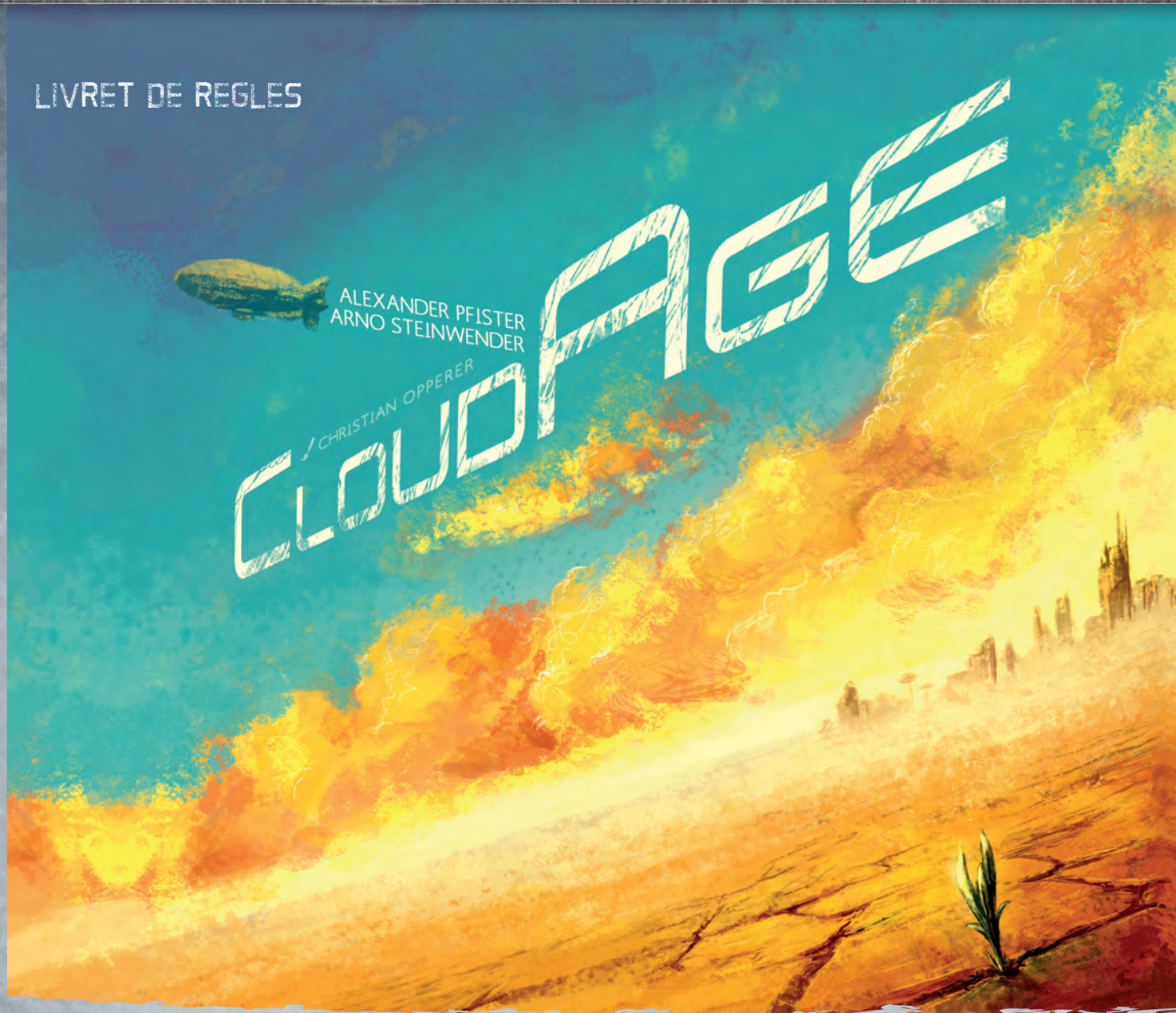


LIVRET DE REGLES



Quinze ans auparavant, la mystérieuse société secrète «CLOUD» mit le feu à d'innombrables sites de production de pétrole et brûla de vastes étendues de forêt pour déstabiliser le monde. La catastrophe écologique qui en résulta eut des effets désastreux sur la planète entière.

Aujourd'hui, vous survolez les paysages arides dans vos dirigeables, à la recherche d'une vie meilleure. Vous visitez des villes, envoyez vos drones pour récolter des ressources, et affrontez les milices de CLOUD.

Vous trouverez dans ce livret de règles plusieurs façons de jouer à **CLOUDAGE**.

Selon votre préférence, vous pouvez soit jouer les 7 chapitres de la campagne dans l'ordre, soit choisir l'un des 3 scénarios indépendants. Pour votre première partie, nous vous recommandons de commencer avec le scénario 1. Il est plus court d'une manche et vous permettra de vous immerger dans le jeu plus rapidement. Pour la mise en place, référez-vous au feuillet supplémentaire.

Les joueurs expérimentés peuvent commencer directement avec la campagne ou avec le scénario 2.

Au fur et à mesure de l'avancement de la campagne, différents aspects du jeu viendront s'ajouter, pendant que vous vous plongerez dans l'histoire et que vous l'influencerez.

AVANT VOTRE PREMIERE PARTIE :

- Ajoutez les autocollants **aux dirigeables, aux drones ainsi qu'aux marqueurs Production**. Nous vous suggérons d'utiliser les autocollants noirs pour les couleurs claires et les autocollants blancs pour les couleurs foncées. Collez également l'**autocollant 1** sur le marqueur premier joueur brun.



- Placez toutes **les cartes Projet portant les numéros 1 à 8** (dans le coin en bas à droite), ainsi que toutes les **tuiles Campagne L1 à L15** dans le **sachet rouge**. Ce sachet contient le matériel de jeu qui n'a pas encore été débloqué et qui le sera durant la campagne. Vous n'en aurez pas besoin pour votre première partie.

AUTEURS : Alexander Pfister, Arno Steinwender

ILLUSTRATEUR : Christian Oppner

DÉVELOPPEMENT : Tino Jokic

TRADUCTION : Fabien Conus



© 2020-2021 Nanox Games e.U.
A-2540 Bad Vöslau
Waldwiese 6/23
Austria
www.nanox.games

REMERCIEMENTS À : Sofia, Tini & Manuel, Paul, Wolfgang, Peter, Patrick, Johanna, Andreas, et tous les testeurs des sessions régulières du lundi et du mercredi; L'agence remercie tous les testeurs habituels des auteurs de jeu de White Castle, les sessions du bureau de White Castle office et particulièrement Cloudy Chris Blatakes.

Le matériel de jeu présenté pourrait être sujet à des changements.



Matagot
Livret de règles, V. 2

MATERIEL

4 plateaux de jeu recto-verso



1 marqueur 1^{er} joueur



1 plateau Production



1 plateau Ville recto-verso



15 tuiles Campagne (L1-L15)



38 cartes Histoire



3 cartes Scénario



2 sachets plastiques
(1x vert, 1x rouge)

39 cartes Ville



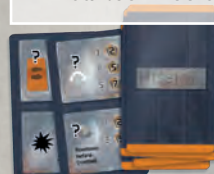
6 pochettes
Nuage + réserve



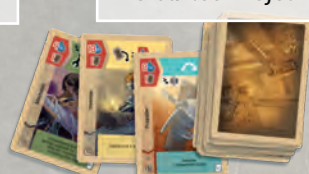
1 carte Résumé
(régions/chemin de fer)



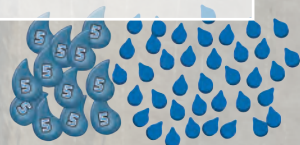
12 cartes Mission



79 cartes Projet



36 pions Eau,
12 tuiles 5 Eaux



28 pions Métal,
8 tuiles 5 Métaux



1 sac en tissu



40 tuiles Végétal



1 plateau Solo



DANS LA COULEUR DE CHAQUE JOUEUR :

8 marqueurs



1 marqueur Points de Victoire



1 tuile Points de Victoire 50/100



1 drone



7 cartes Navigation de départ



1 marqueur Production



1 marqueur Énergie



1 dirigeable



1 plateau Dirigeable avec 10 Améliorations



MISE EN PLACE

Illustration : mise en place pour 2 joueurs, scénario 2 (pour le scénario 1 : voir feuillet)

1. PLATEAUX DE JEU

Placez les plateaux de jeu ainsi :
1-3 joueurs : utilisez 1A
4 joueurs : utilisez 1B.

Puis choisissez librement les autres plateaux, en vous assurant de les placer en ordre croissant (1, 2, 3, 4).

Pour votre première partie, nous recommandons d'utiliser les faces A (c.-à.d. 2A, 3A, 4A).

2. PLATEAU PRODUCTION

Placez le plateau Production à proximité des plateaux de jeu.

3. PLATEAU VILLE

Placez le plateau Ville, **face B** visible.

4. CARTES VILLE

Prenez au hasard 3 pochettes Nuage. Mélangez les cartes Ville et ajoutez-en 8, sans les regarder, dans chacune des pochettes Nuage. Placez les pochettes, face visible au-dessus du plateau Ville.

Les cartes Ville et les pochettes Nuage restantes ne seront pas utilisées.



9. TUILES CAMPAGNE

Mode campagne :

Placez toutes les tuiles Campagne du sachet vert sur leur emplacement correspondant (sautez cette étape lorsque vous commencez la campagne).

Mode scénario : Placez les tuiles Campagne indiquées sur la carte Scénario sur leur emplacement correspondant.

10. PLATEAU DIRIGEABLE

Chaque joueur prend un plateau Dirigeable et le place devant lui. Utilisez la **face B** et les 10 tuiles Amélioration. Placez les Améliorations par ordre croissant (nombre de petits cercles) sur leur emplacement en partant depuis la clé à molette.

Laissez de la place en bas du plateau pour les cartes Projet que vous construirez durant la partie.

11. DIRIGEABLE, DRONES ET MARQUEURS

Chaque joueur prend les éléments correspondant à la couleur de son plateau Dirigeable et les place ainsi :

- **11.a** 1 Dirigeable sur la case de départ
- **11.b** 1 marqueur Énergie sur la case **2 Énergies**
- **11.c** 1 marqueur Production sur la case 0
- **11.d** 1 drone à côté du plateau Ville (baie de lancement)
- **11.e** 1 marqueur Points de Victoire sur la case 0 et la tuile 50/100 en dessous

11.f De 1 à 3 joueurs, placez 8 marqueurs sur votre plateau Dirigeable. À 4 joueurs, ne prenez que 7 marqueurs et laissez la première case vide.

5. RESSOURCES

Faites une réserve avec les pions et tuiles Eau, et les pions et tuiles Métal. Placez toutes les tuiles Végétal dans le sac.

6. CARTES MISSION

Mélangez les cartes Mission et distribuez-en 2 à chaque joueur. Les joueurs en gardent 1. Les cartes restantes sont mélangées pour former une pioche. Les cartes Mission restent visibles.

Vous pouvez faire votre choix après avoir reçu vos cartes Projet.

7. CARTES HISTOIRE / SCÉNARIO

Mode campagne : Pour débiter la campagne, utilisez la carte Histoire 11. Pour continuer la campagne, prenez la carte Histoire se trouvant dans le sachet vert.

Mode scénario : Prenez soit la carte Scénario 2, soit la carte Scénario 3.

8. CARTES PROJET

Mode campagne : Prenez les cartes Projet du sachet vert (ou les cartes Projet 0 pour commencer la campagne) et mélangez-les pour former une pioche.

Mode scénario : Utilisez les cartes Projet indiquées par la carte Scénario (nombre en bas à droite) et mélangez-les pour former une pioche.



12. RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur prend **2 Eaux, 2 Métaux** et pioche **2 tuiles Végétal** du sac.

13. PIOCHE NAVIGATION

Chaque joueur mélange ses cartes Navigation personnelles (reconnaissables à la couleur des valeurs), qui consistent en des cartes de valeurs 0, 1, 1, 1, 2, 2 et 3 pour former sa pioche Navigation.

Gardez un peu de place à côté de cette pioche pour une défausse.

14. PREMIER JOUEUR

Le dernier joueur à avoir acheté une plante devient le premier joueur et se munit du marqueur 1^{er} joueur.

15. CARTES PROJET

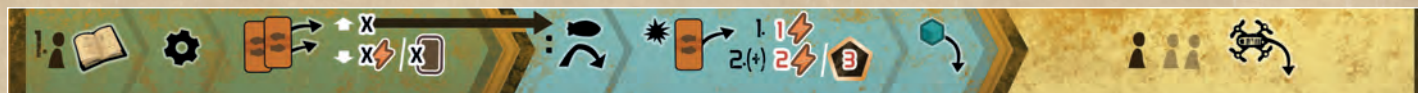
Chaque joueur pioche **8 cartes Projet**, en **conserve 5** et défausse le reste. Formez une défausse avec les cartes refusées par les joueurs.

16. CAMPAGNE

Le premier joueur lit la carte Histoire à haute voix et en suit les instructions. (Passez cette étape lorsque vous jouez un scénario).

PRINCIPE DU JEU

Selon le nombre de joueurs et le chapitre / scénario que vous allez jouer, vous jouerez entre 6 et 8 manches. Chaque manche est constituée des **3 phases** (rappelées sur votre plateau Dirigeable) suivantes :



Phase de production

- Chaque phase commence lorsque tous les joueurs ont terminé la phase précédente.
- Une **nouvelle manche** débute à la fin de la phase d'action.
- À chaque manche, vous déplacerez un **marqueur** de la piste de manche de votre plateau Dirigeable, vers le plateau de jeu (voir Phase de mouvement).
- Le décompte de **fin de partie** survient à la fin de la manche au cours de laquelle vous avez placé le dernier marqueur (voir page 13). Le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points de victoire (PV) remporte la partie.

Phase de mouvement

- Tous les **coûts** apparaissent en nombres rouges et toutes les **récompenses** en nombres noirs. Remettez les ressources dépensées dans la réserve ou sur la défausse (s'il s'agit de cartes Projet) ou dans le sac (s'il s'agit de tuiles Végétal).
- Les **ressources** sont **illimitées**. Si la pioche de **cartes Projet** est vide, **remélangez la défausse** pour former une nouvelle pioche.



Coûts



Récompenses

La phase de production

se déroule dans cet ordre :



1. Faites passer le **marqueur** 1^{er} joueur au joueur suivant dans le sens horaire. Ce joueur sera le premier joueur pour cette manche. Ignorez cette étape lors de la première manche.

Le premier joueur vérifie sur sa piste de manche si un **livre** est « **actif** ». Un livre est actif lorsque le marqueur situé à sa gauche a été retiré lors de la manche précédente. C'est-à-dire s'il y a encore un marqueur à sa droite. Si c'est le cas, alors **tous** les joueurs peuvent effectuer **une fois** l'action indiquée sur la carte Histoire ou sur la carte Scénario.



Inactif



Actif

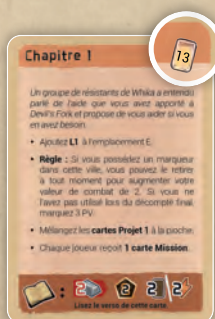


Inactif

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas effectuer l'action indiquée, il doit y renoncer définitivement. Si tous les livres sont inactifs, il n'y a pas d'action de livre disponible pour cette manche.

Les cartes Histoire et Scénario fonctionnent de la même manière.

- Si vous jouez un **scénario**, vous n'utiliserez qu'une seule carte Scénario pour toute la partie.
- Si vous jouez un **chapitre**, de nouvelles cartes Histoire ainsi que de nouveaux composants pourront apparaître au cours de la partie, selon les instructions sur les cartes.



Carte Histoire

Toutes les **cartes Histoire** portent un numéro entre 11 et 48 en haut à droite. Placez la carte Histoire du chapitre que vous jouez (la 11 pour le premier chapitre) à côté du plateau de jeu. Le 1^{er} joueur lit le texte de la carte avant la première manche et en suit les instructions.



Exemple d'action Livre : Payez 2 Métaux, gagnez 2 PV ainsi que 2 cartes Projet ou 2 Énergies.



Exemple d'action Livre : Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut faire un combat en suivant les règles de la page 8. En cas de victoire, gagnez 4 PV ainsi que 3 cartes Projet ou 3 Eaux.



Carte Scénario

Les **3 cartes Scénario** sont numérotées dans l'intitulé.

Sur le recto de chaque carte Scénario, vous trouverez le **détail des composants nécessaires**, de la mise en place, ainsi qu'une action Livre. **Les actions Livre** des cartes Scénario se déclenchent de la même manière que pour les cartes Histoire. Après avoir activé la première action Livre de la piste de manche, retournez la carte. Pour le reste de la partie, utilisez l'action Livre du verso lorsqu'un livre devient actif. Cette action Livre décrite au verso sera disponible jusqu'à la fin de la partie.

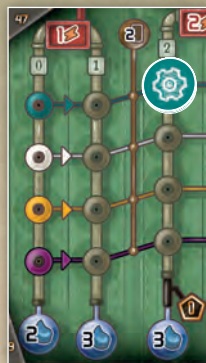
2.



Produire de l'eau et éventuellement des PV (facultatif) :

Pour produire, payez la quantité d'Énergie correspondant à votre niveau sur le plateau Production puis prenez la quantité d'eau indiquée (ainsi que les PV éventuels).

Si vous manquez d'Énergie ou si vous ne souhaitez pas utiliser votre niveau actuel, vous pouvez choisir de produire à un niveau inférieur. Tous les joueurs produisent simultanément et une seule fois.

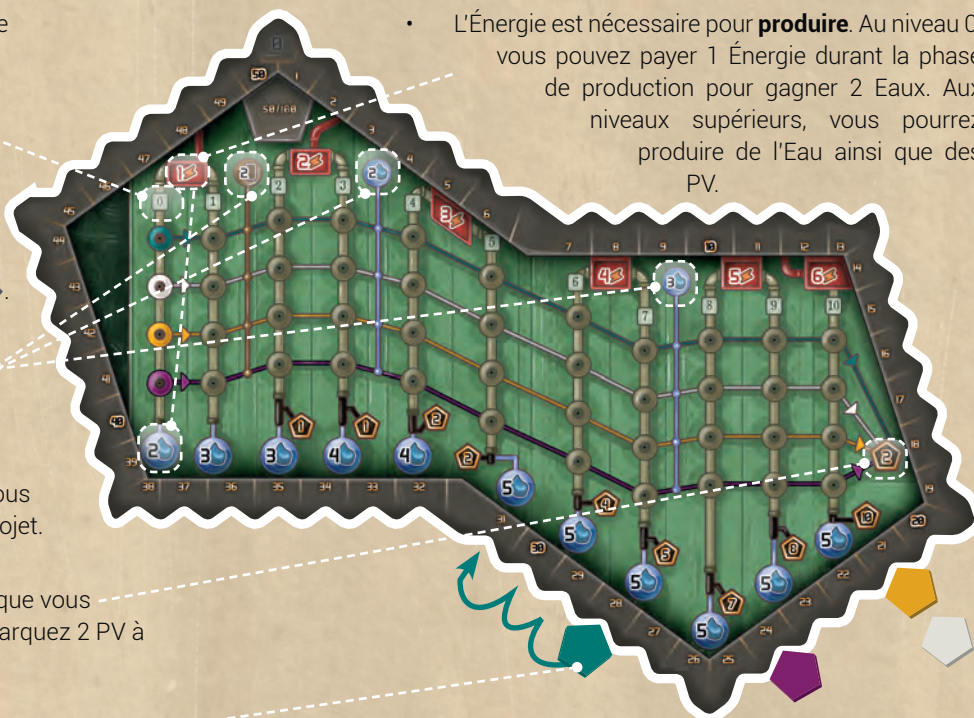


Exemple :

Catalina est au niveau 2 sur le plateau Production. Elle peut payer 2 Énergies pour recevoir 3 Eaux et marquer 1 PV. Elle pourrait choisir de ne payer qu'une seule Énergie pour n'obtenir que 3 Eaux. Elle pourrait même choisir de payer 1 Énergie pour ne recevoir que 2 Eaux. Elle décide de payer 1 Énergie, déplace son marqueur Énergie d'une case vers la gauche et reçoit 3 Eaux.

Plateau Production & piste des points de victoire

- Le plateau Production indique votre niveau actuel de production.
- Vous débutez la partie au **niveau 0**, mais pouvez progresser jusqu'au niveau 10 au cours de la partie. Votre niveau de production augmente lorsque vous jouez des cartes Projet portant le symbole .
- Des récompenses sont indiquées **entre les niveaux de production 1 et 2, 3 et 4 et 7 et 8**. Dès que votre niveau de production passe par exemple du niveau 1 au niveau 2, vous gagnez immédiatement 2 cartes Projet.
- À partir du **niveau 10**, chaque fois que vous devriez augmenter votre niveau, marquez 2 PV à la place et restez au niveau 10.
- La **piste des points de victoire** entoure le plateau Production. Déplacez votre marqueur Points de victoire **autour** du plateau de manière à ce qu'il pointe sur votre score actuel.



- L'Énergie est nécessaire pour **produire**. Au niveau 0, vous pouvez payer 1 Énergie durant la phase de production pour gagner 2 Eaux. Aux niveaux supérieurs, vous pourrez produire de l'Eau ainsi que des PV.



Les PV ayant ce fond brun sont comptabilisés **immédiatement**.



Les PV ayant ce fond gris sont comptabilisés **à la fin de la partie**.

3.



Chaque joueur révèle les deux premières cartes de sa pioche Navigation :

- Vous recevez immédiatement autant d'Énergie **ou** de cartes Projet que la valeur de la **carte la plus faible**. Il n'est pas possible d'obtenir un mélange des deux.
- Placez la carte de plus faible valeur au sommet de votre défausse Navigation, puis placez votre carte de plus forte valeur par-dessus cette dernière.
- Votre **carte de plus forte valeur** vous servira lors de la phase de mouvement.

Les joueurs peuvent effectuer cette étape simultanément.

IMPORTANT : Lorsque vous devez piocher une nouvelle carte de votre pioche Navigation et que **cette dernière est vide**, procédez de la manière suivante : mélangez votre défausse Navigation et placez-la face cachée pour former une nouvelle pioche Navigation, sans mélanger les cartes que vous venez de piocher. Continuez ensuite à piocher les cartes nécessaires.

Exemple : Catalina pioche un 2 et un 3. Elle place le 2 sur sa défausse Navigation et peut gagner soit 2 Énergies, soit deux cartes Projet. Elle décide de gagner 2 Énergies et déplace son marqueur Énergie de deux cases vers la droite. Elle place ensuite le 3 au sommet de sa défausse.

La phase de mouvement se joue dans l'ordre du tour en commençant par le 1^{er} joueur. Chaque joueur déplace son **dirigeable** sur le plateau, récupère des trouvailles, place ses marqueurs, et combat les milices de Cloud. **À votre tour :**



1.  **Déplacez votre Dirigeable sur le plateau de jeu**, une explication détaillée du plateau de jeu se trouve à la page suivante. Le nombre de points de mouvement à votre disposition est la somme des éléments suivants :

La valeur de la carte située au-dessus de votre défausse Navigation

+ 1 point de mouvement de votre panneau solaire (facultatif)

+ 1 point de mouvement par amélioration de mouvement sur votre plateau Dirigeable

+ les points de mouvement fournis par les **cartes Projet** que vous avez jouées.

- Déplacez votre Dirigeable de case en case, en payant **les points de mouvement requis**. Selon le type de case, il faut payer entre 1 et 3 points de mouvement pour y entrer. Il n'est pas obligatoire de dépenser tous ses points de mouvement, et il est même possible de ne pas bouger du tout.
- Si vous entrez dans une case portant une **trouvaille**, gagnez immédiatement la récompense indiquée (2 Métaux dans l'exemple).
- Votre Dirigeable possède un **panneau solaire** qui vous donne soit un point de mouvement, soit 2 Énergies. Si vous n'utilisez pas le point de mouvement, gagnez immédiatement 2 Énergies.
- **À la fin de votre mouvement**, votre Dirigeable doit impérativement se trouver sur une ville. N'importe quelle case contenant une partie de la ville compte comme une ville.



RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES :

- Vous pouvez **traverser une case** dans laquelle se trouve un autre **Dirigeable**, mais vous ne pouvez pas y **terminer votre mouvement**.
- Vous pouvez vous déplacer dans **n'importe quelle direction** et vous pouvez changer de direction pendant votre mouvement, mais vous ne pouvez pas quitter le plateau de jeu.
- Vous ne pouvez recevoir la récompense d'une trouvaille **qu'une seule fois par manche**, même si vous passez par sa case plusieurs fois. Si vous commencez votre mouvement sur une case avec une trouvaille, vous n'obtenez la récompense que si vous quittez la case et y retournez à nouveau. Vous pouvez recevoir la récompense d'une trouvaille même si d'autres joueurs l'ont reçue durant la manche.

2.  **Les milices Cloud menacent les villes.** C'est à vous de les affronter.

La première fois que **vous** visitez une **ville** (c.-à-d. aucun marqueur de votre couleur ne s'y trouve encore), vous avez la possibilité de **combattre** la milice Cloud qui s'y trouve pour recevoir la récompense de la ville.

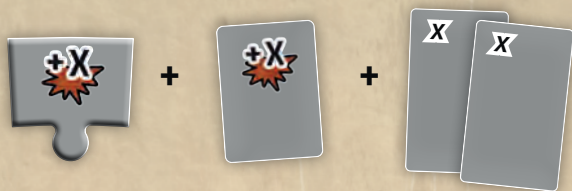
Pour **gagner** le combat, votre valeur de combat doit être **supérieure ou égale** à la valeur de combat de la ville. La valeur de combat de la ville est la même pour toutes les cases de la ville, peu importe où elle est inscrite.

Votre **valeur de combat** est la somme des éléments suivants :

Le nombre de vos améliorations de combat

+ La valeur de combat des cartes Projet que vous avez jouées

+ La valeur de combat des cartes Navigation que vous piochez en plus.



Pour **augmenter** votre valeur de combat, vous pouvez piocher des cartes de votre pioche Navigation :

- La **première carte** coûte 1 Énergie. Payez ce coût avant de révéler la carte, puis placez cette carte devant vous (c'est votre zone de combat).
- Vous pouvez piocher autant de cartes supplémentaires que vous le désirez, mais **chaque carte supplémentaire** coûte soit 2 Énergies, soit 3 PV (il est possible d'avoir un nombre de PV négatif).

Vous pouvez à tout moment décider de mettre fin au combat, même si vous n'avez pas la valeur de combat nécessaire pour gagner le combat.

À la **fin du combat**, placez toutes les cartes Navigation de votre zone de combat dans votre défausse Navigation.

Vous ne recevez la **récompense** que si vous gagnez le combat.

IMPORTANT : Lorsque vous devez piocher une nouvelle carte de votre pioche Navigation et que **cette dernière est vide**, procédez de la manière suivante : mélangez votre défausse Navigation et placez-la face cachée pour former une nouvelle pioche Navigation, sans mélanger les cartes que vous venez de piocher. Continuez ensuite à piocher les cartes nécessaires.

3.  Prenez le **marqueur** le plus à gauche sur votre **piste de manche** et ajoutez-le à la ville dans laquelle se trouve votre Dirigeable. Vous pourrez retourner dans cette ville plus tard, mais ne pourrez plus y combattre (même si vous n'aviez pas gagné le combat la première fois).



Lorsque vous révélez une récompense sur votre piste de manche en enlevant un marqueur, gagnez la récompense correspondante (un Métal ou une Énergie dans l'exemple ci-contre).

Plateaux de jeu

- Chaque plateau de jeu est constitué de plusieurs cases hexagonales.
- Des villes, couvertes de nuages, s'étendent sur une ou plusieurs cases. Chaque case contenant au moins une partie d'une ville est appelée une **case de ville**.
- La plupart des **villes** ont un nom, une valeur de combat et une récompense. Vous gagnez la récompense en gagnant le combat.
- Certaines cases nécessitent **plus d'un point de mouvement** pour s'y déplacer.
- Certaines cases comportent des **trouvailles** que vous gagnez lorsque vous vous y déplacez.

Exemple de mouvement : Catalina a 6 points de mouvement. Elle commence à Borderville et dépense 5 points de mouvement pour se rendre à Beggar's End. Elle renonce à son dernier point de mouvement et trouve 1 PV et 3 cartes Projet en chemin. Elle ne gagne pas le Métal, car elle a commencé son mouvement dessus.

Numéro du plateau de jeu

Nom de la ville

Valeur de combat & récompense

Nécessite 2 points de mouvement

Trouvaille

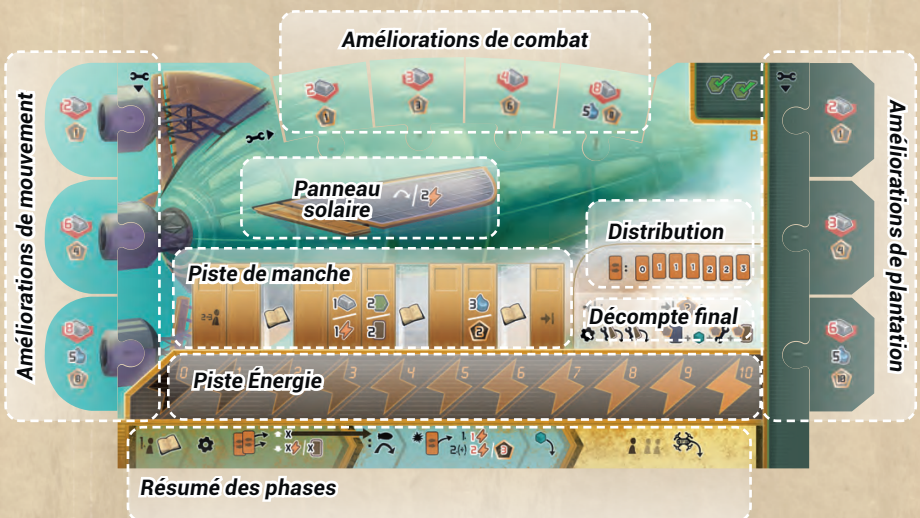
Ces 3 cases font partie de la ville de Borderville



Plateau Dirigeable

Le plateau Dirigeable est divisé en plusieurs zones :

- Le **résumé des phases** utilise des icônes pour rappeler l'ordre dans lequel se déroulent les phases. Le 1^{er} joueur peut y déplacer le marqueur 1^{er} joueur pour indiquer la phase en cours.
- La **piste Énergie** vous permet d'indiquer combien d'Énergie vous avez dans votre réserve. Lorsque vous gagnez/payez de l'Énergie, déplacez votre marqueur Énergie vers la droite/gauche du montant correspondant.
- La **piste de manche** est l'endroit où vous placez vos marqueurs en début de partie. Le nombre de marqueurs restant sur la piste indique combien de manches il reste à jouer.
- À droite de la piste de manche se trouve la distribution des valeurs de vos **cartes Navigation**.
- À la fin de la dernière manche a lieu le **décompte final**. Vous le trouvez ici résumé sous forme d'icônes.
- Votre Dirigeable possède trois zones d'amélioration différentes (2 dans le scénario 1).



Dans chaque zone, vous devez construire les améliorations dans l'ordre, en commençant par la moins chère (voir la flèche de la clé à molette).

- Il y a **3 améliorations de mouvement**, vous offrant chacune 1 point de mouvement permanent.
- Il y a **4 améliorations de combat**, vous offrant chacune 1 point de combat permanent.
- Il y a **3 améliorations**, vous permettant de planter des **végétaux** supplémentaires (sauf dans le scénario 1).
- Votre Dirigeable est équipé d'un **panneau solaire** standard qui peut soit produire deux Énergies durant la phase de mouvement, soit vous donner un point de mouvement.

La phase d'action

se joue dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur.

Placez votre drone sur une action Ville pour :

- **RÉCUPÉRER DES RESSOURCES** ou
- **CONSTRUIRE** ou
- **PLANTER UN VÉGÉTAL**

Chaque action Ville offre également une action pour **les autres joueurs** (joueurs inactifs). Une fois que tous les joueurs ont terminé leur action, remplacez les drones dans la baie de lancement. La phase se termine lorsque tous les joueurs ont choisi une action en tant que joueur actif une fois exactement.

RÉCUPÉRER DES RESSOURCES

1. Choisissez un des 3 **quartiers de la ville (#1, #2 ou #3)**.
2. Placez votre **drone** sur une **case Ressource** de ce quartier. Puis, **tous les autres joueurs**, dans l'ordre du tour, placent leur **drone** sur une **case ressource vide** du même quartier. Les autres joueurs ne peuvent pas choisir un quartier différent et ont donc de moins en moins de choix de case ressource.
3. Retirez la **première carte de la pochette Nuage** correspondante, puis ajoutez-la à votre **défausse Navigation**. La carte Ville fait à présent partie de votre paquet Navigation. Lorsque la dernière carte d'une pochette Nuage est retirée, ce quartier ne peut plus être choisi.
4. Recevez immédiatement et une seule fois les **tuiles Végétal** indiquées.
5. Enfin, chaque joueur, dans l'ordre du tour, reçoit **autant de ressources du type qu'il a choisi** qu'indiqué par la carte Ville, et bénéficie éventuellement d'une action bonus. Les drones sont ensuite placés sur la baie de lancement.

- Chaque **carte Ville** possède une valeur de navigation, ainsi que 4 zones de ressources : Énergie, Métal, Eau et une zone inhabitée (cartes Projet).
- Le **centre de la carte** indique combien de ressources chaque zone va vous fournir.
- De plus, chaque carte Ville possède des actions bonus « Mise à jour de navigation » et « Clé à molette » situées dans différentes zones le long de la voie de chemin de fer. Les joueurs ayant placé leur drone dans les zones portant un bonus doivent l'appliquer immédiatement au moment de recevoir les ressources, ou y renoncer définitivement.

IMPORTANT : La zone ayant la plus grande surface fournira toujours 3 ressources, la deuxième plus grande toujours 2 et les deux plus petites toujours 1 chacune. Si une zone est divisée en deux parties, c'est la somme des surfaces qui compte.



MISE À JOUR DE NAVIGATION :

Vous pouvez immédiatement retirer de votre défausse une carte Navigation et la remettre dans la boîte.



CLÉ À MOLETTE :

Recevez immédiatement 1 ressource de votre choix ou construisez une amélioration au coût normal.



Certaines cartes Ville ont un **bonus de plantation**. Dans ce cas, le joueur actif pioche de 1 à 3 tuiles Végétal du sac et les place devant lui. Vous pouvez utiliser l'action « Planter un végétal » pour placer ces tuiles sur le plateau de jeu (voir « Planter un végétal »).



Exemple de carte Ville : Cette carte Ville a une valeur de navigation de 3 et un bonus de plantation. L'eau est la plus grande zone ; la carte fournit donc 3 Eaux. La zone d'eau possède également une mise à jour de navigation. La zone de métal est la deuxième plus grande zone ; la carte fournit donc 2 Métaux. Les zones d'énergie et de cartes Projet sont les deux plus petites ; la carte en fournit donc 1 de chaque. La clé à molette est dans la zone des cartes Projet.

ATTENTION : Dans le scénario 1, les tuiles Végétal ne sont pas utilisées. Prenez de l'Eau (de 1 à 3, selon ce qui est indiqué) à la place.

Exemple de récupération de ressources (2 joueurs) :

C'est le tour de Catalina (turquoise). Elle choisit comme action Ville de récupérer des ressources :

1. Catalina est la joueuse active et décide de se placer sur le quartier #2. Elle y place son drone sur la case portant la ressource Métal. Elle espère qu'il s'agit d'une grande zone.



2. Tous les autres joueurs, dans l'ordre du tour, placent leur drone sur une case vide du même quartier. Nina choisit l'eau.



3. Catalina retire la carte de la pochette et l'ajoute à sa défausse Navigation. Elle pioche trois tuiles Végétal dans le sac, prend 2 Métaux, puis, grâce au bonus de mise à jour de navigation, elle retire définitivement une carte Navigation de valeur 1 de sa défausse. Nina gagne 3 Eaux et construit une amélioration de son Dirigeable. Enfin, les joueurs remettent leur drone sur la baie de lancement.

CONSTRUIRE

Grâce à l'action Construire, vous pouvez construire une amélioration de votre Dirigeable, ou jouer une carte Projet de votre main.

- En tant que **joueur actif**, placez votre drone sur la case « Construire ».
- Vous pouvez à présent effectuer jusqu'à deux **actions de construction**.
- Ces deux actions peuvent être identiques ou différentes.
- Ensuite, les **autres joueurs** peuvent effectuer chacun 1 action de construction, dans l'ordre du tour.
- Pour accélérer le jeu, vous pouvez construire simultanément et placer le coût de construction sur la carte/tuile que vous jouez.
- Enfin, remplacez votre drone sur la **baie de lancement**.



IMPORTANT : Un joueur qui ne peut pas ou ne veut pas effectuer d'action de construction peut prendre 1 ressource de son choix à la place (Eau, Métal, Énergie ou carte Projet). Ceci est aussi valable pour une éventuelle seconde action de construction.



AMÉLIORATION DU DIRIGEABLE :

- Choisissez un **type d'amélioration : mouvement, combat, ou** (sauf pour le scénario 1) une amélioration pour planter des **tuiles Végétal supplémentaires**.
- Payez le coût de **l'amélioration disponible la moins chère de ce type**, puis retournez la tuile correspondante.
- Selon le type **d'amélioration**, vous obtenez immédiatement un point de mouvement supplémentaire, un point de combat supplémentaire ou la possibilité de planter plus de végétaux.
- Si vous améliorez la **dernière tuile** d'un type, vous obtenez également un bonus immédiat de 5 Eaux.
- Lors du **décompte final**, pour chaque type d'amélioration, seule celle de **plus haut niveau** vous rapporte des PV.



JOUER UNE CARTE PROJET :

- Pour jouer une carte Projet de votre main, vous devez tout d'abord en payer le **coût** (indiqué en haut à gauche) — l'Eau retourne dans la réserve générale, et les cartes Projet vont dans la défausse.
- Ensuite, placez la carte en dessous de votre **plateau Dirigeable**, sous la couleur correspondante. Les cartes Projet vous font bénéficier de bonus permanents ou d'effets immédiats à usage unique, ainsi que, dans bien des cas, de PV. Elles peuvent également améliorer votre niveau de production.

Les cartes Projet sont divisées en **différentes zones** :

Dos de la carte



Effet immédiat

Coût pour jouer la carte (p. ex. 3 Eaux et 1 carte Projet)

Avancez immédiatement votre marqueur Production d'1 niveau.

Nom de la carte

PV lors du décompte final



Effet de la carte (p. ex., recevez 2 Métaux)

Description de l'effet de la carte

Numéro de la carte Projet

Exemple : Catalina est la joueuse active et décide d'utiliser l'action Construire. Elle peut faire 2 actions. Elle améliore son dirigeable et joue également une carte de sa main.



Amélioration du dirigeable :

Elle paie le coût de 2 Métaux pour retourner sa première amélioration de combat et révèle le canon EMP qui lui donne +1 point de combat permanent ainsi que 1 PV lors du décompte final si elle ne révèle pas d'autres améliorations de combat plus tard.



Jouer une carte Projet : Catalina joue la carte Épave de sa main et la place sous la couleur correspondante (phase de production) de son plateau Dirigeable. Elle en paie le coût : 3 Eaux et 1 carte Projet. Elle reçoit immédiatement 2 Métaux et avance son marqueur Production d'une case. Cette carte lui rapportera 1 PV lors du décompte final.

PLANTER UN VÉGÉTAL

Si vous jouez le scénario 1 : passez la lecture de cette section, cette action n'étant pas disponible sur la **face A** du plateau Ville.



- En tant que joueur actif, placez votre **drone** sur la case « planter un végétal ».
- Faites le total de votre **capacité de plantation**.
De base, votre dirigeable vous offre une capacité de plantation de 2 tuiles. Le nombre de  symboles de ce type indique le nombre maximum de tuiles Végétal que vous pouvez planter à partir de votre réserve personnelle (pas depuis le sac !)
- Choisissez autant de **tuiles Végétal** que vous pouvez planter, parmi celles que vous avez accumulées durant la partie. Prenez la récompense indiquée par chaque tuile, dans l'ordre de votre choix.
- Lorsque vous plantez, chacun des **autres joueurs** peut effectuer une action de construction (ou prendre une ressource de son choix dans la réserve).
- Enfin, remplacez votre drone sur la **baie de lancement**.

Il existe 2 types de végétaux (avec des dos différents)



Lorsque vous plantez un **végétal fané**, vous récupérez la récompense, mais vous devez ensuite **remettre la tuile dans le sac en tissu**.

Vous trouverez ci-dessous un résumé des **récompenses** pour les végétaux fanés :



Prenez soit 4 Énergies soit 2 tuiles Végétal du sac. Ajoutez les tuiles Végétal à votre réserve personnelle. Vous n'êtes pas autorisé à les planter ce tour-ci.



Piochez 4 cartes Projet ou prenez 4 Eaux.



Prenez 1 Métalet et effectuez une action de construction (voir « Construire »). Vous pouvez utiliser les ressources obtenues durant ce tour pour payer l'action de construction. Toutefois, si vous améliorez votre capacité de plantation, vous ne pouvez pas en profiter pour planter une tuile Végétal de plus ce tour-ci.



Lorsque vous plantez un **végétal vert**, vous marquez les PV indiqués puis vous pouvez placer la tuile **sur le plateau de jeu**.



Les tuiles Végétal vertes offrent **toujours la même récompense** :

Marquez immédiatement 2 PV.

Puis, placez la tuile face verte (végétation) visible sur une case autorisée du plateau de jeu.

Une case est autorisée si elle respecte les conditions suivantes :

- La case doit être vide de tout matériel de jeu.
- La case ne fait pas partie d'une ville ou d'une tuile Campagne.
- La case est adjacente à votre dirigeable ou est reliée à votre dirigeable par des cases déjà recouvertes de tuiles Végétal.

Si vous **recouvrez une trouvaille** avec une tuile Végétal, vous en recevez immédiatement la récompense, même si vous l'aviez déjà obtenu lors de la phase de mouvement. La trouvaille ne sera dorénavant plus disponible aux autres joueurs. Si **aucune case autorisée** n'est disponible, vous marquez tout de même les PV, mais vous devez remettre la tuile dans le sac. Se déplacer sur une case portant une tuile Végétal coûte toujours 1 point de mouvement, peu importe le type de case ayant été recouvert.



Exemple : Valérie choisit l'action « Planter un végétal » et place son drone sur la case correspondante du plateau Ville.



1. Valérie compte une capacité de plantation de 3 tuiles sur son dirigeable. Elle peut donc planter 3 tuiles Végétal de sa réserve personnelle.

2. Elle sélectionne 1 végétal fané et 2 végétaux verts et prend les récompenses indiquées dans l'ordre suivant : 4 PV, puis 4 Énergies.

3. Valérie a choisi de planter 2 végétaux verts. Elle peut placer ces tuiles sur le plateau. Elle pose la première sur une case vide adjacente à son dirigeable.

4. Elle place la seconde sur une case qui est maintenant reliée à son Dirigeable grâce à la première tuile qu'elle a placée. Elle reçoit la récompense de 3 Métaux de la trouvaille recouverte.



5. Nina, son adversaire, effectue ensuite une action de construction.

CARTES MISSION

- Chaque carte Mission est constituée de 2 missions. Chacune d'elles vaut un nombre de PV dépendant du niveau de réussite atteint.
- Si au cours de la partie les joueurs reçoivent **une deuxième carte Mission**, ils doivent alors placer leurs cartes de manière à ce qu'une des quatre missions soit recouverte par l'autre carte. Chaque joueur choisit librement quelle mission recouvrir, mais ce choix ne pourra pas être modifié après coup.

Seuls les points des 3 missions visibles seront marqués lors du **décompte final**. Si vous veniez à recevoir une troisième carte Mission, vous devriez à nouveau choisir une mission qui sera recouverte.

- 1 carte Mission → 2 missions
- 2 cartes Mission → 3 missions
- 3 cartes Mission → 4 missions

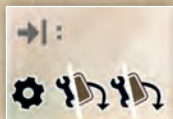
NOTE : Un joueur ne peut pas avoir 2 **exemplaires identiques de la même mission**. Si vous recevez une carte Mission portant une mission identique à l'une de celles que vous avez déjà placées devant vous, vous devez remettre cette carte en bas de la pioche de cartes Mission et en piocher une nouvelle.

**Recouvrir
une mission**



FIN DE LA PARTIE

À la fin de la manche au cours de laquelle vous avez placé votre **dernier marqueur sur une ville**, la partie se termine et le décompte final a lieu. Vous trouverez un résumé de ce décompte final sur votre plateau Dirigeable. Les joueurs effectuent simultanément les **étapes suivantes** :



1. Tous les joueurs effectuent une phase de production selon les règles usuelles.

2. Les joueurs peuvent effectuer 2 actions de construction, selon les règles usuelles.

Rappel : Un joueur qui ne peut pas ou ne veut pas effectuer une action de construction reçoit à la place une ressource qu'il pourra utiliser pour la seconde action de construction.



Comptez tous vos « **PV gris** » et marquez-les exactement dans cet ordre :

1. Les PV pour les **missions accomplies** selon le niveau de réussite.
2. Les PV pour **les marqueurs dans les villes** correspondant à des tuiles Campagne.
3. Les PV pour l'amélioration de dirigeable de plus haut niveau dans chaque type.
4. Les PV pour **les cartes Projet jouées**.

- Si votre marqueur Points de Victoire passe la case **50**, prenez une tuile Points de Victoire 50. S'il passe la case 50 une seconde fois, retournez la tuile sur sa face 100.
- Les ressources restantes** n'ont aucune valeur.
- Le joueur ayant le plus grand nombre de PV gagne la partie.
- En cas d'égalité**, les joueurs concernés prennent part à un ultime combat, en utilisant les règles usuelles, à l'exception près qu'il est impossible de payer des PV pour piocher des cartes Navigation. Le joueur qui remporte le combat gagne la partie. Si le combat se termine également par une égalité, alors la victoire est partagée.
- Si vous jouez en **mode campagne**, entrez votre nom, ainsi que les étoiles obtenues dans le carnet de bord en page 15.

RANGEMENT :

- Mode campagne :** Si vous souhaitez continuer la campagne, ajoutez toutes les cartes Projet et toutes les tuiles Campagne du plateau dans le sachet vert.
- Mode scénario :** Sortez les cartes Projet 1 à 8 du paquet et ajoutez-les avec toutes les tuiles Campagne au sachet rouge.

JEU EN SOLO

MISE EN PLACE : Les scénarios ou la campagne peuvent également être joués en solo. Effectuez une mise en place comme pour deux joueurs. Ignorez toutefois le pion 1^{er} joueur et ne mettez rien en place pour le deuxième joueur (pas de plateau Dirigeable, dirigeable, drone, etc.) Prenez le plateau Solo et placez-y 8 marqueurs d'une couleur inutilisée sur les cases indiquées. Pour le scénario 1, ne placez que 7 marqueurs et laissez vide la case la plus à gauche.

DÉROULEMENT DU JEU : Les phases de production et de mouvement sont identiques à une partie pour 2 à 4 joueurs. La phase d'action consiste, elle, en 2 actions :

1. ACTION DU PLATEAU SOLO : Déplacez le marqueur le plus à gauche du plateau Solo de la rangée supérieure à la rangée inférieure, puis effectuez l'action indiquée.



Effectuez 1 action de construction (amélioration du dirigeable ou jouer une carte Projet).



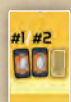
Effectuez 2 actions de construction (améliorations du dirigeable et/ou jouer des cartes Projet).



Vous pouvez construire 1 amélioration ou gagner 2 PV.



Vous pouvez gagner 2 PV ou jouer 1 carte Projet.



Vous pouvez récupérer des ressources dans le quartier #1 ou dans le quartier #2.



Vous pouvez récupérer des ressources dans le quartier #3 ou effectuer 1 action de construction (amélioration du dirigeable ou jouer une carte Projet).

NOTE : Lorsque vous **récupérez des ressources** grâce à une action du plateau Solo, les règles suivantes s'appliquent :

- La **carte Ville** que vous piochez pour cette action retourne dans la boîte de jeu. Vous ne l'ajoutez pas à votre pioche Navigation et vous ne recevez pas de bonus de plantation.
- Si vous choisissez la **plus grande zone** (la zone avec 3 ressources), vous ne recevez rien du tout. Vous ne gagnez aucune ressource et aucune action bonus.

2. ACTION DU PLATEAU VILLE : Choisissez une case du plateau Ville et placez-y votre drone. Effectuez l'action correspondante selon les règles usuelles. Ignorez les actions pour les autres joueurs.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Scénario 1 : Obtenir au moins 60 PV.

Scénarios 2 + 3 : Compléter chaque mission à son plus haut niveau de réussite, et obtenir au moins 110 PV.

Pour augmenter le **niveau de difficulté**, vous pouvez piocher une carte Mission de plus que ce qui est demandé lors de la mise en place. Les règles concernant les cartes Mission ne changent pas. (*Rappel : à partir de la deuxième carte Mission, une des missions est recouverte.*)

Pour terminer la **campagne** avec succès, vous devez obtenir 25 étoiles parmi les 34 disponibles. Remplissez les étoiles correspondantes aux PV que vous avez obtenus. Soustrayez 1 étoile par mission que vous n'avez pas complétée à son plus haut niveau de réussite.

CHAPITRE 1	PV OBTENUS:	★ 60-69	★★ 70-79	★★★ 80-89	★★★★ 90+	
CHAPITRE 2	PV OBTENUS:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
CHAPITRE 3	PV OBTENUS:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
CHAPITRE 4a	PV OBTENUS:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
CHAPITRE 4b	PV OBTENUS:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
CHAPITRE 5	PV OBTENUS:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
CHAPITRE 6	PV OBTENUS:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+



TOTAL DE LA
CAMPAGNE



TUILES CAMPAGNE

Les tuiles Campagne sont marquées L1 à L15 sur leur **verso** et portent une lettre sur leur recto. Placez ces tuiles sur le plateau de jeu, soit directement sur la lettre correspondante s'il n'y a pas de flèche, soit de manière à ce que les flèches pointent l'une contre l'autre.

L1, L2 et L5 : Si vous possédez un **marqueur** dans une de ces villes, vous pouvez le retirer à tout instant (et le remettre dans la boîte) pour effectuer l'action correspondante. Si vous terminez votre mouvement dans cette ville et que vous n'y avez plus de marqueur, vous pouvez y combattre à nouveau. Si vous y possédez plusieurs marqueurs, vous pouvez effectuer l'action avec chacun d'entre eux.

L1 remplace une partie de la ville de Whika. Si vous possédez un marqueur à Whika, vous pouvez le retirer à tout moment pour augmenter temporairement votre valeur de combat de 2. S'il vous reste au moins un marqueur à Whika lors du décompte final, marquez 3 PV.

L2 remplace la ville de Devil's Fork. Si vous y possédez un marqueur, vous pouvez le retirer à tout moment pour augmenter temporairement votre valeur de combat de 1. S'il vous reste au moins un marqueur à Whika lors du décompte final, marquez 1 PV.

L3 remplace la valeur de combat et la récompense pour les trois cases de la ville de Devil's Fork.

L4 remplace la valeur de combat et la récompense pour les deux cases de la ville de Promise. La récompense est de 2 Métaux et 1 action de construction pour améliorer votre dirigeable.

L5 remplace la ville de Whitehaven. Si vous y retirez un marqueur lors de la phase d'action, vous pouvez immédiatement planter un végétal. S'il vous reste au moins un marqueur à Whitehaven lors du décompte final, marquez 2 PV.

L6 remplace une case de la ville de Nefaria et contient une trouvaille de 2 Métaux.

L7 se place entre les plateaux de jeu 2 et 3. Si vous déplacez votre dirigeable sur L7, vous devez payer 3 Eaux ou 3 PV. Il est interdit de planter des végétaux sur L7.

L8 remplace la ville de Taintbo et contient un système d'armement de la milice Cloud. Il faut dépenser 2 points de mouvement pour entrer en L8.

L9-L13 contiennent des systèmes d'armement de la milice Cloud. Il faut dépenser 3 points de mouvement pour entrer en L9-L13.

L14 propose une nouvelle action Ville (placez-la sous l'action située à droite du plateau Ville). Vous devez y mener un combat de valeur 5. Si vous perdez, c'est le tour du joueur suivant. Si vous gagnez, vous pouvez planter

autant de végétaux que votre capacité de plantation. Puis vous pouvez planter 1 végétal supplémentaire. Après avoir obtenu la récompense pour ce végétal supplémentaire, placez-le sur une case autorisée du plateau de jeu, même si ce végétal est fané. Marquez 1 PV par tuile Végétal que vous placez sur des cases vides (sans trouvaille). Les autres joueurs peuvent effectuer une action de construction.

L15 propose également une nouvelle action Ville (à placer sous l'action située à gauche du plateau Ville). Vous devez y mener un combat de valeur 5. Si vous perdez, c'est le tour du joueur suivant. Si vous gagnez, vous pouvez retirer du plateau un système d'armement de la milice Cloud (L8-L13) de votre choix et le placer dans le sachet rouge. Vous obtenez 3 Eaux, pouvez planter 1 végétal et pouvez effectuer 2 actions de construction. Les autres joueurs peuvent effectuer une action de construction.

CARNET DE BORD		NOM :								
CHAPITRE		★	★★	★★★	★★★★	+★				
1		70-79	80-89	90-99	100+	VAINQUEUR				
2		70-79	80-89	90-99	100-109	110+ VAINQUEUR				
3		70-79	80-89	90-99	100-109	110+ VAINQUEUR				
4a		70-79	80-89	90-99	100-109	110+ VAINQUEUR				
4b		70-79	80-89	90-99	100-109	110+ VAINQUEUR				
5		70-79	80-89	90-99	100-109	110+ VAINQUEUR				
6		70-79	80-89	90-99	100-109	110+ VAINQUEUR				
TOTAL DE LA CAMPAGNE										

DETAIL DES MISSIONS



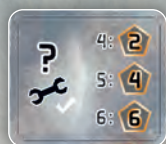
Obtenir un niveau de production d'au moins 4/6/8 en fin de partie, pour marquer 2/5/7 PV.



Si vous possédez des marqueurs dans au moins 1 ou 2 de ces Villes en fin de partie, marquez 2 ou 5 PV.



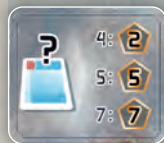
En fin de partie, obtenez une valeur de combat (règles usuelles) d'au moins 7/10/13 pour marquer 3/8/11 PV.



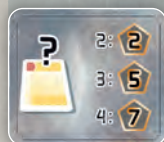
Avoir construit au moins 4/5/6 améliorations de dirigeable en fin de partie pour marquer 2/4/6 PV.



Avoir joué au moins 4/5/7 cartes Projet vertes en fin de partie pour marquer 2/5/7 PV.



Avoir joué au moins 4/5/7 cartes Projet bleues en fin de partie pour marquer 2/5/7 PV.



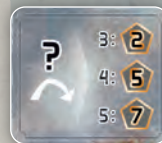
Avoir joué au moins 2/3/4 cartes Projet vertes en fin de partie pour marquer 2/5/7 PV.



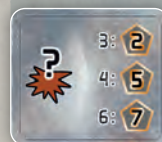
Avoir joué au moins 8/10/12 cartes Projet en fin de partie pour marquer 2/5/7 PV.



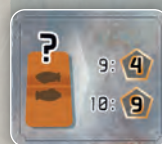
Avoir joué au moins 1/2/3 cartes Projet coûtant au moins 8 Eaux en fin de partie pour marquer 2/5/7 PV.



Avoir au moins 3/4/5 points de mouvement permanent (améliorations + cartes Projet + panneau solaire) en fin de partie pour marquer 2/5/7 PV.



Avoir une valeur de combat de base (améliorations + cartes Projet) d'au moins 3/4/6 en fin de partie pour marquer 2/5/7 PV.



Avoir un paquet de cartes Navigation (pioche + défausse) d'au moins 9/10 cartes en fin de partie pour marquer 4/9 PV.

DETAIL DES CARTES PROJET

Amélioration de la production : augmentez votre niveau de production de 1



Plans d'un propulseur : Construisez immédiatement votre amélioration de mouvement suivante pour 3 Métaux de moins. Le coût minimum est de 0.



Plans d'un EMP : Construisez immédiatement votre amélioration de combat suivante pour 3 Métaux de moins. Le coût minimum est de 0.



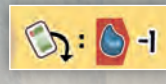
Sam : Une fois cette carte jouée, toutes vos améliorations de dirigeable coûtent 1 Métal de moins. Le coût minimum est de 0.



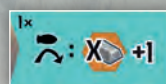
Mécanicien : Construisez immédiatement une amélioration de dirigeable pour 1 Métal de moins par Mécanicien que vous possédez (celui-ci y compris). Le coût minimum est de 0.



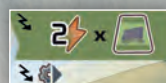
Inventeur : Toutes les cartes Projet vous coûtent 1 Eau de moins.



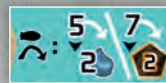
Frank : Toutes les cartes Projet vertes vous coûtent 1 Eau de moins.



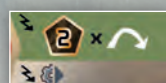
Grappin : Une fois par tour : si vous trouvez du Métal sur une case que vous traversez durant la phase de mouvement, gagnez 1 Métal supplémentaire.



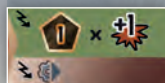
Panneau solaire : Recevez immédiatement 2 Énergies par panneau solaire que vous possédez (celui-ci y compris). Le panneau solaire de votre dirigeable ne compte pas.



Accumulateur : Si durant la phase de mouvement vous avez au moins 5 points de mouvement, gagnez 2 Eaux. Si vous avez au moins 7 points de mouvement, marquez 2 PV ou gagnez 2 Eaux.



Insigne de pilote : Gagnez immédiatement 2 PV par point de mouvement sur vos améliorations de mouvement et vos cartes Projet jouées. Les cartes Navigation et le panneau solaire de votre dirigeable ne comptent pas.



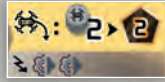
Insigne de combat : Gagnez immédiatement 1 PV par point de combat sur vos améliorations de combat et vos cartes Projet jouées. Les cartes Navigation ne comptent pas.



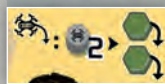
Séquence de combat : Si durant un combat lors de la phase de mouvement vous obtenez une valeur de combat d'au moins 5, gagnez 2 Eaux. Si vous obtenez au moins 8, marquez 2 PV ou gagnez 2 Eaux. Vous pouvez décider de continuer le combat jusqu'à obtenir ces valeurs, même si vous avez déjà gagné.



Cours de pilotage : Si la zone dans laquelle vous récupérez des ressources vous offre une mise à jour de navigation, marquez 2 PV, même si vous n'êtes pas le joueur actif et même si vous renoncez à cette mise à jour de Navigation.



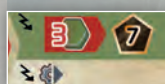
Hublot : Si la zone dans laquelle vous récupérez des ressources vous offre exactement 2 ressources, marquez 2 PV, même si vous n'êtes pas le joueur actif.



José : Si la zone dans laquelle vous récupérez des ressources vous offre exactement 2 ressources, vous pouvez immédiatement planter jusqu'à 2 végétaux en respectant les règles habituelles, même si vous n'êtes pas le joueur actif.



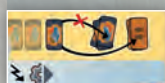
Tunnel secret : Si la zone dans laquelle vous récupérez des ressources contient une clé à molette, marquez 2 PV, même si vous n'êtes pas le joueur actif.



Marché des plantes : Vous pouvez remettre immédiatement 3 tuiles Végétal dans le sac pour marquer 7 PV.



Manuel de biologie : Si en tant que joueur actif vous plantez 2 végétaux, gagnez 3 Eaux. Si vous en plantez 3 ou plus, marquez 3 PV ou gagnez 3 Eaux.



Perroquet : Si en tant que joueur actif vous recevez la carte Ville après avoir récupéré les ressources, vous pouvez la placer au-dessus de votre pioche Navigation.