endwertung (er verliert die Siegpunkte nicht, wenn eines der Felder in der Reihe/Spalte später überkreuzt wird).



Der Spieler vervollständigt seine erste Reihe und erhält einen Schwarzmarkt-Bonus!

3. Ein Spieler kann sich entscheiden, einen beliebigen unbenutzten Würfel zur Manipulation des Schwarzmarktes zu verwenden. Bei der Manipulation des Schwarzmarktes wird nur die Zahl des Würfels verwendet (die Farbe spielt keine Rolle). Kreuze ein Schwarzmarktfeld einer Ressource nach den unten stehenden Regeln an. Dadurch erhöht sich der Wert dieser Ressourcen bei der Endwertung des Spiels!



DER SCHWARZMARKT

Agenten
Kreuze das offene Feld ganz oben links an. Der Wert des Würfels spielt keine Rolle.

Informationen
Kreuze das offene Feld ganz oben links an. Es können nur Würfel mit ungerader Augenzahl verwendet werden.

Geld
Kreuze das offene ganz oben links an. Es können nur Würfel mit gerader Augenzahl verwendet werden.

Waffen
Kreuze das gleich nummerierte Feld an. Es kann nur die genaue Zahl verwendet werden.

RUNDENENDE

Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, endet die Runde und alle Karten werden wieder zurück in die Auslage gelegt. Der Spieler zur Linken des aktuellen Startspielers ist der neue Startspieler.

Wenn alle Spieler fertig gezeichnet haben, endet die Runde.

Alle Würfel werden in den undurchsichtigen Behälter zurückgelegt. Ziehe, würfle und lege 2 Würfel zufällig auf jede Nachbarschaftskarte und beginne eine neue Runde.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler 4 Reihen-/Spaltenboni erreicht oder 3 Ressourcen auf dem Schwarzmarkt ausgeschöpft hat, wird das Spielende eingeleitet.

Die Spieler spielen dann noch so lange weiter, bis alle Spieler gleich oft Startspieler waren.

Dann wird noch eine letzte Runde gespielt.

Die Siegpunkte werden dann wie folgt verteilt:

- * Punkte für jede Auftragskarte
- * Punkte für die verschiedenen Ressourcen auf dem Schwarzmarkt eines Spielers
- * Punkte für Zeilen-/Spaltenboni



AUFTRAGSKARTEN

GANGS 3 ★ For each Agent in your Biggest Group	TROJAN VIRUS 3 ★ For each Intel in your Biggest Group	HEDGE FUND 3 ★ For each Money in your Biggest Group	ARMORY 3 ★ For each Weapon in your Biggest Group
--	---	---	--

Die Spieler erhalten Punkte für jede abgebildete Ressource in ihrer größten zusammenhängenden Ansammlung dieser Ressource (orthogonal angrenzend) im Revier ihres Spielbogens.

SPIES 1 ★ For each Agent surrounded by resources	HACKERS 1 ★ For each Intel surrounded by resources	INVESTMENTS 1 ★ For each Money surrounded by resources	GOODS 1 ★ For each Weapon surrounded by resources
--	--	--	---

Die Spieler erhalten den Punktwert für jede abgebildete Ressource, die im Revier ihres Spielbogens von (orthogonal angrenzenden) Ressourcen umgeben ist.

ROGUE AGENTS 2 ★ For each Agent not adjacent to resources	SHADOW LOGS 2 ★ For each Intel not adjacent to resources	STASH 2 ★ For each Money not adjacent to resources	CONTRABAND 2 ★ For each Weapon not adjacent to resources
---	--	--	--

Die Spieler erhalten den Punktwert für jede abgebildete Ressource, die im Revier ihres Spielbogens keine (orthogonal angrenzende) Ressourcen um sich herum hat (überkreuzte Ressourcen gelten nicht als Ressourcen).

OCCUPATION 6 ★ For each matching pattern of resources	REINFORCEMENT 6 ★ For each matching pattern of resources	PYRAMID SCHEME 6 ★ For each matching pattern of resources	SECURITY 6 ★ For each matching pattern of resources (★ cannot contain a resource)
---	--	---	---

SWARM 6 ★ For each matching pattern of resources (★ cannot contain a resource)	HOTSPOT 6 ★ For each matching pattern of resources	CONNECTION 6 ★ For each matching pattern of resources	WALL 6 ★ For each matching pattern of resources	ENTERPRISE 6 ★ For each matching pattern of resources	ESTATES 6 ★ For each matching pattern of resources (★ cannot contain a resource)	TOWERS 6 ★ For each matching pattern of resources
--	--	---	---	---	--	---

Die Spieler erhalten den Punktwert für jedes abgebildete Muster, das aus (orthogonal angrenzenden) beliebigen Ressourcen in dem Revier ihres Spielbogens gebildet wurde. Das rote X darf keine Ressource enthalten (eine überkreuzte Ressource gilt nicht als Ressource). Ein Muster darf sich nicht mit einem anderen Muster überschneiden.

CYBORGES 5 ★ For each adjacent pair of Agent and Intel	BRIBES 5 ★ For each adjacent pair of Agent and Money	SPECIAL AGENTS 5 ★ For each adjacent pair of Agent and Weapon
--	--	---

CRYPTO CURRENCY 5 ★ For each adjacent pair of Intel and Money	TECH WEAPONRY 5 ★ For each adjacent pair of Intel and Weapon	SANCTIONS 5 ★ For each adjacent pair of Money and Weapon
---	--	--

Die Spieler erhalten den Punktwert für jedes Paar orthogonal nebeneinander abgebildeter Ressourcen im Revier ihres Spielbogens (eine Ressource kann nicht in mehr als einem Paar vorkommen).

THE BIG HEIST 4 ★ For each SET of Agent, Money, Weapon & Intel
--

Die Spieler erhalten den Punktwert für jeden Satz der abgebildeten Ressourcen im Revier ihres Spielbogens.

INSIDERS 7 ★ For each Agent in the City	INSIDE INFORMATION 7 ★ For each Intel in the City	BANKS 7 ★ For each Money in the City	LEADERS 7 ★ For each Weapon in the City
---	---	--	---

THUGS 7 ★ For each Agent in the Suburbs	COMPUTER PARKS 7 ★ For each Intel in the Suburbs	FAKE BILLS 7 ★ For each Money in the Suburbs	REPLICAS 7 ★ For each Weapon in the Suburbs
---	--	--	---

SLEEPER AGENTS 7 ★ For each Agent in the Wasteland	SERVER HALLS 7 ★ For each Intel in the Wasteland	MONEY LAUNDRY 7 ★ For each Money in the Wasteland	SMUGGLERS 7 ★ For each Weapon in the Wasteland
--	--	---	--

Die Spieler erhalten Punkte für jede abgebildete Ressource, die sich in dem abgebildeten Bezirk in dem Revier ihres Spielbogens befindet.



FUTURE PROOF ERWEITERUNG

SEPARAT ERHÄLTLICH!



Warum nicht um eine "helfende" Hand bitten?" Die Stadt ist voll von fragwürdigen Fraktionen, die bereit sind, dir ihre Talente zu leihen...

AUFBAU & REGELN

Vor dem normalen Aufbau erhält jeder Spieler eine zufällige Fraktionskarte (oder er wählt eine aus). Während des Spiels können die Spieler die Fähigkeit ihrer Fraktion nutzen, um einen Vorteil zu erlangen.

Mischt die FUTURE PROOF Auftragskarten unter den Rest und verfährt wie gewohnt.

FRAKTIONEN

BANKA CORP.

Erhalte immer einen beliebigen verfügbaren Reihennboni, wenn du Reihennboni erzielst.

BINGMAI GAMBLERS

Du darfst zwei deiner Ressourcen auf dem Schwarzmarkt während dem Mystery Ausschuss (z. B. Löhnen als Geld sehen und Geld als Agenten).

CENTAURI BUREAU

Deine Agenten haben den gleichen Fortschritt wie die anderen Ressourcen auf dem Schwarzmarkt.

THE CONSPIRACY

Du darfst eine überkreuzte Ressource als normale Ressource für Missionziele zählen (nicht für den Schwarzmarkt).

DANGEROUS PROGRAM

Verwende einmal pro Spiel einen Würfel von einer anderen Nachbarkarte für die erste oder zweite Würfels auf deiner ausgewählten Nachbarkarte.

DIVERS

Anderer einmal pro Spiel die Farbe eines Würfels (betrifft nur dich selbst).

NAVIGATORS

Anderer einmal pro Spiel die Augenzahl eines Würfels (nur für dich selbst).

RETORIUM COMRADERY

Ziehe eine zusätzliche Auftragskarte beim Spielstart. Behalte sie wenn du sie nicht brauchst. Am Ende der Partie darfst du diese Auftragskarte anstelle einer öffentlichen Auftragskarte wecheln.

SHAKRA PIRATES

Markiere einmal pro Spiel sofort 2 Nachbarkarten-Fähigkeiten.

TUULU PRIESTS

Würfle auf einer beliebigen Nachbarkarte (einmal pro Spiel) neu werfen.

THE UMBRA

Ansatz einen Würfel zu benutzen, kopiere eine gezeigte Ressource eines Gegners und zähle sie (einmal pro Spiel) in den dechenden Reihennboni deines Spielbogens.

ZAI

Überkreuze ein Ressourcenymbol auf dem Reihennboni deines Spielbogens und zähle es (einmal pro Spiel).

MISSIONEN

PYRAMID OF POWER 3

For each matching pattern of resources (X can not contain a resource)

THE INNER CIRCLE 3

For each matching pattern of resources (X can not contain a resource)

SECURED AREA 3

For each matching pattern of resources

WIRE 3

For each matching pattern of resources

Die Spieler erhalten den Punktwert für jedes abgebildete Muster, das aus Ressourcen in dem Revier ihres Spielbogens gebildet wurde. Das rote X darf keine Ressource enthalten (eine überkreuzte Ressource gilt nicht als Ressource) und ein Muster darf sich nicht mit einem anderen Muster überschneiden.

TECH HEIST 4

For each SET of Money, Intel & Weapon

INSIDE JOB 4

For each SET of Agent, Intel & Weapon

BANK HEIST 4

For each SET of Agent, Money & Weapon

RANSOMWARE 4

For each SET of Agent, Intel & Money

Die Spieler erhalten den Punktwert für jeden Satz der abgebildeten Ressourcen in dem Revier ihres Spielbogens.

EVACUATION 2

For each row and column with no Agent

OFF GRID 2

For each row and column with no Intel

ANTICAPITALISM 2

For each row and column with no Money

TRUCE 2

For each row and column with no Weapon

Die Spieler erhalten Punkte für jede Zeile und Spalte ohne die abgebildete Ressource im Revier ihres Spielbogens.

Die Spieler können ihre Fraktionsfähigkeit nutzen, indem sie die Karte umdrehen (wenn es sich um eine einmalige Fähigkeit pro Spiel handelt), andernfalls ist sie permanent und die Spieler halten den Text für alle Spieler sichtbar.