



# SPARK OF HOPE

## Règles



### INTRODUCTION

L'extension *Spark of Hope* offre aux clans la possibilité d'avoir des caravanes. Contrôlez les havres pour faire cracher aux Caréneurs leur technologie ! Grâce à de précieux kits technologiques qui font pâlir de jalousie les Rhôdaniens, ces caravanes deviennent des lieux vitaux d'Europa, où les vivres abondent et où l'algofuel coule à flots. Vision idyllique s'il en est. Quel dommage que les clans utilisent les caravanes pour faire la guerre...

L'extension *Spark of Hope* accroît votre marge de manœuvre. Les caravanes vous donnent l'opportunité de placer un ordre supplémentaire et de profiter des avancées technologiques des nombreux kits proposés par les Caréneurs.

Enfin, *Spark of Hope* contient 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

## ● 5 plateaux de caravane



## ● 21 wagons



## ● 6 cartes Archonte numérotées



## ● 26 kits technologiques



Face basique

Face avancée

## ● Ce livret de règles



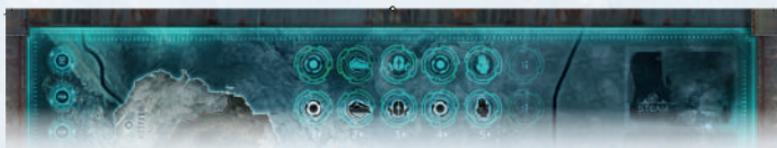
## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Lorsque vous récupérez votre matériel de clan, prenez également votre plateau de caravane et les figurines associées. Accolez votre plateau de caravane à votre plateau de clan. Déployez votre caravane en même temps que vos autres unités (cf. *Règles générales de la caravane*, p 4).

Placez tous les kits technologiques (face basique visible) à portée de tous les joueurs. Ils rejoignent la réserve générale ; le nombre de kits varie en fonction du nombre de joueurs (cf. tableau ci-dessous). Chaque joueur prend un kit Transport lourd et le place sur le premier emplacement de son plateau de caravane, de façon à montrer sa face basique.

Nom du kit	2-3 joueurs	4-5 joueurs
Générateur de biomasse	2	3
Modules amphibies	2	3
Trépieds hydrauliques	2	2
Baie de capteurs	1	2
Station de recyclage	1	2
Canons magnétiques	1	2
Simulateurs de combat	1	2
Champs E.M.P.	1	2
Serre expérimentale	1	2

*Exemple de mise en place des kits à 2-3 joueurs :*





## RÈGLES GÉNÉRALES DE LA CARAVANE

Spécificités

Emplacement du jeton Ordre



Emplacements de kit

La caravane est une unité qui dispose d'un plateau pouvant accueillir son propre jeton Ordre. Elle est composée de 3 wagons pouvant chacun accueillir un kit technologique.

Elle obéit aux règles suivantes :

- Il est impossible de séparer les wagons d'une même caravane dans plusieurs zones.
- Elle compte dans la limite d'occupation d'une zone en fonction du nombre de wagons qui la compose. Si elle possède 3 wagons, elle occupe donc la place de 3 unités.
- Elle ne peut pas être retirée du plateau de jeu lorsque vous appliquez un effet Mort & Exil.
- Elle possède 1 point de force lorsqu'elle attaque ou soutient, et un bonus de +3 en force lorsqu'elle défend (elle a donc 4 de force en défense).
- Elle n'a pas besoin d'être ravitaillée.
- Une caravane se déplace jusqu'à 2 zones de plaine ou 1 zone de montagne.
- Elle ne peut pas bénéficier de l'action spéciale Marche forcée ni effectuer de déplacement maritime (déplacement ou fuite).

**Note:** la capacité de clan Glisse-neige des Catabates s'applique à leur caravane.



## Règles de combat

La caravane suit toutes les règles de combat de *Steamwatchers*, à l'exception de certains ajouts au paragraphe *Conséquences pour le vaincu*.

Lorsqu'un combat implique une caravane et que son propriétaire est vaincu :

- L'éventuel jeton *Ordre* présent sur son plateau de caravane reste en place.
- L'une des pertes subies doit être un wagon de la caravane. Si la caravane combattait seule, deux de ses wagons sont détruits.
- Les règles de fuite de la caravane ne diffèrent pas lors de l'application des *Conséquences pour le vaincu*.

**Note :** une caravane équipée du kit *Modules amphibies* peut utiliser un contrat lors de sa fuite, en suivant les règles du déplacement maritime.

La figurine du wagon détruit est placée (→) sur un emplacement de kit de son propriétaire. Cet emplacement est désormais condamné. Si un kit est présent sur cet emplacement, il est remis dans la boîte (✗).

Lorsque le dernier wagon d'une caravane est détruit (combat ou fuite impossible), cette caravane est mise hors d'usage jusqu'à la fin de la partie. Le joueur remet alors l'ensemble de ses wagons, son plateau de caravane et les kits associés dans la boîte.





## NOUVELLES ACTIONS

### Action simple de défense: Obtenir et améliorer des kits



Lorsque vous activez un jeton Défense **sur le plateau de jeu ou sur votre plateau de caravane**, vous pouvez désormais effectuer l'action simple Obtenir et améliorer des kits.

En effectuant cette action, vous disposez d'autant de points d'achat que de havres placés sous votre contrôle. Vous pouvez dépenser tout ou partie de vos points d'achat pour obtenir ou améliorer des kits technologiques.

#### . Obtenir un kit

Pour 1 point d'achat, vous pouvez acheter un kit de la réserve générale. Placez le kit acheté sur un emplacement de kit de votre plateau de caravane, de façon à montrer sa face basique. Si l'emplacement choisi contient déjà un kit, retirez ce dernier et remettez-le dans la boîte.

Il est impossible d'acheter un kit dont vous possédez déjà un exemplaire ou d'acheter deux exemplaires du même kit. Vous ne pouvez pas installer de kit sur un emplacement occupé par un wagon détruit.

#### . Améliorer un kit

Pour 1 point d'achat, vous pouvez améliorer un kit de votre plateau de caravane. Retournez le kit choisi pour montrer sa face **AVANCÉ**. Vous ne pouvez pas améliorer un kit acquis pendant cette action.

**Exemple:** *Grégory contrôle 2 havres. Il dispose donc de 2 points d'achats pour l'action Obtenir et améliorer des kits. Il décide d'acheter le kit Générateur de biomasse pour un point d'achat. Il utilise ensuite son deuxième point d'achat pour améliorer son kit Transport lourd.*

## KITS TECHNOLOGIQUES



Les kits technologiques génèrent deux types d'effets :

**Permanent:** un effet permanent n'a pas besoin d'être activé et son utilisation n'est pas limitée.

**Exploitation:** un effet d'exploitation nécessite une activation du plateau de caravane, et ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

## Action simple de défense: Exploiter des kits

Lorsque vous activez un jeton Défense ou un jeton Leurre **sur votre plateau de caravane**, vous pouvez désormais effectuer l'action simple Exploiter des kits.

En effectuant cette action, vous pouvez déclencher les effets d'exploitation de tous les kits installés sur votre plateau de caravane, successivement et dans l'ordre que vous souhaitez. Appliquez entièrement l'effet d'exploitation d'un kit avant de passer au suivant.



### JETON ORDRE DU PLATEAU DE CARAVANE

Lors du placement des jetons Ordre (*phase 2 – Planification des Ordres*), un joueur peut placer un jeton Ordre sur l'emplacement dédié de son plateau de caravane. Lors de la révélation des jetons Ordre, ne remettez pas ce jeton dans la réserve de clan, même s'il s'agit d'un jeton Leurre.

Lors de la *phase 3 – Activation des ordres*, le jeton Ordre placé sur le plateau de caravane obéit aux règles habituelles, et aux particularités suivantes :

- **S'il s'agit d'un jeton Déplacement :** en l'activant, vous pouvez effectuer une action de déplacement qui ne concerne **que** la caravane.
- **S'il s'agit d'un jeton Défense :** tant qu'il est sur le plateau de caravane, il augmente de 1 la force de la caravane.

En l'activant, vous pouvez, au choix :

- effectuer une action simple ou une action spéciale de défense dans la zone contenant la caravane ;
  - obtenir et/ou améliorer des kits technologiques ;
  - appliquer l'effet d'exploitation de tous les kits installés sur votre plateau de caravane.
- **S'il s'agit d'un jeton Leurre :** en l'activant, vous pouvez seulement appliquer l'effet d'exploitation de tous les kits installés sur votre plateau de caravane.
  - **Soutien :** vous ne pouvez pas soutenir avec le jeton Ordre placé sur votre plateau de caravane. Pour réaliser un soutien avec votre caravane, vous devez dépenser le jeton Ordre situé dans la zone contenant la caravane.



## PRÉCISIONS SUR LES KITS

### Règles du kit de départ



### Transport lourd

Lorsque vous activez un jeton Déplacement posé dans la zone de la caravane ou sur le plateau de caravane, vous pouvez récupérer des unités présentes dans cette même zone **ou** dans une zone adjacente sous votre contrôle. Placez-les sur le kit Transport lourd de votre plateau de caravane.

Vous pouvez ensuite, au choix :

- déployer immédiatement tout ou partie des unités transportées dans la zone contenant la caravane **ou** dans une zone adjacente à celle-ci (qu'elle soit ou non sous votre contrôle), puis effectuer une action de Déplacement avec la caravane ;
- déplacer la caravane puis déployer tout ou partie des unités transportées dans la zone contenant la caravane **ou** dans une zone adjacente à celle-ci (qu'elle soit ou non sous votre contrôle) ;
- conserver les unités transportées sur votre kit Transport lourd. Ces unités pourront être déployées lors d'une prochaine activation d'un jeton Déplacement posé dans la zone de la caravane **ou** sur le plateau de caravane.

Lorsque vous déployez des unités dans une zone contrôlée par un joueur adverse, un combat s'engage.

Les unités transportées n'ont pas besoin d'être ravitaillées (en *phase 5 - Grand blanc*). Les unités et les structures transportées ne comptent pas dans la limite d'occupation. Elles n'apportent pas leur force dans un combat. Les unités transportées sont remises dans la réserve de clan si le kit Transport lourd est détruit (suite à un combat ou à l'achat d'un autre kit qui vient le remplacer). Les unités transportées ne peuvent pas faire partie des pertes résultant d'un combat, ou être choisies pour appliquer un effet de Mort & Exil.

**AVANCÉ** : les structures transportées par la caravane sont inactives. Elles sont chargées sur le kit Transport lourd et déployées dans une zone comme des unités.

**Exemple:** Jean-Baptiste (Menrâu) souhaite attaquer les zones Burgundie et Elsass, contrôlées par Stéphanie (Rhein-Stamm).

**1** : Il active son jeton Déplacement posé en Occitania Bassa. Grâce à son kit Transport lourd, il récupère 3 soldats de base situés en Catalunya (☐➔), et les place sur le kit Transport lourd de son plateau de caravane.



## Précisions sur les autres kits



### Baie de capteurs **AVANCÉ**

Les effets des deux cartes Archonte jouées coexistent pour ce tour.



### Champs E.M.P. **AVANCÉ**

Immédiatement après la révélation de la carte Archonte, vous devez indiquer aux autres joueurs si vous choisissez ou non de subir les effets de cette carte.

**Note :** si deux joueurs ont installé ce kit, ils doivent indiquer leur choix en suivant l'ordre de la piste Conclave.

Si vous choisissez de ne pas subir les effets de cette carte, vous ne serez affecté par aucun d'entre eux. Si cette carte demande à l'Archonte d'appliquer un effet sur un joueur, il ne peut pas vous choisir.



### Simulateur de combat

Vous effectuez l'action spéciale Mobilisation dans la zone hébergeant votre caravane. Vous pouvez donc placer les unités mobilisées sur cette zone et/ou sur des zones adjacentes que vous contrôlez.



### Station de recyclage

Lorsque vous descendez votre marqueur Incubation, ne déclenchez pas l'effet des cases que vous traversez ou rejoignez.



### ■ Trépiers hydrauliques

Ce soutien n'implique que la caravane. Ne prenez pas en compte le soutien d'autres unités présentes dans la même zone. N'appliquez pas non plus le bonus de défense de + 3 en force.

**Note :** lors d'un combat, un joueur ne peut pas doubler la force de soutien de sa caravane en dépensant un jeton Ordre, en plus d'utiliser l'effet du kit Trépiers hydrauliques.

## Compatibilité avec *Fuel for War*

Voici quelques précisions sur la compatibilité entre *Fuel for War* et *Spark of Hope*.

- **Drones brouilleurs** (*Conglomérat du Rhône*), **Piège à vent stationnaire** (*Rhein-Stamm*), **Tablette de prévision** (*Menrâu*)

L'ordre posé sur le plateau de caravane ne peut être choisi ou affecté par les effets de ces cartes Équipement.

- **Signal de raid** (*Flotte libre*)

Seule une caravane dotée du kit Modules amphibies peut bénéficier de l'effet du Signal de raid.

- **Contingent de traîneaux** (*Rhein-Stamm*)

Seule une caravane dotée du kit Modules amphibies peut appliquer les effets du kit Contingent de traîneaux. Si elle possède le kit Trépieds hydrauliques, elle peut en appliquer également les effets.



## SCÉNARIOS

À l'exception du scénario *Les Feux du Vieux Monde*, 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 *Spark of Hope*: 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 *Spark of Hope*, 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.



*L'algofuel généré par la souche 7 met tous les clans d'accord : il en faudrait plus. Fruits de la technologie saisie aux Caréneurs, d'immenses caravanes se mettent en branle, à la recherche de toujours plus de métal et de pièces électroniques. Même le Rhein-Stamm se met à fabriquer du matériel plutôt que d'en récupérer.*

*Un espoir renaît en Europa : cette abondance pourrait signifier la fin de la disette et des privations. Et qui sait, si l'algofuel coule à flots, si les caravanes et leurs cuves de souche 7 prospèrent, peut-être la paix pourra-t-elle s'installer durablement, en attendant que la terre sorte du grand hiver. Mais vous doutez fortement que cela survienne...*

## MISE EN PLACE

### Colonnes initiales: 3.

Lors de leur déploiement, les joueurs placent leurs 2 fermes et leur tourelle de départ sur leur plateau de caravane plutôt que dans leurs zones de déploiement.



## RÈGLES SPÉCIALES

Les structures posées sur le plateau de caravane (et non sur le Kit Transport lourd) sont des structures mobiles. Elles sont fonctionnelles :

- chaque ferme mobile apporte 1 GÉO en *phase 5 - Grand blanc*;
- la tourelle mobile apporte 2 points de force additionnelle en défense ;
- les structures mobiles ne comptent pas dans la limite d'occupation.

Ces structures ne sont pas considérées comme des unités transportées par un kit Transport lourd, et ne peuvent donc pas être déchargées.

Lorsqu'un wagon de caravane est détruit, le joueur ayant remporté le combat récupère le wagon et le place à côté de son plateau de clan. Le vaincu doit retirer une structure mobile de son plateau de caravane et la placer sur l'un de ses emplacements de kit. Si un kit est présent dans cet emplacement, il doit être remis dans la boîte. Le vaincu perd le bénéfice de la structure mobile détruite.

Il est impossible de construire une structure dans une zone contenant une caravane.

**Fin de partie :** chaque wagon ennemi récupéré rapporte 1 GÉO.



Les vagabondages des clans ont mis à jour un abri catabate particulier, vite surnommé « le Berceau ». Il est inhabité, auto-alimenté en énergie et fourmille de robots. Pour certains Catabates, il s'agit d'un abri excavé par Zeus, une sorte de terre promise en construction... en attendant le redoux. Pour d'autres, il s'agit d'une trahison de l'intelligence artificielle qui les gouverne depuis des siècles. Le clan est en proie à de nombreux débats et ces controverses poussent de nombreuses boîtes de conserve à migrer vers d'autres abris, voire d'autres clans.

Malgré vos mises en garde, les clans convergent vers l'abri et ses trésors technologiques, prêts à tout pour parvenir à leurs fins... Cela serait bien plus aisé si les protocoles de défense n'étaient pas aussi dangereux que le Fléau.

## MISE EN PLACE

**Colonnes initiales:** 4.



Avant l'apparition des colonnes initiales, retirez la carte Catabatia de la pioche Colonne de vapeur et remettez-la dans la boîte. Placez un jeton Zone cible (face neutre) dans cette zone. La zone s'appelle désormais le Berceau.

- Il est impossible de jouer les Catabates.
- Il est impossible de sélectionner la carte Déploiement 2 (Tirol / Catabatia / Dalmacija).
- Lors de leur déploiement, au lieu d'une colonne de 3 étages, les joueurs commencent avec une colonne de 1 étage.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Lorsque le Berceau n'est pas contrôlé :** considérez-le comme une zone neutre que vous pouvez attaquer. Le Berceau ne parie pas d'algofuel, et sa force de combat finale est de 12. Il est impossible de déclarer un soutien vers le Berceau.

**Lorsque le Berceau est contrôlé par un clan :**

- Le Berceau lui accorde 1 point de force additionnelle en défense. Il est impossible de déclarer un soutien depuis ou vers le Berceau. Aucune structure ne peut être placée sur le Berceau.
- Lors de la *phase 5 - Grand blanc*, le clan qui contrôle le Berceau ajoute 2 GÉO supplémentaires à son niveau de GÉO, et peut choisir une action gratuite parmi les trois suivantes :
  - effectuer une action spéciale Mobilisation dans le Berceau ou dans une zone adjacente au Berceau qu'il contrôle. Cette action ne nécessite ni de dépenser un jeton Action spéciale, ni d'algofuel ;
  - construire une tourelle sur une zone qu'il contrôle et adjacente au Berceau ;
  - améliorer tous les kits basiques de son plateau de caravane.



**Fin de partie :** en cas d'égalité (sur le total de GÉO), si l'un des joueurs concernés contrôle le Berceau, il ne peut pas prétendre à la victoire. Si une égalité persiste, le joueur ayant le moins de jetons Quarantaine sur son plateau de clan remporte la victoire. Si l'égalité persiste encore, c'est le premier joueur en suivant l'ordre de la piste Conclave qui l'emporte.

**Conception :** Marc Lagroy.  
**Direction de projet :** Stéphane Gantiez, Stéphanie Berri.  
**Direction artistique :** Stéphane Gantiez.  
**Développement :** Jean-Baptiste Gaillet,  
Stéphane Gantiez, Mathieu Rivero.  
**Illustrations :** David Demaret, Fabien Delarue,  
Stéphane Gantiez, Wadim Kashin, Vladimir Motsar.  
**Sculpture des figurines :** Irek Zielinski.  
**Maquette :** Stéphane Gantiez, Sandra Tessieres.  
**Rédaction :** Laurent Lucchini, Arnaud Marchand, 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 Torivellec.  
**Communication :** Helena Tzioti.  
**Éditeurs :** Léonidas Vesperini, Benoît Vogt.

