



FUEL FOR WAR

Règles



INTRODUCTION

L'extension *Fuel for War* offre la possibilité d'incarner les chefs des différents clans. Ils accumulent du pouvoir tant qu'ils restent au Conclave, mais ils peuvent descendre sur le champ de bataille et embraser l'Europa tout entière. L'extension *Fuel for War* rend le jeu plus agressif, car vos chefs peuvent lancer une offensive éclair à tout moment. Jouer avec cette extension rallonge la partie d'environ 20 minutes.

Enfin, *Fuel for War* propose 2 nouveaux scénarios et 6 nouvelles cartes Archonte.

EXTENSIONS

Nous vous recommandons de ne pas combiner les différentes extensions tant que vous ne maîtrisez pas chacune d'entre elles séparément.



CONTENU

● 7 figurines Chef



● 21 cartes Équipement



Face cachée

Face visible

● 6 cartes Archonte numérotées



● 14 jetons Force



● 1 piste Force



● Ce livret de règles



MISE EN PLACE ADDITIONNELLE



Réunissez la plaquette Mort & Exil et la piste Force.

Chaque joueur place les jetons Force de son chef dans sa réserve de clan.

Ajoutez à votre main les 3 cartes Équipement de votre chef.

Lors du choix du titre, placez votre figurine de chef sur la piste Réserve des titres plutôt que votre jeton Ambassadeur. Laissez ce dernier à votre réserve de clan.



LES CHEFS DE CLAN

■ Les chefs au Conclave

Lorsque les chefs sont au Conclave, ils fonctionnent de la même façon qu'un ambassadeur, à quelques exceptions détaillées ci-dessous.

Stratégie des chefs: après avoir déclenché la capacité spéciale liée à votre titre lors de la *phase 1 - Conclave*, et avant que les effets d'un autre titre soient appliqués, vous devez choisir l'une des deux stratégies suivantes :

- Laisser votre chef au Conclave (sa force va continuer d'augmenter).
- Envoyer votre chef au combat et convoquer votre ambassadeur au Conclave :
 - placez votre jeton Ambassadeur à la place occupée par votre figurine de chef ;
 - puis placez votre figurine de chef dans une zone du plateau de jeu que vous contrôlez ;

- choisissez dans votre main la carte Équipement que vous souhaitez associer à votre chef. Placez-la face visible contre votre plateau de clan ;
- récupérez dans votre réserve de clan le jeton Force de la valeur indiquée par la position du jeton Compte-tour. Positionnez-le sur votre carte Équipement.



Primauté des chefs : lorsque vous passez votre tour lors de la *phase 3 – Résolution des ordres*, votre chef peut prendre la place d'un jeton Ambassadeur présent sur un emplacement de la piste Réservation des titres. Le propriétaire du jeton Ambassadeur qui vient d'être chassé doit le replacer immédiatement sur un emplacement libre de cette piste. La primauté des chefs ne permet de chasser ni un chef adverse, ni le jeton Primus.

■ Le chef au combat



Une fois qu'il a quitté le Conclave pour aller combattre, votre chef possède des propriétés particulières :

- Il est considéré comme un soldat d'élite de son clan, et partage sa capacité spéciale. Sa force est cependant indiquée par le jeton Force visible sur sa carte Équipement.
- S'il figure parmi les pertes d'un combat ou ne peut pas être ravitaillé, retirez-le du plateau de jeu et mettez-le dans la boîte avec ses cartes Équipement.
- S'il doit être placé sur la plaquette Mort & Exil, remettez ses cartes Équipement dans la boîte.
- Il bénéficie de nouveaux effets détaillés sur sa carte Équipement.



CARTES ÉQUIPEMENT

Tant que les cartes Équipement sont en jeu, elles génèrent des effets activables et/ou des effets passifs.

■ Effet activable

La Cité

Activable – Placez l'une de vos unités en jeu sur la plaquette Mort & Exil. Puis placez un jeton Quarantaine sur le plateau de don d'un autre joueur. Gagnez 1 baril d'alcool sain.

Pour bénéficier d'un effet activable, vous devez activer la zone hébergeant votre chef. Un effet activable ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

ACTIVATION D'UN ÉQUIPEMENT



Pour marquer l'utilisation d'un effet activable, inclinez votre carte Équipement de 90°. Si la carte possédait également un effet passif, celui-ci n'est plus utilisable durant ce tour. Durant la *phase 5 - Grand blanc*, redressez toutes les cartes inclinées.

■ Effet passif

Contingent de traineaux

Si Maske et les unités qui l'accompagnent se trouvent dans une zone citière, ils peuvent effectuer un sautier vers une autre zone citière partageant la même zone de mer de glace.

Un effet passif n'a pas besoin d'être activé et son utilisation n'est pas limitée.

■ Remplacer une carte Équipement

Durant l'entretien (*phase 5 - Grand blanc*), au moment de choisir les contrats que vous souhaitez maintenir en jeu, vous pouvez également maintenir gratuitement ou remplacer la carte Équipement de votre chef. Choisissez l'une des cartes Équipement de votre main pour remplacer celle qui est en jeu. Remettez la carte remplacée dans la boîte.



SCÉNARIOS

Les scénarios du jeu de base sont compatibles avec les règles de cette extension. Les scénarios de cette extension ne sont pas compatibles avec les règles des autres extensions.



CARTES ARCHONTE

Si vous jouez avec l'extension *Fuel for War*: au moment de constituer la pioche des cartes Archonte, retirez aléatoirement 6 cartes Archonte du jeu de base avant d'y insérer les 6 cartes de l'extension. Puis mélangez la pioche.

Si vous souhaitez faire une partie de *Steamwatchers* sans l'extension *Fuel for War*, vous avez tout de même la possibilité d'ajouter les cartes Archonte de l'extension à celles du jeu de base, celles-ci étant parfaitement compatibles.



CRÉDITS

Conception: Marc Lagroy.

Direction de projet: Stéphane Gantiez.

Direction artistique: Stéphane Gantiez.

Développement: Jean-Baptiste Gaillet, Stéphane Gantiez, Marc Lagroy, Mathieu Rivero.

Illustrations: Fabien Delarue, Wadim Kashin, Stéphane Gantiez, Vladimir Motsar.

Sculpture des figurines: Olivier Thill.

Maquette: Stéphane Gantiez, Sandra Tessieres.

Rédaction: Mathieu Rivero.

Traduction: Mathieu Rivero, Andrew Seaward.

Tests: Michel Abiad, Jean-Baptiste Gaillet, Louis-Marie Kerberenes, Séverine Krantz, Juliette Pompanon, Vincent-Thierry Savidan.

Relecture: David Rakoto, Anne Vétillard.

Responsable de la production: Erwann Le Torrivellec.

Communication: Helena Tzioti.

Éditeurs: Léonidas Vesperini, Benoît Vogt.

Les politiques d'échanges culturels se sont soldées par un fiasco : le Conglomerat du Rhône a été le premier à soupçonner que des espions étaient dissimulés dans les rangs des ressortissants accueillis. La situation a vite dégénéré : chaque clan dispose maintenant d'un groupe d'otages. Les chefs de guerre des clans s'assemblent au Conclave, déterminés à trouver une solution amiable... Au vu des progrès des négociations, vous doutez que cela arrive. Ce que vous redoutez, en revanche ? Le moment où les chefs de guerre délaisseront les débats pour revenir aux arguments de plomb et d'acier.

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 3.

Une fois les clans attribués, et juste avant de choisir la carte Déploiement, chaque joueur prend en otage deux soldats de base d'un clan adverse de la façon suivante :

- Le joueur qui occupe la première place sur la piste Réserve des titres prend 2 soldats de base dans la réserve du joueur situé à sa gauche. Il les place immédiatement dans une zone qu'il contrôle (en respectant la limite d'occupation).
- Le joueur situé à la gauche du premier joueur fait de même, avec le joueur assis à sa propre gauche. Les joueurs suivants procèdent pareillement, jusqu'à ce que tout le monde ait placé ses deux otages.

RÈGLES SPÉCIALES

- Les otages se déplacent comme des soldats de base, à un détail près : on ne peut pas séparer les otages d'un même clan pour les placer dans deux zones différentes.
- Les otages ne doivent pas être ravitaillés et comptent dans la limite d'occupation.
- Les otages n'ont pas de force de combat et ne peuvent pas être retirés du plateau de jeu.
- Lorsqu'un combat impliquant des otages est perdu, ces derniers restent sur place et entrent en possession du vainqueur. Lorsqu'un clan récupère ses otages (ceux de sa couleur) ou que ces derniers se retrouvent seuls dans une zone, ils perdent leur statut d'otages. Ils fonctionnent désormais comme des soldats de base de leur clan.
- **Fin de partie :** chaque joueur gagne 1 GÉO pour chaque paire d'otages en sa possession.

Le Conclave a échoué : la fragile paix a volé en éclats et depuis les conflits n'ont de cesse d'éclater. Exsangues, les clans puisent dans leurs dernières ressources ; tous se rationnent, envoient leurs plus jeunes membres au front. Les chefs de guerre lancent d'impitoyables assauts, sans même épargner les civils ou, parfois, les Caréneurs. Que restera-t-il de l'Europa à la fin de cette guerre qui, comme l'hiver, ne semble pas connaître de fin ?

MISE EN PLACE

Colonnes initiales: 3.

- Avant l'apparition des colonnes initiales, retirez les cartes Romandie, Koroska et Catabatia de la pioche Colonne de vapeur et remettez-les dans la boîte. Placez un jeton Zone cible (face neutre) dans chacune de ces trois zones.
- Retirez la carte Déploiement 2 du paquet de cartes Déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES

■ Le jeton Percée :

- Lors de la *phase 1 – Conclave*, après avoir déclenché la capacité spéciale liée à son titre, chaque joueur place l'un de ses jetons Leurre (face ordre) dans une zone de son choix qui n'est contrôlée par aucun joueur. Ce jeton devient le jeton Percée de son clan. Une même zone peut contenir plusieurs jetons Percée.
- Lors de la révélation des jetons Ordre de la *phase 2 – Planification des ordres*, les jetons Percée ne sont pas remis dans la réserve.
- Lors de la *phase 3 – Activation des ordres*, lorsqu'un joueur déplace des unités dans une zone contenant son jeton Percée, il le remplace par un autre jeton Ordre de son choix (disponible dans sa réserve de clan). Si un joueur déplace ses unités dans une zone contenant un jeton Percée adverse, celui-ci est remis dans la réserve de clan de son propriétaire.

Si le chef fait partie des unités déplacées dans la zone où se trouve le jeton Percée de son clan, le joueur actif peut **immédiatement** activer ce nouveau jeton Ordre.

- Lors de l'entretien de la *phase 5 – Grand blanc*, les jetons Percée présents sur le plateau de jeu mais non utilisés sont remis dans la réserve de leur clan respectif.
- Lors de la *phase 5 – Grand blanc*, chaque zone contenant un jeton Zone cible accorde **1 GÉO** supplémentaire au joueur qui la contrôle.