

THE ARTEMIS PROJECT

DE DARYL CHOW & DANIEL ROCCHI



L'HISTOIRE

1-5 JOUEURS • 60-75 min. • 12+

Europe : la lune gelée de Jupiter. Il a fallu des décennies pour transformer cette boule de glace en un endroit tout juste habitable pour l'être humain., mais cet effort a permis d'atteindre les grands océans se trouvant sous la surface de la glace. Grâce au bouclier énergétique du "Seuil" qui maintient une atmosphère chaude, et au "Port spatial" pleinement actif, des équipes de Stabilisateurs descendent pour se disputer le contrôle de cette lune hostile.

La caverne submergée, que nous appelons La Poche, renferme toutes les matières premières dont vous aurez besoin pour atteindre votre objectif : les océans cachés sont réchauffés par des cheminées thermiques et regorgent d'une vie marine extra-terrestre plus incroyable que dans vos rêves les plus fous. Construisez votre colonie sous la glace, explorez la surface et les mers souterraines, et prouvez que vous êtes capable de construire ce nouveau foyer pour l'humanité... Le projet Artemis est lancé !



BUT DU JEU

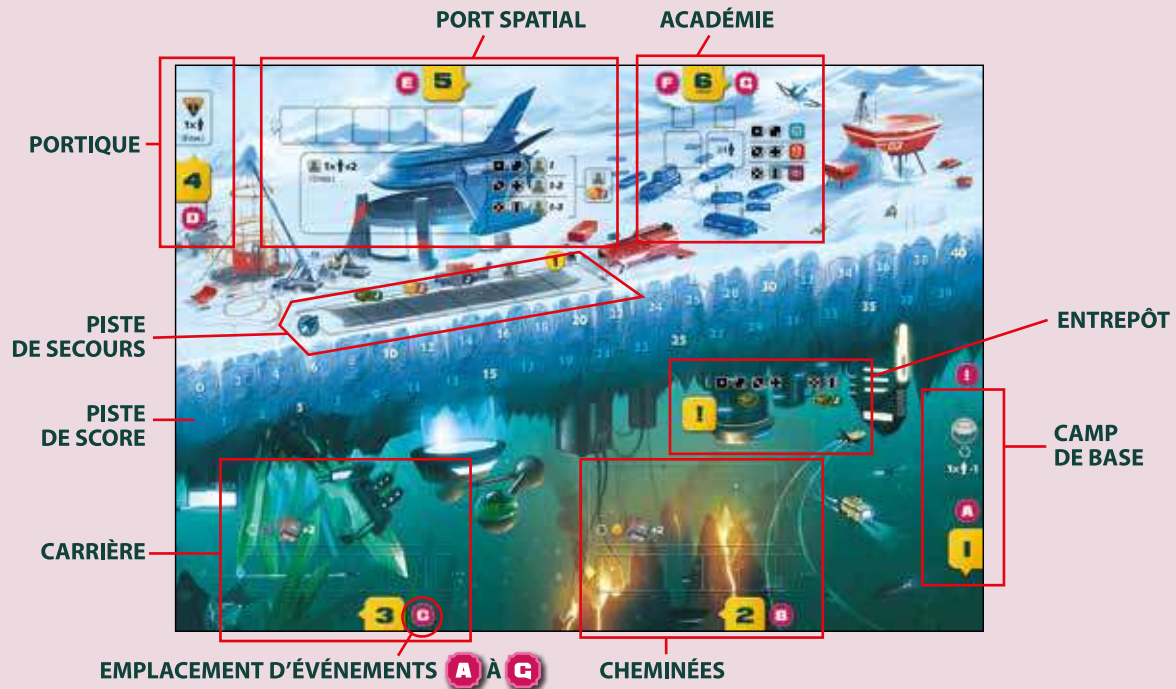
Vous êtes à la tête d'une équipe de Stabilisateurs qui tente de construire la colonie la plus prospère avant que la partie ne se termine. Récoltez des ressources (*Énergie et Minerai*), construisez des Bâtiments (*dans l'océan pour améliorer vos capacités et au-dessus de la glace pour marquer des points*), gagnez et formez des Colons pour encadrer la colonie et participer à vos Expéditions. Vous marquerez des points de victoire (PV) pour divers accomplissements au cours de la partie, puis pour diverses conditions à la fin de la partie (*Énergies et Minerais économisés, Bâtiments rapportant des PV, nombre de Bâtiments, ensembles des quatre types de Colons et Colons restants, collections de Badges et Boîtes à outils : voir "Décompte Final"*).

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie !



CONTENU

1 PLATEAU DE JEU



5 PLATEAUX DE JOUEUR



52 TUILES BÂTIMENT

26 Océan, 26 Surface

Voir l'annexe Bâtiment page 14 pour plus de détails sur tous les Bâtiments.



Les Bâtiments océaniques sont construits pendant les 3 premières manches du jeu. S'ils sont complets à la fin d'une manche, leur capacité unique s'active pour vous.

Les Bâtiments de surface sont construits pendant les 3 dernières manches de la partie. S'ils sont complets à la fin de la partie, ils vous permettent de marquer des points.

14 CARTES ÉVÈNEMENT



Chaque Événement décrit comment il est résolu, et comporte une lettre qui indique à quel moment il est résolu au cours de la phase de Résolution.

22 CARTES EXPÉDITION



Chaque carte Expédition comporte un niveau de difficulté et deux Récompenses différentes. Chaque carte affiche également le nombre de Ressources qui seront ajoutées sur le plateau pour la manche en cours (voir "Cheminées et Carrière" page 5).

84 PIONS COLONS

28 PIONNIERS



24 INGÉNIEURS



16 MARINES



16 INTENDANTS



Les Colons sont essentiels pour intégrer les Bâtiments qui nécessitent leurs talents spécifiques, et chacun d'entre eux peut apporter un bénéfice propre lorsqu'il est envoyé en Expédition. Les types de Colons sont représentés tout au long du jeu par leurs symboles distincts, présentés ci-dessus.

1 SAC DE PIOCHE

Le sac de pioche vous aide à tirer au hasard les Colons. Nous avons créé une alternative géniale au sac appelé le Shakeship. Voir page 13 pour plus de détails.



25 DÉS

5 par joueur.



10 PIONS DE JOUEURS



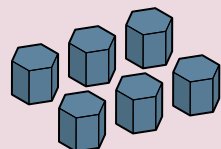
1 JETON ÉVÉNEMENT



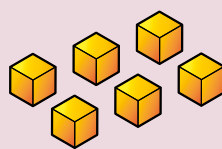
1 JETON DE PHASE



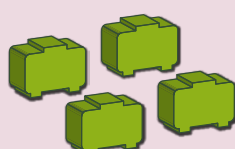
60 JETONS MINÉRAI



60 JETONS ÉNERGIE



35 JETONS BOÎTE À OUTILS



35 BADGES EXPÉDITION

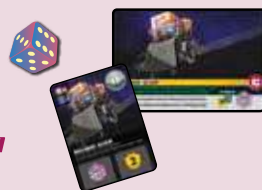


20 JETONS "5x"



■ 1 MINI-EXTENSION "RELIQUE ALIEN"

- 1 CARTE MINI-RÈGLE
- 1 DÉ
- 1 CARTE ÉVÉNEMENT
- 2 CARTES EXPÉDITION



■ 1 MINI-EXTENSION "DIRECTIVES"

- 1 CARTE MINI-RÈGLE
- 15 CARTES DIRECTIVE



MISE EN PLACE GÉNÉRALE DU JEU

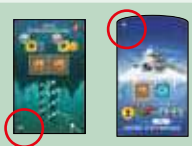
1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Formez des **réserves de Minerais, d'Énergies, de Boîtes à outils, de Badges d'Expédition et de jetons 5x** à côté du plateau de jeu, comme indiqué.

2 Posez 4 **Ingénieurs**, 4 **Marines** et 4 **Intendants** sur le plateau près de l'Académie.

3 Mettez de côté 1 **Pionnier par joueur**, puis mettez le **reste des Colons** dans le **sac de pioche** et mélangez bien ; gardez-le près du **Port spatial**.

4 Mélangez les **tuiles Bâtiment**, puis posez-les face cachée près du **Portique**, en deux piles séparées : **Surface** et **Océan**.

Pour une partie à 2 joueurs, vous devez retirer un Bâtiment de chaque pile. Ils sont marqués d'un symbole



5 Mélangez les **cartes Événement**, et prenez-en six pour former une **pioche face cachée**, posée à côté du plateau de jeu. Remettez le reste dans la boîte. Placez le **jeton Événement** près de la pioche.

Puisqu'il y a six manches dans la partie, cette pile de cartes Événement servira de décompte pour rappeler combien de manches il reste à jouer.

6 Mélangez le paquet de **cartes Expédition** et posez-le face cachée près du **Camp de base**.



MISE EN PLACE DU MATÉRIEL JOUEUR

Chaque joueur :

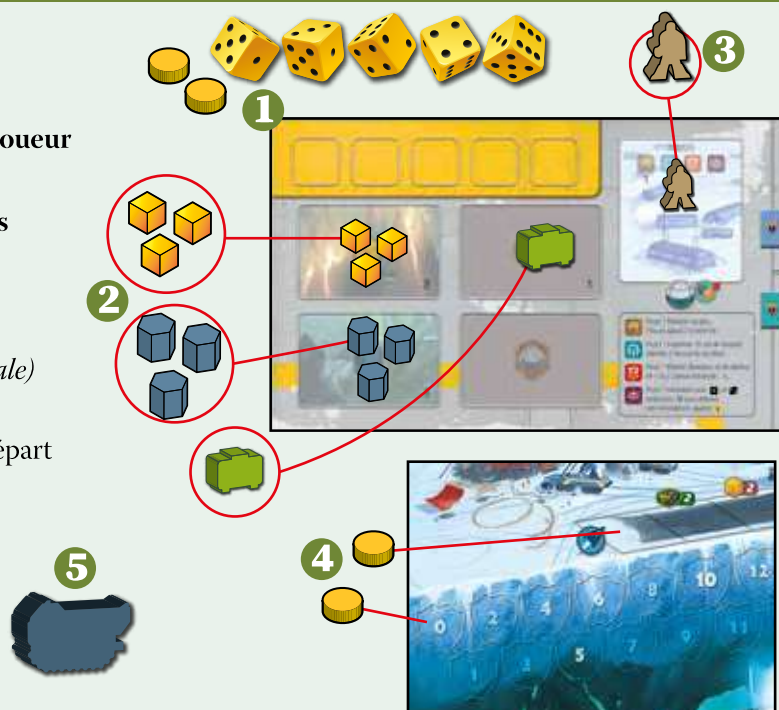
1 prend un **plateau de joueur**, ses **deux pions de joueur** et les **5 dés** de sa couleur.

2 prend **3 Minerais**, **3 Énergies**, et **1 Boîte à outils** de la réserve et les pose sur les zones de stockage de son plateau de joueur.

3 prend **1 Colon Pionnier** (parmi ceux qui ont été laissés hors du sac pendant la mise en place générale) et le pose dans son **Abri**.

4 pose ses deux **pions de joueur** sur les cases de départ de la **Piste de score** et de la **Piste de secours** du plateau de jeu.

5 Déterminez un **premier joueur au hasard**, et donnez-lui le **jeton de Phase**.



PRÉPARATION DU PLATEAU DE JEU

Ce processus a lieu au début de la partie et ensuite au début de chaque nouvelle manche.

Bien entendu, au début de la partie, il n'y a pas eu de "manche précédente".

1 Camp de base : Défaussez les cartes Expédition de la manche précédente pour former une pile de défausse. Puis piochez des cartes Expédition (1 de moins que le nombre de joueurs) et placez-les face visible à côté de la pioche. *Si la pioche est vide, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.*



*Si il y a des **Colons** comme récompense sur ces cartes, piochez-les dans le sac et posez-les maintenant sur ces Expéditions.*



*Si il y a des **Bâtiments** comme récompense sur ces cartes, piochez-les dans la pile correspondant à la manche que vous commencez, et posez-les maintenant face visible à côté de ces Expéditions.*

2 Cheminées : Défaussez toute Énergie restante de la manche précédente. Ajoutez de l'Énergie de la réserve sur les Cheminées. L'Énergie que vous devez ajouter correspond à la somme des Énergies affichées dans le **coin supérieur gauche de toutes les cartes Expédition de cette manche, plus 2.**

3 Carrières : Défaussez tout Minerai restant de la manche précédente. Ajoutez des Minerais de la réserve à la Carrière. Le Minerai que vous devez ajouter correspond à la somme des Minerais affichés dans le **coin supérieur gauche de toutes les cartes Expédition de cette manche, plus 2.**

4 Portique : Révélez un nombre de tuiles de la pile correspondante (*Océan si vous êtes sur le point de jouer les manches 1, 2 ou 3 ; Surface si vous êtes sur le point de jouer les manches 4, 5 ou 6*) égal au nombre de joueurs. Posez-les sur le côté du plateau, **en les ajoutant** à celles qui restent de la manche précédente.

Maximum 8 Bâtiments dans le Portique. Si vous atteignez 8, n'en révélez pas de nouveaux.

5 Port spatial : Posez des Colons piochés au hasard dans le sac sur le Port spatial (*deux de plus que le nombre de joueurs*), **en les ajoutant** à ceux qui restent de la manche précédente.

Maximum 12 Colons sur le Port spatial. Si vous atteignez 12 Colons, n'en piochez pas de nouveaux.

6 Académie : Aucune installation supplémentaire n'est nécessaire. **! Entrepôt :** Aucune installation supplémentaire n'est nécessaire.

Événement : Révélez la première carte de la pile Événement. Il y a une lettre sur la **carte Événement** ; placez le jeton Événement sur cette lettre le long du bord du plateau de jeu. Ceci indique le moment de la manche pendant lequel l'Événement se déclenchera. *Si la lettre est ! l'Événement se déclenche immédiatement lorsque ce symbole est révélé.* Lisez la carte Événement à haute voix pour que tous les joueurs sachent ce qu'il va se passer, et à quel moment.

Lorsque tout ceci est terminé, vous êtes prêt à commencer la manche !


★ MODE DIFFICILE

Coloniser Europe est supposé être difficile... Si vous trouvez cela trop facile, essayez une partie où vous **n'ajoutez pas** le +2 Énergies, Minerais et Colons dans les Cheminées, la Carrière, et le Port spatial pendant la mise en place, et pour chaque manche.

PRINCIPE DU JEU

Chaque manche comporte une **phase de Placement** pendant laquelle les joueurs assignent leurs dés à l'une des 7 régions différentes du plateau, puis une **phase de Résolution** pendant laquelle les régions (*et l'Événement de la manche*) sont résolues dans un ordre spécifique. Enfin, il y a une **phase de Maintenance** qui termine la manche et prépare la suivante. La partie se déroule sur **6 manches**, puis le décompte final des points est effectué, déterminant les PV que les joueurs ont gagné pendant la partie.

QUELQUES RÈGLES GÉNÉRALES

- Chaque fois que vous gagnez ou perdez des PV, pour quelque raison que ce soit, déplacez votre jeton sur la Piste de score pour refléter les points gagnés ou perdus.
- Chaque fois que vous "payez" ou "dépensez" quelque chose dans le jeu, ceci est défaussé dans la réserve.
- Le terme "ressources" désigne les Minerais et l'Énergie, quelque soit la combinaison.
- Si la réserve est à court d'Énergie, de Minerai, de Boîte à outils ou de Badge d'Expédition, les joueurs doivent utiliser les jetons 5x pour faire de la monnaie, et remettre les ressources dans la réserve. Un jeton 5x conservé dans l'une des zones de stockage de votre plateau Joueur compte pour 5 unités de la zone concernée. 
- Les Colons ne peuvent entrer dans vos Bâtiments que s'il y a **de la place**. Un Bâtiment a de la place pour un Colon s'il y a une case vide indiquant **ce type de Colon**, ou une case vide sans type particulier (*qui peut contenir tout type de Colon*).
- Chaque fois que vous gagnez un **Colon** pour une raison quelconque, il peut être **immédiatement** placé dans n'importe quel Bâtiment qui a de la place, sinon il doit aller **dans vos Abris**.
- Chaque fois que vous gagnez un **Bâtiment** pour une raison quelconque, vous pouvez **immédiatement** déplacer des Colons **de vos Abris** (*mais pas d'autres Bâtiments*) dans le nouveau Bâtiment. Les Colons **ne peuvent pas** être déplacés avant l'étape de déplacement/d'échange de la phase de Maintenance.
- Si jamais le sac est à court de Colons, récupérez ceux qui ont été défaussés et remettez-les dans le sac. Si jamais le sac est vide et qu'il n'y a pas de Colons défaussés, **aucun** nouveau Colon ne peut entrer en jeu par quelque moyen que ce soit.
- Si jamais vous devez **perdre** quelque chose que vous n'avez pas, respectez l'instruction autant que possible. Par exemple, si un Événement vous fait perdre 2 Minerais alors que vous en avez 1, perdez ce Minerai.

PHASE DE PLACEMENT

Tous les joueurs lancent leurs dés pour former leur propre réserve de dés (en haut du plateau joueur), puis le placement de ceux-ci débute. Commencez par le premier joueur et continuez dans le sens horaire. À votre tour, choisissez **un dé** dans votre réserve et posez-le dans une **des sept régions**.

1 CAMP DE BASE

2 CHEMINÉES

3 CARRIÈRES

4 PORTIQUE

5 PORT SPATIAL

6 ACADÉMIE

! ENTREPÔT



Si vous avez des **Boîtes à outils**, vous pouvez les dépenser pour modifier la valeur de vos dés (*avant de les poser, jamais après*).

- Chaque Boîte à outils que vous dépensez vous permet d'ajouter ou de soustraire 1 à un dé.
- Vous **pouvez** dépenser plusieurs Boîtes à outils pour modifier un dé plusieurs fois.
- Vous ne pouvez **pas** réduire la valeur d'un dé en dessous de 1 ou l'augmenter au-dessus de 6.

Il y a des règles spécifiques de placement dans les différentes régions, décrites dans les pages suivantes.

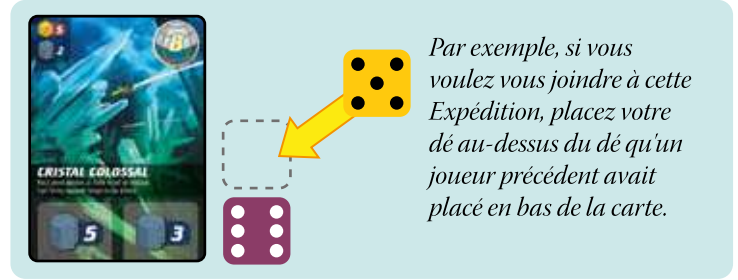


CAMP DE BASE

Affrontez vos adversaires pour gagner des Badges d'Expédition et les récompenses indiquées sur les cartes Expédition.

Placez votre dé à côté de la carte Expédition que vous souhaitez réaliser, en commençant par **le bas** de la carte. Les dés suivants seront placés **au-dessus** des dés déjà placés, quelle que soit leur valeur.

Vous essayez de faire en sorte que le total combiné des dés d'une Expédition atteigne ou dépasse son niveau de difficulté, afin de gagner un Badge et une récompense.



Par exemple, si vous voulez vous joindre à cette Expédition, placez votre dé au-dessus du dé qu'un joueur précédent avait placé en bas de la carte.

ENVOYER DES COLONS EN EXPÉDITION

Vous **pouvez** envoyer un Colon (ou plusieurs Pionniers) **des Abris** sur votre plateau de joueur (en dépensant 1 ressource) ce qui aidera à avoir un impact sur le résultat de l'Expédition de la manière décrite ci-dessous. Lorsque vous envoyez des Colons en expédition, posez-les **à côté** de votre dé pour bien identifier leur propriétaire.



Pionniers : Vous **pouvez** envoyer plusieurs Pionniers avec votre dé (cela ne coûte qu'une seule ressource pour envoyer un nombre quelconque de Pionniers depuis vos Abris). **Chaque** Pionnier augmente la valeur de votre dé de 1 (**même au-delà de 6**). Ne changez pas le dé lui-même, considérez simplement chaque Pionnier comme un "point" supplémentaire sur votre dé.



Ingénieurs : Vous pouvez envoyer 1 Ingénieur avec votre dé. **Si** l'Expédition réussit, gagnez 2 ressources en plus de toute autre récompense que l'Expédition pourrait vous rapporter (*même si vous ne recevez finalement pas de récompenses*).



Marines : Vous pouvez envoyer 1 Marine avec votre dé. Réduisez immédiatement de 1 ou 2 la valeur du dé d'un adversaire sur la même Expédition (*en retournant le dé sur la face correspondant au résultat*). Vous ne pouvez pas réduire la valeur d'un dé en dessous de 1.



Intendants : Vous pouvez envoyer 1 Intendant avec votre dé et votre dé **doit** avoir une valeur de 1 ou 2 seulement. **Si** l'Expédition est un succès **et** que vous êtes le premier à choisir une récompense, gagnez 1PV en plus de la récompense. *Remarque : Ceci est difficile à réaliser ; il faudra presque toujours envoyer un autre dé sur l'Expédition afin d'obtenir la première place et de bénéficier de la récompense de l'Intendant.*



Par exemple, vous pouvez envoyer 2 Pionniers de vos Abris avec votre dé, en dépensant 1 Énergie ou 1 Minerai. Vous placez les Pionniers à côté de votre dé et maintenant ce dé est considéré comme étant un "7".



CHEMINÉES

Récoutez l'Énergie, qui est utile pour gagner, abriter et déployer les Colons.

Cette région utilise le mécanisme d'**Exposition**, qui est un élément clé du jeu : posez votre dé **à droite** de tous les dés existants dont la valeur est **inférieure ou égale à celle de votre dé**. La valeur de votre dé indique la quantité d'Énergie que vous serez en mesure de récupérer pendant la phase de Résolution.



Par exemple, vous voulez placer ce dé "2" et les dés déjà posés sont ceux-ci...



... alors vous le posez à droite du "3" existant, en faisant glisser tous les dés d'une valeur strictement supérieure vers la droite.

3 CARRIÈRE

Récoltez des Minerais, qui seront utilisés pour construire des Bâtiments.

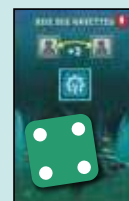
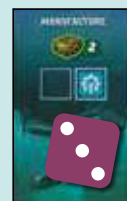
La Carrière utilise le mécanisme d'Exposition, qui fonctionne de la même manière que dans les Cheminées.

4 PORTIQUE

Faites une enchère sur les Bâtiments que vous voulez construire.

Posez votre dé sur la tuile du Bâtiment que vous souhaitez construire. La valeur du dé que vous placez ici correspond à la quantité de Minerai qui vous servira comme enchère.

- Vous pouvez poser un dé sur un Bâtiment qui a déjà d'autres dés, mais la valeur de votre dé doit être **supérieure** à celle d'un autre dé déjà présent.
- Vous pouvez surenchérir sur votre propre dé, ou sur celui d'un autre joueur qui a surenchéri sur le vôtre.
- Vous n'avez pas besoin de posséder le montant de la mise de Minerai lorsque vous **posez** votre dé ; mais si vous ne les possédez pas au moment où le Portique est résolu pendant la phase de Résolution, vous ne pourrez pas acheter le Bâtiment. Anticipez votre coup !



Par exemple, vous voulez poser ce "4" sur un Bâtiment, vous pourriez le poser sur l'Extracteur volcanique, sur lequel il n'y a pas de dé, ou sur la Manufacture sur laquelle il y a un "3". Vous ne pourriez pas le poser sur la Baie des navettes, car votre dé n'est pas supérieur à celui placé à cet endroit.

5 PORT SPATIAL

Recrutez de nouveaux Colons pour doter les Bâtiments de votre colonie en personnel et participer aux Expéditions.

Le Port spatial utilise le mécanisme d'Exposition, qui fonctionne de la même manière que pour les Cheminées et la Carrière. La valeur de votre dé indique combien de Colons (*au maximum*) vous serez autorisé à recruter à partir du Port spatial pendant la phase de Résolution, pour un coût de 2 Énergies par Colon.

- Vous n'avez pas besoin de posséder l'Énergie nécessaire lorsque vous **placez** votre dé ; mais si vous ne la possédez pas avant que le Port spatial soit résolu dans la phase de Résolution, vous ne serez pas en mesure de recruter les Colons que vous désirez.

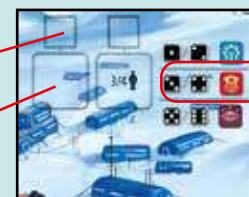
6 ACADÉMIE

Formez des Colons à d'autres rôles.

Il n'y a ici que deux cases (*seulement 1 case pour une partie à 2 joueurs*). Placez votre dé avec **n'importe quel type** de Colon de vos Abris ou d'un de vos Bâtiments. La valeur de votre dé détermine ce que **deviendra** votre Colon, comme indiqué sur le plateau principal.

- Si l'Académie n'a plus de Colons du type pour lequel vous vous entraînez, poser ce dé ici aura pour résultat d'être une action perdue pendant la phase de Résolution.

Si vous posez ce "3" sur une case de l'Académie avec un Colon, il deviendra un Marine pendant la phase de résolution.



! ENTREPÔT

Gagnez des Boîtes à outils, qui seront utilisées pour changer vos dés.

L'Entrepôt est unique parmi les régions parce qu'il se déclenche **immédiatement** au lieu d'attendre la phase de Résolution !

Posez votre dé sur une des deux sections de cette région en fonction de la valeur du dé. Gagnez **immédiatement** la quantité indiquée de Boîtes à outils de la réserve, et posez-la/les dans la zone de stockage des Boîtes à outils de votre plateau de joueur.

- Il n'y a pas de limite au nombre de dés qui peuvent être envoyés à l'Entrepôt.



Si vous placez ce "5" sur l'Entrepôt, vous obtenez immédiatement 2 Boîtes à Outils de la réserve.



Lorsque plus aucun joueur n'a de dés, la phase de Placement se termine.

PHASE DE RÉSOLUTION

En commençant par le jeton de Phase sur la case Événement A, et en faisant le tour du plateau dans le sens horaire, les 6 régions numérotées (et l'Événement unique de la manche, où qu'il soit) sont résolues. Le premier joueur déplace le jeton de Phase autour du plateau pour indiquer la région en cours de résolution. Tous les joueurs récupèrent leurs dés dans les régions au fur et à mesure que celles-ci sont résolues.



L'ÉVÉNEMENT

Lorsque le jeton Événement est aussitôt rejoint par le jeton de Phase, résolvez le texte de la carte Événement en cours : lisez la carte à haute voix et suivez ses instructions.



1 CAMP DE BASE

Résolvez chaque carte Expédition séparément, en commençant par celle qui est la plus proche de la pioche puis les suivantes en vous éloignant de la pioche.

Si la somme de tous les dés de tous les joueurs de la carte est **inférieure** au niveau de difficulté de l'Expédition, l'Expédition a **échoué** : chaque joueur avec au moins un dé sur l'Expédition ne reçoit rien et gagne 1 sur la piste de secours (voir *Piste de secours page 11*).

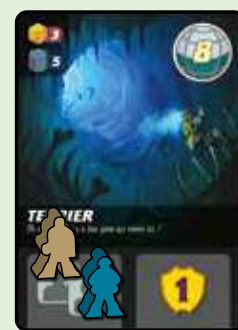
Si la somme de tous les dés de la carte est **supérieure ou égale** au niveau de difficulté de l'Expédition, l'Expédition est **réussie** !

Le joueur ayant la **valeur combinée la plus élevée avec ses propres dés** (plus les *Pionniers*) gagne 1 Badge Expédition **et** choisit une récompense parmi les deux indiquées sur la carte. Le joueur ayant la **deuxième valeur** de dés la plus élevée gagne 1 Badge Expédition **et** reçoit la récompense restante. Tout autre joueur avec des dés ne reçoit rien et gagne 1 sur la Piste de secours (voir *Piste de secours page 11 pour plus de détails*).



Reportez-vous à l'Index des Récompenses des Expéditions, page 13, pour plus de détails sur les différentes récompenses des Expéditions.

- Les égalités sont résolues en faveur du joueur qui a joué en premier sur l'Expédition, c'est-à-dire qui a le dé placé **le plus en bas** à côté de la carte.
- Si **un seul** joueur a un ou plusieurs dés sur une Expédition réussie, ce joueur gagne **les deux** récompenses (mais **un seul** Badge Expédition).
- N'oubliez pas de tenir compte des capacités des Colons au fur et à mesure de votre phase de Résolution ! Une fois que chaque Expédition est résolue et que les récompenses sont obtenues, vos Colons retournent dans vos **Abris** (ou dans votre Centre d'expédition, si vous en avez un), **et non** dans un autre Bâtiment.



Pour cette Expédition, Vert a 6, Jaune a 7 (5 plus 2 Pionniers), et Violet a 3, le total est de 16, ce qui passe facilement le niveau de difficulté de 8 ; l'Expédition est un succès !

Jaune reçoit un Badge et choisit une récompense en premier, il choisit de prendre le Pionnier et l'Ingénieur. Vert reçoit un Badge et la récompense restante : 1 PV. Violet ne gagne ni Badge ni récompense, et gagne 1 sur la Piste de secours.



2 CHEMINÉES

En commençant par le dé **le plus à gauche** et en continuant vers la droite, le propriétaire du dé en question prend, dans les Cheminées, autant d'Énergie que la valeur de son dé. *Il est possible qu'un dé ne rapporte qu'une partie de l'Énergie totale que son propriétaire aurait dû recevoir : dans ce cas, le joueur doit en prendre autant que possible et la valeur restante du dé est perdue.*

- Pour tout dé qui rapporte **zéro** Énergie parce que l'Énergie est épuisée, ce dé est **exposé** et ne rapporte rien : le joueur gagne 1 sur la Piste de secours.

Par exemple, il y a 8 Énergies et 5 dés dans les Cheminées.

- Le 1 Jaune rapporte 1 Énergie.
- Le 3 Vert rapporte 3 Énergies.
- Le 3 Jaune rapporte 3 Énergies.
- Le 4 Vert rapporte 1 Énergie parce que c'est tout ce qui reste.
- Le 4 Violet est exposé, donc Violet gagne 1 sur la piste de secours.



3 CARRIÈRE

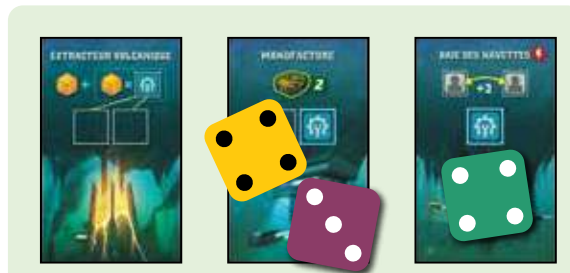
Résolvez cette région de la même façon que pour les Cheminées, mais pour obtenir du Minerai.

4 PORTIQUE

Résolvez chaque tuile Bâtiment (*qui a des dés*) séparément. Le joueur qui a le dé avec la valeur la plus élevée a la possibilité de payer **ce montant en Minerai** afin de réclamer cette tuile Bâtiment. Ce joueur peut choisir de **ne pas** dépenser le Minerai pour acheter le Bâtiment (*ou peut ne pas avoir assez de Minerai à dépenser*) : il ne gagne **rien** sur la Piste de secours. Dans ce cas, l'option d'achat revient au joueur qui a la deuxième valeur la plus élevée, et ainsi de suite.

Chaque dé est indépendant et ne se combine pas avec les dés précédemment posés. Donc, pour surenchérir sur un 5 et obtenir le Bâtiment, vous devez poser un 6.

- Si un autre joueur a **surenchéri** sur vous (*pas vous-même*) et que ce joueur paie et obtient le Bâtiment, vous gagnez 1 sur la Piste de secours.
- Lorsque vous obtenez un Bâtiment, alignez-le à côté de votre plateau de joueur, et selon son type (*Bâtiment océanique ou de surface*).
N'oubliez pas : lorsque vous obtenez un Bâtiment, vous pouvez immédiatement déplacer autant de vos Colons que vous souhaitez de vos Abris vers ce Bâtiment, s'il y a de la place.



Personne n'a enchéri sur l'Extracteur volcanique. Jaune a remporté l'enchère pour la Manufacture, paye 4 Minerais et récupère le Bâtiment. Violet, sur lequel Jaune avait surenchéri, progresse sur la Piste de secours. Vert remporte l'enchère pour la Baie des navettes sans concurrence, il paye donc 4 Minerais et prend le Bâtiment.

5 PORT SPATIAL

En commençant par le dé le plus à gauche et en continuant vers la droite, le propriétaire du dé peut payer **2 Énergies par Colon** pour réclamer les Colons de son choix du Port spatial, dans la limite de la valeur du dé (*indiqué sur le plateau*). Si les Colons sont épuisés avant la résolution des dés, tout dé non résolu fait gagner 1 sur la Piste de secours. *Vous pouvez choisir de ne pas prendre de Colons, même s'il en reste, mais vous ne gagnez pas la possibilité de progresser sur la Piste de secours, à moins qu'il n'y ait plus de Colons dans le Port spatial lorsque c'est au tour de votre dé d'être résolu.*

- Quand vous gagnez un Colon, vous pouvez **immédiatement** le placer dans n'importe lequel de vos Bâtiments où vous avez de la place, sinon placez-le dans vos Abris.



Ce sont les dés et les Colons sur le Port spatial. Les joueurs paient 2 Énergies par Colon dans cet ordre :
1. Violet récupère 1 Colon : le Marine.
2. Jaune récupère 1 Colon : l'Ingénieur.
3. Vert récupère 2 des Pionniers.
4. Violet revendique le dernier Pionnier.
5. Le Port spatial est vide, donc le 5 de Jaune lui rapporte une progression sur la Piste de secours.

6 ACADEMIE

Chaque joueur avec un dé dans l'Académie se défause de son Colon placé et obtient le Colon approprié (*en fonction de la valeur du dé*) de la réserve de l'Académie. *S'il n'en reste aucun du type que vous devriez obtenir, votre action est perdue et vous récupérez le Colon posé ici, mais vous ne gagnez pas 1 sur la Piste de secours.*

- La case de l'Académie sur la gauche est résolue en premier lorsque les deux cases sont remplies.
- Comme toujours, vous pouvez immédiatement placer votre nouveau Colon dans n'importe lequel de vos Bâtiments où il y a de la place, sinon il ira dans vos Abris.



Puisque le Jaune a joué un "3" dans l'Académie, le Pionnier de Jaune s'entraîne et devient un Marine ! Jaune défause le Pionnier et prend le Marine de la réserve de l'Académie.

! ENTREPÔT

Ces dés ont déjà été résolus lors de la phase de Placement. Les joueurs les reprennent maintenant.

Chaque fois que vous progressez sur la Piste de secours (*généralement parce que vous avez eu un dé exposé, que vous avez échoué à une Expédition, ou qu'un joueur adverse a surenchéri sur vous pour obtenir un Bâtiment*), déplacez votre jeton de Piste de secours de 1 case vers la droite. Obtenez alors la récompense indiquée au-dessus dans la case où se trouve votre jeton, ou n'importe quelle récompense d'une case que votre jeton a dépassée.

Une fois que votre jeton atteint **la fin** de la Piste de secours, vous ne le **déplacez plus et ne gagnez plus les bénéfices** de la Piste de secours jusqu'à la fin de la partie, même si vous deviez le faire.

Exemple : vous êtes sur la deuxième case de la Piste de secours et vous gagnez 1. Vous vous déplacez sur la troisième case et pouvez choisir d'obtenir soit 2 Minerais, 2 Énergies, ou 2 Boîtes à Outils.



Une fois la phase de Résolution terminée, passez à la phase de Maintenance.

PHASE DE MAINTENANCE

Pendant la phase de Maintenance, les joueurs exécutent les tâches suivantes dans l'ordre.

UN DÉPLACEMENT / ÉCHANGE

Chaque joueur **peut** effectuer 1 déplacement / échange de Colons. Cela signifie que vous pouvez **soit** déplacer un Colon de son emplacement actuel sur une case vide dans un de vos Bâtiments avec de la place (ou dans vos Abris), **soit** échanger la position actuelle de deux Colons dans vos Bâtiments ou Abris, tant qu'il y a de la place pour les deux dans leurs destinations. L'échange d'un Colon autorisé pendant la Maintenance est l'échange **entre** Bâtiments, et non **à l'intérieur** des Bâtiments. À l'intérieur des Bâtiments le déplacement est gratuit.

ACTIVER LES BÂTIMENTS REMPLIS

Chaque joueur peut activer ses Bâtiments océaniques qui sont **complets**. Les **Bâtiments océaniques** procurent un avantage qui peut être obtenu à ce moment, à condition que le Bâtiment soit rempli (*ce qui signifie qu'il n'y a plus de place libre*). Les joueurs peuvent activer leurs Bâtiments maintenant (*jusqu'à une fois par Bâtiment*) dans l'ordre de leur choix, et gagner les avantages décrits. Voir l'annexe des Bâtiments pour plus de détails sur chaque Bâtiment.

PAYER DE L'ÉNERGIE POUR LES COLONS DANS VOS ABRIS

Pour chaque Colon (*de tout type*) dans vos Abris, vous **devez** payer 1 Énergie pour les garder au chaud. Si vous n'avez pas assez d'Énergie pour réchauffer **tous les Colons** dans vos Abris, payez pour autant de Colons que vous le pouvez (*vous choisissez pour lesquels vous payez*) et défassez (*retirez du jeu*) tous les Colons pour lesquels vous **n'avez pas pu payer**.

ACTUALISER LE PLATEAU DE JEU

Chaque région est réinitialisée pour la manche suivante (*ce n'est pas nécessaire si la manche que vous venez de terminer était la manche finale ; ce qui arrive s'il n'y a plus de cartes Événement à révéler*). Le processus d'actualisation du plateau est **le même que celui de la mise en place à la page 4**, il est résumé au dos du livret de règles.

CHOISIR UN NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Le joueur ayant le moins de ressources (Énergie et Minerai) **choisit** le premier joueur pour la manche suivante. *S'il y a égalité, c'est le joueur à égalité le plus loin du précédent premier joueur dans le sens horaire qui choisit.*

Puis une nouvelle manche commence avec une nouvelle phase de Placement.



Vous avez 3 Colons dans vos Abris mais il ne vous reste que 2 Énergies : vous payez 2 Énergies pour réchauffer 2 de vos Colons, et choisissez un Pionnier à défasser.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

Une fois la sixième manche terminée (y compris la phase de Maintenance), procédez au décompte final des points pour déterminer qui a gagné. Les joueurs peuvent avoir gagné des PV pendant la partie, ils vont ajouter à ces points ceux gagnés selon les critères affichés ci-dessous et au dos du livret de règles. Notez-les dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- 1**  **ÉNERGIE ET MINÉRAIS NON UTILISÉS**
Gagnez 1 PV pour chaque série de 5 Énergies qu'il vous reste (jusqu'à un maximum de 3 PV), et 1 PV pour chaque série de 5 Minerais qu'il vous reste (jusqu'à un maximum de 3 PV).
- 2**  **BÂTIMENTS DE SURFACE REMPLIS**
Chaque Bâtiment de surface de votre colonie qui **est rempli** vous octroie un nombre de PV indiqué sur cette tuile Bâtiment. Les Bâtiments de surface non-remplis ne sont pas comptés.
- 3**  **NOMBRE DE BÂTIMENTS**
Gagnez des PV en fonction du nombre de Bâtiments que vous avez construits, comme indiqué sur le tableau. Tous vos Bâtiments comptent pour ce score, qu'ils soient remplis ou non.

	0-2	3	4	5	6	7+
	0	1	2	3	5	8
- 4**  **SÉRIES DE COLONS**
Gagnez 3 PV pour chaque série complète des 4 types de Colons de votre colonie. Vous pouvez déplacer tous les Colons dans vos Abris pour former des séries, ils ne sont plus nécessaires dans vos Bâtiments.
- 5**  **COLONS RESTANTS**
Pour chaque série de 3 Colons dans votre colonie (quels qu'en soient leurs types) qui ne faisaient **pas** partie d'une série ci-dessus, marquez 1 PV. Ignorez les Colons restants.
- 6**  **BADGES D'EXPÉDITION**
Gagnez (ou perdez) des PV en fonction du nombre de Badges d'Expédition que vous avez recueillis, comme indiqué sur le tableau.

	0-1	2-4	5-7	8+
	-3	0	3	5
- 7**  **LE PLUS DE BOÎTES À OUTILS**
Gagnez 2 PV si vous avez (ou êtes à égalité pour) le plus grand nombre de Boîtes à outils.

Le joueur qui a le plus de PV remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a joué plus tôt dans l'ordre du tour pendant la manche finale gagne !



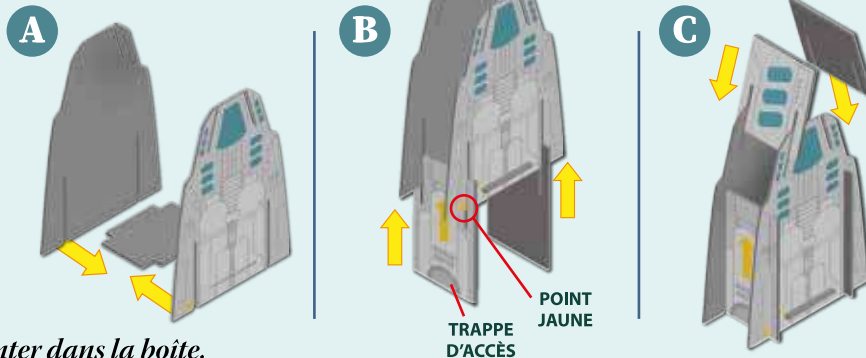
LE SHAKESHIP

Le **Shakeship** est une alternative unique au sac pour piocher des Colons au hasard, surtout si vous craignez que les joueurs qui piochent dans le sac puissent sentir la forme des Colons lorsqu'ils les prennent.

Avant de jouer, assemblez le Shakeship :

Assurez-vous que le dessin est à l'extérieur et le gris uni à l'intérieur.

- A** Reliez les deux faces du vaisseau au propulseur.
- B** Faites glisser les deux panneaux latéraux vers le haut. Assurez-vous que la trappe d'accès est sur le côté avec des points jaunes.
- C** Faites glisser vers le bas les deux panneaux inclinés. Vous avez fini !

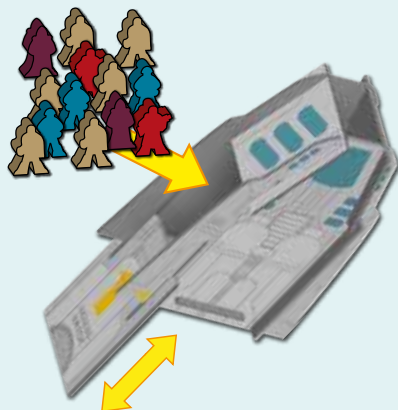


Le Shakeship assemblé peut être stocké sans le démonter dans la boîte.

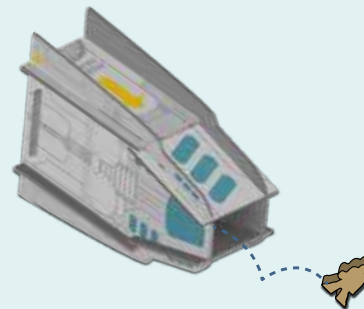
Pendant la mise en place, chargez les Colons en faisant glisser la trappe d'accès.

N'oubliez pas de laisser en dehors du Shakeship un Pionnier par joueur et les 12 Colons de l'Académie.













Secouez-le bien (*placez la main sur l'ouverture*) pour mélanger les occupants, puis mettez-le debout près du Port spatial.



Pendant la partie, traitez-le comme vous traitez le sac, sauf qu'au lieu de tendre la main pour prendre dans le sac de tirage, vous inclinez et secouez pour faire sortir doucement le nombre de Colons dont vous avez besoin. Si d'autres Colons tombent accidentellement, ramassez-les et remettez-les dans le Shakeship.



INDEX DES RÉCOMPENSES D'EXPÉDITION

 Gagnez 3 Minerais.	 Obtenez le Bâtiment de la carte, qui a été tiré de la pile appropriée et posé à côté de la carte Expédition lorsqu'elle a été révélée. Les Colons de vos Abris peuvent immédiatement se rendre dans le nouveau Bâtiment s'il y a de la place.	 Gagnez 1 PV pour chaque Marine dans toute votre colonie.
 Gagnez 5 Énergies.	 Obtenez le Colon de la carte, qui a été tiré au hasard et posé sur la carte lorsque l'Expédition a été révélée.	 Gagnez 1 PV pour chaque Intendant dans toute votre colonie.
 Gagnez 4 Boîtes à outils.	 Entraînez un Colon : défaussez un Colon de n'importe où dans votre colonie et gagnez un des Colons présent dans l'Académie. Le nouveau Colon peut aller dans vos Abris ou dans un Bâtiment où il y a de la place.	 Gagnez 1 sur la Piste de secours.
 Gagnez 2 PV.		 Obtenez 1 Badge d'Expédition. Ceci s'ajoute au Badge habituel gagné pour avoir réussi l'Expédition.
 Gagnez 3 Énergies ou 3 Minerais.		



ANNEXE DES BÂTIMENTS

BÂTIMENTS OCÉANIQUES (MANCHES 1-3)

CAPSULE D'ASSAUT

Timing spécial. Votre Capsule d'assaut remplie est activée **avant** que tous les autres Bâtiments ne soient activés pendant l'étape "Activer les Bâtiments remplis" de la phase de "Maintenance". *Si plusieurs joueurs possèdent une Capsule d'assaut, elles s'activent dans l'ordre du tour à partir du premier joueur actuel, puis dans le sens horaire.* Choisissez un adversaire. Cet adversaire doit perdre 3 Minerais (il les remet dans la réserve), et vous gagnez 2 Énergies de la réserve.

FONDERIE DE CRISTAL

Obtenez 1 Minerai de la réserve, plus 1 Minerai pour chaque Ingénieur qui occupe votre Fonderie de cristal.

QUAI DES DRONES

Obtenez 1 Énergie et 1 Minerai de la réserve.

CENTRE D'EXPÉDITION

Timing spécial. Les Colons sur ce Bâtiment peuvent être envoyés en Expédition comme s'ils étaient dans les Abris, sans coût de ressource à payer. **Il n'est pas nécessaire que le Centre d'expédition soit rempli pour être utilisé.** Après la résolution d'une Expédition, vous pouvez remettre vos Colons sur le Centre d'expédition s'il y a de la place, même s'ils ne proviennent pas de là. Sinon ils sont remis dans vos Abris.

PLATE-FORME GÉOTHERMIQUE

Gagnez 2 Énergies ou 2 Minerais de la réserve.

MANUFACTURE

Gagnez 2 Boîtes à outils de la réserve.

CENTRE OPÉRATIONNEL

Dépensez 2 Minerais pour gagner 1 PV.

POSTE DE RECONNAISSANCE

Timing spécial. Si votre Poste de reconnaissance est rempli lorsque vous posez un dé dans les Cheminées ou dans la Carrière, obtenez immédiatement 1 Énergie ou 1 Minerai de cette région.

STATION DE DÉTECTION

Dépensez 2 Énergies pour gagner 1 PV.

BAIE DES NAVETTES

Timing spécial. Si votre Baie des navettes est remplie **au début de la phase de Maintenance**, vous avez le droit d'ajouter jusqu'à 2 déplacements/échanges à votre étape de déplacement/échange de cette manche, même si vous sortez l'Ingénieur de la Baie des navettes pendant ces déplacements/échanges.

CONDUIT DE SURFACE

Obtenez un Colon au hasard du Shakesip. Il peut être placé directement dans un Bâtiment qui a de la place, sinon il doit aller dans vos Abris. Si le placement dans un Bâtiment a pour résultat de le remplir, ce Bâtiment peut être activé lors de cette manche.

COMPLEXE SYNTHÉTIQUE

Défaussez 1-3 Énergies et obtenez la même quantité de Minerais de la réserve, ou vice versa.

EXTRACTEUR VOLCANIQUE

Gagnez 1 Énergie de la réserve, plus 1 Énergie pour chaque Ingénieur se trouvant dans votre Extracteur volcanique.

BÂTIMENTS DE SURFACE (MANCHES 4-6)

ARMURERIE

Gagnez 1 PV, plus 1 PV supplémentaire (jusqu'à un maximum de 3 PV supplémentaires) pour chaque série de 2 Boîtes à outils que vous possédez.

ACCUMULATEURS

Gagnez 1 PV, plus 1 PV supplémentaire pour chaque série de 5 Énergies que vous possédez, jusqu'à un maximum de 3 PV supplémentaires, ceci **en plus** des PV normalement gagnés pour les Énergies non utilisées à la fin de la partie.

BIO-DROME

Gagnez 4 PV.

AMBASSADE COLONIALE

Gagnez 4 PV.

CITADELLE DE COMMANDEMENT

Gagnez 1 PV, plus 1 PV supplémentaire pour chaque paire de Marine/Intendant dans toute votre colonie, qu'ils se trouvent dans des Bâtiments ou dans des Abris.

LIGUE DES EXPLORATEURS

Gagnez 1 PV, plus 1 PV pour chaque série de 2 Pionniers dans toute votre colonie, qu'ils soient dans des Bâtiments ou dans des Abris.

QUAI DE CHARGEMENT DU MINERAI

Gagnez 1 PV, plus 1 PV supplémentaire pour chaque série de 5 Minerais que vous possédez, jusqu'à un maximum de 3 PV supplémentaires, **en plus** des PV normalement gagnés pour les Minerais non utilisés à la fin de la partie.

TOUR SCION

Gagnez 1 PV, plus 1 PV si votre Tour Scion est dotée d'un Intendant.

PYLÔNE SENTINELLE

Gagnez 1 PV, plus 1 PV si votre Pylône sentinelle est doté d'un Marine.

GARAGE D'AUTONEIGES

Gagnez 2 PV. **Aussi un Timing spécial :** Si votre Garage d'autoneiges est rempli au début du décompte final des points, avant de marquer quoi que ce soit d'autre vous pouvez dépenser des Boîtes à outils pour faire des déplacements/échanges supplémentaires, en comptant 1 par Boîte à outils dépensée. Le fait de déplacer du personnel du Garage d'autoneiges signifie que vous ne pourrez plus le faire. *Si plusieurs joueurs possèdent un Garage d'autoneiges, ils jouent chacun leur tour à partir du premier joueur actuel, puis dans le sens horaire.*

FORTIFICATION

Gagnez 4 PV.

SEUIL DE PASSAGE

Gagnez 1 PV, plus 1 PV pour chaque série de 2 Ingénieurs dans toute votre colonie, qu'ils se trouvent dans des Bâtiments ou dans des Abris.

CHAUFFERIE

Si les trois Colons de votre Chaufferie sont **identiques**, gagnez 3 PV.

PLANNING DES DRONES : RÈGLES POUR LE JEU EN SOLO

Votre consortium vous a envoyé en mission pour coloniser Europe avec deux drones d'administration automatisés. Vous devez surpasser leur programme rigide et impitoyable pour établir une colonie productive dans les rudes paysages d'Europe, ou subir une rétrogradation et une réaffectation qui signifiera la fin de votre carrière !

MISE EN PLACE

Préparez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs, en prenant les cinq dés comme d'habitude (par exemple 5 dés jaunes). Pour représenter les **Drones**, prenez **deux jeux de quatre dés** de deux couleurs différentes (par exemple 4 dés bleus pour le premier Drone et 4 dés verts pour le second Drone). Prenez un dé d'une couleur inutilisée pour servir de dé **Planification** (par exemple 1 dé violet).

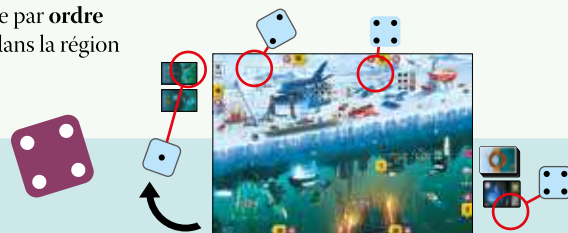
VOUS 
DRONE 1 
DRONE 2 
PLANIFICATION 

PRINCIPE DU JEU

Pour commencer chaque manche, lancez le dé Planification et les quatre dés du **premier** Drone. Le dé Planification donnera un nombre de 1 à 6, qui indiquera une des six régions du plateau. Placez les dés du premier Drone par **ordre croissant**, du plus petit au plus grand, et un par région, comme s'il s'agissait d'un joueur, en commençant dans la région indiquée par le dé Planification et en continuant dans le **sens horaire**.

• Si l'un des deux Drones va à l'**Académie**, il ne pose **pas** de Colon avec lui.

Par exemple, le dé Planification donne un 4. Commencez par le Portique **4** et placez le dé bleu le plus faible sur un Bâtiment. Le deuxième dé le plus faible est placé sur le Port spatial **5**, le suivant dans une case de l'Académie **6**, et le dernier sur l'Expédition dans le Camp de base **1**.



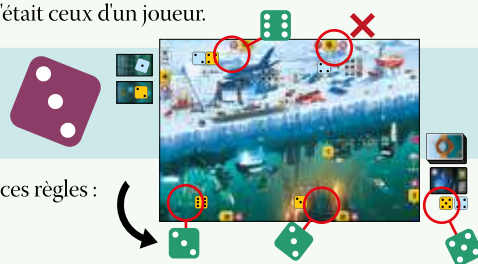
Ensuite, lancez et placez **tous vos dés**, en utilisant les règles de placement comme si les dés des Drones étaient ceux d'autres joueurs.

Après avoir placé vos cinq dés, lancez le dé Planification avec les quatre dés du **second** Drone. Le dé Planification vous donnera une région dans laquelle recommencer, mais cette fois, placez les dés par **ordre croissant**, du plus petit au plus grand, dans le sens **antihoraire** (en ignorant l'Entrepôt).

Le deuxième drone passe l'Académie si elle est déjà remplie. *Rappelez-vous qu'il n'y a qu'une seule case disponible à l'Académie.*

• Placez les dés du deuxième Drone parmi les dés existants, en suivant les règles normales de placement comme si c'était ceux d'un joueur.

Par exemple, le dé Planification indique un 3 : vous commencez par placer le dé le plus faible dans la Carrière **3**, puis le plus faible suivant dans les Cheminées **2**, puis le suivant sur l'Expédition dans le Camp de base **1**. Puisque le seul emplacement de l'Académie **6** est plein, il est passé et le dernier dé va sur le Port spatial **5**.



Règles spéciales de placement des Drones pour le Portique : quand les dés des Drones sont placés ici, ils suivent ces règles :

A. Si le **premier** Drone se place sur le Portique, il va sur le Bâtiment le plus proche de la pile.

B. Si le **second** Drone se place sur le Portique, il se placera sur le Bâtiment vide le plus proche de la pile.

I. Si il n'y a **pas** de Bâtiment vide, il surenchérit sur un dé existant de moindre valeur, préférant surenchérit sur **vos** dés plutôt que sur un dé de Drone s'il le peut.

II. Si le Drone peut surenchérit sur plusieurs de vos enchères, **vous choisissez** celle sur laquelle il va surenchérit.

III. Si le Drone ne peut surenchérit sur l'enchère la plus élevée d'un bâtiment, mettez le dé de côté ; il ne fait rien pour cette manche.

Résolvez les dés en utilisant les règles normales (y compris l'application des effets de la Piste de secours pour vous-même ; jamais pour les Drones), avec les changements suivants :

- 1 Camp de base** - Déterminez la réussite de l'Expédition comme d'habitude, en traitant les Drones comme deux joueurs distincts. Les Drones ne récupèrent pas de Badges ou de récompenses. Si vous avez droit à une seule récompense, vous pouvez récupérer **l'une ou l'autre** (que vous ayez obtenu la deuxième place ou non).
- 2 Cheminées** - L'Énergie prise par les Drones est remise dans la réserve.
- 3 Carrière** - Les Minerais pris par les Drones sont remis dans la réserve.
- 4 Portique** - Lorsqu'un Drone réclame un Bâtiment, considérez qu'il a de quoi payer le coût en Minerai : le Bâtiment est ensuite retiré du jeu.
- 5 Port spatial** - Quand un Drone engage des Colons, il en prend le nombre maximum que la valeur de son dé permet : considérez qu'il a de quoi payer le coût en Énergie. Les Drones engagent toujours des Colons dans cet ordre : Intendant > Marine > Ingénieur > Pionnier. Les Colons engagés par les drones sont retirés du jeu.
- 6 Académie** - Un Drone à cet endroit ne fait rien.

Jouez les 6 manches comme d'habitude en suivant l'ordre **Drone 1 / Vous / Drone 2** pour le placement durant chaque manche.

Rappelez-vous, lors de l'actualisation du plateau de jeu à chaque manche, qu'il faut l'effectuer comme pour une partie à 2 joueurs.



Les Drones ne sont pas affectés par les Événements qui leur feraient gagner ou perdre quelque chose s'ils étaient des joueurs. Les dés des Drones sont pris en compte dans le calcul de l'effet d'un Événement, et si celui-ci peut vous affecter ou non. Par exemple, un Événement causant une pénalité au joueur ayant le plus de dés dans une région vous oblige à compter vos dés et les dés des Drones, pour voir qui est concerné : si un Drone est concerné il ignore la pénalité, mais si vous êtes concerné vous subissez la pénalité.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la partie, procédez au décompte final comme d'habitude. *La seule différence concerne les Boîtes à outils : au lieu de récompenses pour le plus ou de pénalités pour le moins, vous gagnez simplement 2 PV si vous avez au moins 7 boîtes à outils, et vous perdez 1 PV si vous en avez moins de 2.* Votre score total vous donne le rang suivant :

	20 OU MOINS	21 - 24	25 - 28	29 - 32	33 OU PLUS
RANG	Nettoyeur de traces de tentacules	Médiocronaute	Gestionnaire macro	Commandant de colonie	Premier ministre d'Artemis !

THE ARTEMIS PROJECT EN UN COUP D'ŒIL


PHASE DE PLACEMENT Posez 1 dé à la fois, dans le sens horaire à partir du 1^{er} joueur.

- 1 Camp de base : posez le dé à côté d'une Expédition, au-dessus des dés existants ; payez pour envoyer un ou des Colons en Expédition.
- 2 Cheminées : posez le dé à droite des dés de valeur inférieure ou égale.
- 3 Carrière : posez le dé à droite des dés de valeur inférieure ou égale.
- 4 Portique : posez le dé sur un Bâtiment vide ou surenchérissez sur les dés de valeur inférieure.
- 5 Port spatial : posez le dé à droite des dés de valeur inférieure ou égale.
- 6 Académie : posez le dé avec le Colon que vous souhaitez former.
- ! Entrepôt : posez le dé et obtenez immédiatement la (les) Boîte(s) à outils.

PHASE DE RESOLUTION Résolvez les régions dans l'ordre + Événement à 

- 1 Camp de base : pour chaque Expédition réussie, les 1^{er} et 2^e reçoivent des Badges et des récompenses.
- 2 Cheminées : de gauche à droite, récupérez de l'Énergie en fonction de la valeur des dés.
- 3 Carrière : de gauche à droite, récupérez des Minerais en fonction de la valeur des dés.
- 4 Portique : l'enchère la plus élevée remporte le Bâtiment et paye en Minerai pour l'obtenir.
- 5 Port spatial : de gauche à droite, payez 2 Énergies pour engager des Colons.
- 6 Académie : transformez les Colons posés en Colons de type choisi en fonction de la valeur des dés.
- ! Entrepôt : ne faites rien.

PHASE DE MAINTENANCE

1. Vous pouvez effectuer un déplacement/échange de Colons.
2. Activez vos Bâtiments océaniques **remplis**.
3. Payez 1 Énergie par Colon dans vos Abris.
4. Actualisez le plateau de jeu.
 - 1 Camp de base : retirez les Expéditions de la manche précédente, ajoutez 1 Expédition par joueur -1.
 - 2 Cheminées : retirez l'Énergie de la manche précédente, ajoutez l'Énergie indiquée sur les Expéditions +2.
 - 3 Carrière : retirez les Minerais de la manche précédente, ajoutez les Minerais indiqués sur les Expéditions +2.
 - 4 Portique : ajoutez 1 Bâtiment par joueur venant de la pile correcte (max. 8).
 - 5 Port spatial : ajoutez des Colons au hasard ; 1 par joueur +2 (max. 12).
 -  Révélez un nouvel Événement et placez le jeton Événement.
5. Le joueur avec le moins de ressources choisit le premier joueur.

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

- 1  x  |  x 
MAX. 3 | MAX. 3
- 2 **REPLIS**  
- 3

	0-2	3	4	5	6	7+
	0	1	2	3	5	8
- 4 **CHAQUE SÉRIE**      3
- 5 **COLONS RESTANTS**     1
- 6

	0-1	2-4	5-7	8+
	-3	0	3	5
- 7 **LE PLUS DE**   2

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

AUTEURS
DARYL CHOW
& DANIEL ROCCHI

ILLUSTRATION
DOMINIK MAYER

**CONCEPTION GRAPHIQUE
ET DÉVELOPPEMENT**
JOSHUA CAPPEL

PUBLIÉ PAR
MARC SPECTER

CORRECTIONS DU LIVRET DE RÈGLES
TIMEA HERCZEG

TRADUCTION FRANÇAISE
STÉPHANE ATHIMON
& ARNAUD ZANNIER

MISE EN PAGE VERSION FRANÇAISE
ÉLOÏSE FRANK

Daniel : Bienvenue, dans Artemis Project ! Je souhaite remercier Daryl pour avoir conçu ce jeu avec moi, Josh pour sa délicate présence et Marc pour l'avoir livré au monde entier. Un grand merci aux testeurs assidus de la Grand Gamers Guild et aux Game Artisans of Canada, qui en sont les fiers parrains. Mais surtout, merci à ma femme Neesa, et à mes enfants Siena et Caelum, qui soutiennent tous mes efforts de création. Amusez-vous bien !

Daryl : Je souhaite remercier ma femme pour son soutien, Daniel, Josh et Marc pour leur travail acharné, les Game Artisans of Canada et les Game Architects of Singapore.

Super Meeple tient à remercier ses relecteurs, Matthieu Guimberteau et Philippe Tapimoket.



Publié avec fierté par
Grand Gamers Guild, LLC
Tous droits réservés ©2019
grandgamersguild.com

Super Meeple
193 rue du Faubourg Saint-Denis
75010 Paris - France
www.supermeeple.com