



🎮 14+
1-4

40 min. / 🎮

VLADIMÍR SUCHÝ

UNDERWATER CITIES

LA PROCHAINE FRONTIÈRE

La Terre est surpeuplée. La colonisation de Mars est sans cesse repoussée de quatre décades. Une seule voie est ouverte pour l'expansion de l'humanité : le monde sous-marin.

Les joueurs s'affrontent pour construire la meilleure nation sous-marine – un archipel de cités sous-marines reliées par un réseau de tunnels de transport. Les fermes d'algues et les stations de dessalement fourniront de la nourriture et de l'eau à votre population. Les laboratoires vous apporteront les connaissances dont vous avez besoin pour exploiter tout cela plus efficacement. Peut-être serez vous aussi capables de construire des cités symbiotiques entièrement intégrées à l'écosystème marin.

Commençant avec une seule cité, vous étendrez votre réseau, le reliant aux métropoles côtières.

En ces temps où la faim a dépassé la production agricole et où les pénuries d'eau pèsent sur les relations de la fédération des nations, vous édifierez une nation auto-suffisante, un jour peut-être même que vous exporterez vos produits à ceux qui ont été laissés à terre.

Telle est votre tâche

Telle est votre destinée

L'espoir du monde repose sur vos cités sous-marines.

APERÇU DU JEU

Les joueurs œuvrent à construire des cités sous-marines, un réseau de transport qui les relie, et diverses installations pour les appuyer. A chaque tour de jeu, les joueurs vont à tour de rôle choisir une action tout en jouant une carte. Si la carte correspond à la couleur de l'emplacement de l'action choisie, le joueur gagne aussi le bénéfice de cette carte.

A trois reprises durant la partie, les joueurs traiteront la Production, une phase spéciale durant laquelle leur réseau sous-marin produit des points et des ressources alors que leur population consomme de la nourriture. A la fin de la partie, des points supplémentaires récompensent diverses réalisations et celui qui a le plus de points l'emporte.

MATÉRIEL



1 PLATEAU DE JEU PRINCIPAL RECTO/VERSO



4 CARTES INFO INDIVIDUELLES



4 PLATEAUX INDIVIDUELS DOUBLE-FACES



4 CARTES DE DÉCOMPTE FINAL



4 CARTES ASSISTANT PERSONNEL



3 TUILES ACTIONS
DANS 4 COULEURS



PAQUET ÉPOQUE I : 66 CARTES



PAQUET ÉPOQUE II : 57 CARTES



PAQUET ÉPOQUE III : 57 CARTES



10 CARTES SPÉCIALES
À TROIS CRÉDITS



15 CARTES SPÉCIALES À UN
ET DEUX CRÉDITS



8 CARTES CONTRAT
GOUVERNEMENTAL



16 TUILES MÉTROPOLIS
(11 BLEUES, 5 MARRONS)



JETONS CRÉDITS
EN DIVERSES DÉCLINAISONS
1 CRÉDIT - 20X
5 CRÉDITS - 10X
10 CRÉDITS - 5X



JETONS BIOMATÉRIAU
EN DIVERSES DÉCLINAISONS
1 BIOMATÉRIAU - 10X, 3 BIOMATÉRIAUX - 7X



JETONS ALGUES
EN DIVERSES DÉCLINAISONS
1 ALGUE - 15X, 3 ALGUES - 9X



JETONS FLEXACIER
EN DIVERSES DÉCLINAISONS
1 FLEXACIER - 15X, 3 FLEXACIERS - 9X



JETONS SCIENCE
EN DIVERSES DÉCLINAISONS
1 SCIENCE - 10X, 3 SCIENCE - 8X



47 TUILES TUNNEL DOUBLE-FACES



1 TUILE CLONAGE D'ACTION



4 TUILES MULTIPLICATEUR



17 DÔMES CITÉS NON SYMBIOTIQUES (BLANCS)
13 DÔMES CITÉS SYMBIOTIQUES (VIOLETS)



3 DISQUES DE CHACUNE DES 4 COULEURS DES JOUEURS



1 JETON ÉPOQUE



37 JETONS FERME



37 JETONS STATION DE DESSALEMENT



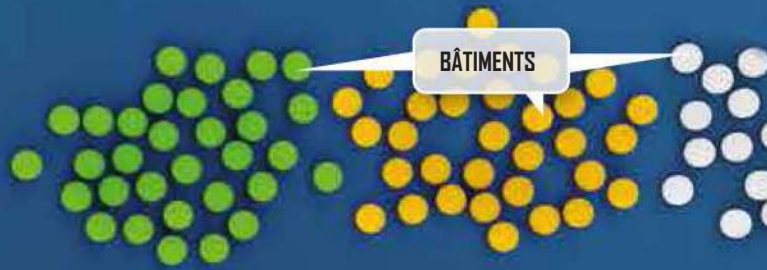
37 JETONS LABORATOIRE

TUNNELS



CITÉS (DÔMES)
(UTILISEZ 13 CITÉS SYMBIOTIQUES
DANS UNE PARTIE À 4 JOUEURS)

BÂTIMENTS



RESSOURCES
(CRÉDITS)



1 PLATEAU PRINCIPAL

CRÉNEAUX DES ACTIONS JAUNES

INSTALLATION - PREMIÈRE PARTIE

1 Placez le plateau principal au centre de la table. Le plateau est recto/verso. Le recto est utilisée pour les parties à 3 ou 4 joueurs. Le verso pour les parties à 2 joueurs.

2 Le matériel divers que constituent les cités, les tunnels, les bâtiments, et les ressources forment une réserve commune. Au besoin, vous pouvez la répartir entre deux endroits afin que les diverses pièces de jeu soient à la portée de tous.

3 Les cartes avec un plongeur au dos sont triés en trois paquets, un pour chaque époque du jeu. Les paquets des époques II et III sont mis de côté pour l'instant. Mélangez les cartes époque I faces cachées et placez le paquet sur le plateau principal, comme sur l'illustration.
Remarque: Il est important de procéder à un mélange méticuleux afin d'éviter que des cartes de mêmes couleurs soient groupées.

4 Placez le jeton époque sur la case départ de la piste époque.

5 Placez un disque à la couleur de chaque joueur sur la case zéro de la piste de comptage des points.

CRÉNEAUX DES ACTIONS ROUGES

CONTRATS GOUVERNEMENTAUX
(À N'UTILISER QUE DURANT LES PARTIE
EN MODE AVANCÉ AVEC LES CONTRATS
GOUVERNEMENTAUX)

PISTE
D'ORDRE DE JEU

PISTE
FÉDÉRATION

TUILE CLONAGE D'ACTION
(RÉSERVÉE AUX PARTIES À 4 JOUEURS)

PAQUET DE CARTES
SPÉCIALES À UN OU DEUX
CRÉDITS AVEC LA CARTE DU
DESSUS FACE VISIBLE.

CRÉNEAU ACTION TOUJOURS DISPONIBLE

CRÉNEAUX DES ACTIONS VERTES

MISE EN PLACE POUR 2-3 JOUEURS :

Lorsque vous installez le jeu pour moins de quatre joueurs, effectuez ces deux modifications :

1. Laissez la tuile clonage d'action dans la boîte.
2. Utilisez moins de cités symbiotiques (dômes violets)
 - a. A deux joueurs, utilisez 7 cités symbiotiques
 - b. A trois joueurs, utilisez-en 10.

Une partie à quatre joueurs utilise la tuile clonage d'action et l'ensemble des 13 dômes de cités symbiotiques .

RESSOURCES
(ALGUE)

RESSOURCES
(FLEXACIER)

RESSOURCES
(SCIENCE)

RESSOURCES
(BIOMATERIAL)

2 LES DIVERSES PIÈCES DE JEU

3 PAQUETS DE CARTES ÉPOQUE I, II ET III

INSTALLATION – DEUXIÈME PARTIE :

6 LES CARTES SPÉCIALES

les cartes spéciales représentent des spécialistes que vous pouvez engager pour vos projets sous-marins. Chacun a un coût indiqué dans le coin en haut à gauche.

Séparez **les cartes spéciales** en deux paquets :

- Le paquet de celles qui coûtent un ou deux crédits.
- Le paquet de celles qui coûtent trois crédits.



Mélangez le paquet de cartes spéciales à un ou deux crédits et placez-le sur le plateau principal. Retournez la carte du dessus de la pile face visible.



Mélangez le paquet de **cartes spéciales** à trois crédits et révélez-en 6 dans les emplacements correspondants au centre du plateau principal. Remettez le reste dans la boîte. Seules ces 6 **cartes spéciales** à trois crédits seront disponibles pour cette partie.

6 Cartes spéciales

CARTES SPÉCIALES À TROIS CRÉDITS

PISTE ÉPOQUE

4 PLACEZ LE JETON ÉPOQUE SUR LA PREMIÈRE CASE DE LA PISTE ÉPOQUE.

PISTE DE COMPTAGE DES POINTS

5 PLACEZ UN DISQUE À LA COULEUR DE CHAQUE JOUEUR SUR LA CASE DE DÉPART DE LA PISTE DE COMPTAGE DES POINTS

INSTALLATION INDIVIDUELLE



Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 tuiles action, la carte Assistant Personnel et la carte de marquage final de cette couleur. Bien que les Assistants personnels aient différentes illustrations, ils ont le même effet.

Chaque joueur doit également prendre une carte d'info individuelle.

Chaque joueur commence avec 1 algue, 1 flexacier, 1 science, et 2 crédits. (Certains joueurs peuvent recevoir des ressources additionnelles une fois l'ordre du jeu déterminé).



>> INSTALLATION DU PLATEAU INDIVIDUEL

Chaque joueur choisi aléatoirement un plateau individuel différent.

L'infrastructure de votre nation commence avec une cité dans le coin inférieur de votre plateau individuel. Il y a deux types de cités, les symbiotiques et les non-symbiotiques. Votre cité de départ est une cité de type non-symbiotique représentée par un dôme blanc comme sur l'illustration.

Séparez les tuiles métropoles hexagonales marrons des bleues. Mélangez les marrons et attribuez-en une aléatoirement à chaque joueur. Ensuite mélangez les bleues et attribuez-en deux aléatoirement à chaque joueur.

Votre métropole marron va dans l'emplacement hexagonal dans le coin supérieur gauche. Les deux autres doivent être assignées aléatoirement aux deux autres emplacements.

Les plateaux individuels sont recto/verso, pour votre première partie, utilisez la face représentée ci-dessus (# 1-4, ☆). Plus tard, pour plus de diversité, vous pourrez essayer les autres faces qui sont plus asymétriques (# 5-8, ☆☆☆).



ORDRE DU JEU

Deux pistes servent à déterminer l'ordre de jeu. La piste d'ordre de jeu indique l'ordre de jeu pour le tour en cours. Et la piste Fédération où les joueurs se disputent leur position pour le tour suivant.

Au premier tour, placez un disque à la couleur de chaque joueur aléatoirement sur la piste d'ordre de jeu. Ensuite, sur la piste Fédération, placez un autre disque pour chaque joueur dans l'ordre inverse, comme le montre l'illustration, et les joueurs qui jouent troisième et quatrième reçoivent des ressources supplémentaires :

1. Le joueur sur la position 1 de la piste d'ordre de jeu joue en premier au premier tour. Son disque sur la piste Fédération commencera sur l'emplacement à sa couleur dans le cartouche sous la quatrième position.
2. Le joueur sur la position 2 joue en second. Son disque commencera sur la position 4 de la piste Fédération.
3. Le joueur sur la position 3 commencera également sur la position 3 de la piste Fédération avec 1 crédit supplémentaire.
4. Le joueur qui joue le dernier commencera sur la position 2 de la piste Fédération avec 1 crédit et 1 flexacier en plus des ressources habituelles.

Le premier tour de jeu est le seul qui débute de cette manière. Pour les tours suivants, l'ordre de jeu et la position sur la piste Fédération seront déterminés différemment.



DISQUE ORDRE DE JEU

DISQUE FÉDÉRATION

Violet joue en premier. Son jeton commence sur l'emplacement violet dans le cartouche sous la position 4.

Orange joue en deuxième et commence sur la quatrième position de la piste Fédération.

Bleu joue en troisième. Son jeton est sur la troisième position de la piste Fédération, donc bleu débutera le jeu avec 1 crédit supplémentaire.

Noir joue en dernier, mais commence la partie sur la deuxième position de la piste Fédération, avec 1 crédit et 1 flexacier supplémentaire.

CARTES DES JOUEURS (CARTES POUR LE PREMIER TOUR)



Au début de la partie, vous tirez 6 cartes du paquet Époque I. Choisissez-en 3 et défaussez les 3 autres.

Si vous êtes débutant, essayez d'en conserver une de chaque couleur. Et ne vous tracassez pas plus à propos de ce choix – Toutes les cartes offrent des perspectives intéressantes et bientôt vous aurez plus de cartes.

DÉROULEMENT DU JEU

Voici un bref résumé de la manière dont une partie est jouée :

>> ORDRE DU JEU

Les joueurs effectuent leurs tours d'action en choisissant des actions. Ils jouent selon l'ordre indiqué sur la piste d'ordre de jeu, et cet ordre ne changera pas au cours du tour de jeu.

>> TOUR D'UN JOUEUR

Vous débutez toujours votre tour avec 3 cartes. A votre tour d'action, **vous jouez une carte et choisissez en même temps un créneau action libre**. C'est à dire un créneau que personne d'autre n'a choisi ce tour. (Il existe un créneau spécial qui est toujours disponible, comme expliqué plus loin). Placez l'une de vos tuiles action sur ce créneau pour indiquer que vous l'avez choisi. Ce créneau est désormais **occupé** et donc indisponible pour le reste du tour de jeu.

Si la couleur de la carte que vous avez joué correspond à la couleur du créneau que vous avez choisi vous pouvez également activer l'effet de votre carte. Si la couleur ne correspond pas, n'effectuez que l'action correspondant au créneau, la carte est sans effet. Défaussez la. – Vous avez assigné quelqu'un à une tâche, mais ce n'était pas son domaine d'expertise, il s'est contenté d'effectuer cette tâche sans faire d'extra.

A la fin de votre tour, vous piochez toujours une carte. Il est également possible de piocher des cartes supplémentaires dans le cadre d'une action ou de l'effet d'une carte. Si vous terminez votre tour avec plus de 3 cartes, il faudra en défausser jusqu'à descendre votre main à 3 cartes. Vous pouvez défausser à n'importe quel moment avant le début de votre prochain suivant.

>> TOUR DE JEU

Les joueurs continuent jusqu'à ce que chacun ait effectué ses trois tours d'action. A mesure que des cartes sont jouées, des emplacements sont occupés ce qui les rend indisponibles pour ceux qui jouent plus tard durant le tour de jeu. Le nombre d'emplacements disponibles diminue. Lorsque tous le monde a effectué ses 3 tours, le tour de jeu prend fin. La fin d'un tour de jeu est décrite en détail à la page [15].

>> LE JETON ÉPOQUE

A la fin de chaque tour de jeu, le jeton époque avance d'une case sur la piste époque. Lorsqu'il atteint une case production, une phase de production à lieu.

>> PRODUCTION

Lors d'une phase de production, votre réseau sous-marin produit diverses ressources. A la fin de la phase de production, chacune de vos cités reliées à votre réseau consomme 1 algue. Voir détails en page [16].

>> UNE ÉPOQUE

Une époque consiste en 4 tours de jeu pour l'Époque I et 3 tours pour l'Époque II et pour l'Époque III. La fin de chaque phase de production marque la fin d'une Époque. De nouvelles cartes arriveront en jeu, comme expliqué à la page [16]. Il existe différents paquets de cartes pour chaque époque. A la fin de l'Époque III la partie est terminée.

>> DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

A la fin de la partie, les joueurs marquent des points pour divers aspects de leur réseau sous-marin, et celui qui a le plus de points l'emporte.

CARTES



Les cartes de votre main représentent le personnel à votre disposition. A chaque tour, vous jouez l'une de ces cartes en même temps que vous choisissez votre action pour ce tour. Ce qui représente le personnel que affectez à cette tâche.

Vous commencez chacun de vos tour avec exactement 3 cartes. Pendant votre tour, Vous ne jouez que l'une d'elle tout en choisissant un créneau action.

Si la couleur de la carte ne correspond pas à la couleur du créneau, alors vous ignorez l'effet de la carte et n'effectuez que l'action correspondant au créneau. Par contre, si la couleur de la carte et du créneau choisi correspondent, alors activez l'effet de la carte avant ou après avoir effectué l'action du créneau.

Les trois couleurs ont différents niveaux de puissance :

- **Les cartes vertes** sont les plus fortes, mais vous n'obtenez leurs bénéfices que lorsque vous les jouez sur des emplacements verts qui sont les plus faibles.
- **Les cartes rouges** et les emplacement action correspondants ont une puissance modérée.
- **Les cartes jaunes** sont les plus faibles, mais les créneaux action jaunes sont les plus forts.

Certaines cartes ont un effet immédiat. Toutes les autres peuvent être utilisés plus tard comme expliqué ci-après. Les cinq types de cartes sont décrits dans cette section.



>> LES CARTES À EFFET IMMÉDIAT



Lorsque vous jouez une carte avec ce symbole, si sa couleur correspond à celle du créneau action choisi, vous activez l'effet de la carte immédiatement avant ou après avoir effectué l'action. Si les couleurs ne correspondent pas, ignorez l'effet de la carte. Dans les deux cas ces cartes sont défaussées sur le plateau principal.

>> ACQUÉRIR UNE CARTE

Quatre types de cartes n'ont pas d'effet immédiat. Lorsque vous jouez une telle carte, si sa couleur correspond à celle du créneau action choisi, vous pouvez acquérir cette carte en la plaçant à côté de votre plateau individuel. Elle fait ainsi partie intégrante de votre nation sous-marine.

Si la couleur ne correspond pas à la couleur du créneau, vous ne pouvez pas acquérir cette carte. Elle va à la défausse.

>> LES CARTES À EFFET PERMANENT



Les cartes portant ce symbole ont un effet permanent. Vous gagnez le bénéfice de cette carte si vous l'acquérez comme décrit ci-après.

Les effets permanents ont diverses formes. Certains effets permanents s'activent lorsque surviennent certains événements. D'autres peuvent vous accorder une réduction dans certaines situations. D'autres encore offrent une capacité spéciale que vous pouvez utiliser à chacun de vos tours.

Vous avez le droit d'utiliser un effet permanent dès le tour durant lequel vous avez acquis la carte.

>> LES CARTES ACTION



Les cartes avec ce symbole sont des cartes action. Une carte action acquise offre des actions supplémentaires que votre nation sous-marine peut effectuer. Pour utiliser une carte action, vous devez utiliser un créneau action ou l'effet d'une carte qui vous le permet.



EXEMPLE:

Si vous choisissez ce créneau action, vous pouvez utiliser une de vos cartes action et gagner 1 flexacier.



EXEMPLE:

Si vous jouez cette carte à effet immédiat sur un créneau vert, vous pouvez utiliser votre carte action avant ou après avoir réalisé l'action du créneau choisi.

Vous avez le droit d'utiliser une carte action dès le tour durant lequel vous l'avez acquise.

Chaque carte action ne peut être utilisée qu'une fois par époque.

Après l'avoir utilisée, pivotez-la de 90° vers la droite pour montrer qu'elle a déjà été utilisée et n'est plus disponible. A la fin d'une époque, après la phase de Production, toutes les cartes action sont redressées afin de montrer qu'elles sont de nouveau disponibles pour la nouvelle époque.

Remarque: Il y a quelques cartes à effet immédiat qui permettent de rendre une carte action à nouveau disponible. Ce qui vous permet d'utiliser une carte action plus d'une fois durant la même époque.

>> LIMITE À QUATRE

Vous êtes limité à 4 cartes action (et votre assistant personnel [voir au dessus] compte comme l'une des 4). Si vous en possédez déjà 4, vous devez alors en défausser une avant d'en acquérir une nouvelle. Il peut s'agir d'une carte qui a déjà été utilisée ce tour ou qui est encore disponible.

Si vous faites de la place pour une nouvelle carte action en défaussant une carte qui est disponible, vous pouvez immédiatement utiliser l'action de la carte défaussée. C'est comme si votre nouvelle carte action arrivait avec un effet immédiat qui vous permet d'utiliser la carte action disponible que vous venez de défausser.



L'ASSISTANT PERSONNEL

Pendant l'installation, chaque joueur reçoit un Assistant Personnel. Il s'agit d'une carte action déjà acquise et qui est en jeu dès le début de la partie. Elle suit les mêmes règles que n'importe quelle autre carte action. Lorsque vous utilisez l'action, vous devez choisir entre gagner 1 flexacier ou 1 crédit.

Elle peut également être défaussée dans le cadre de la règle de la «limite à quatre cartes».

>> LES CARTES PRODUCTION



Les cartes portant ce symbole sont des cartes production. Les cartes production que vous avez acquises prennent effet durant la phase de Production, qui survient trois fois pendant la partie. Certaines produisent des ressources directement. D'autres peuvent modifier votre production basée sur ce qui est connecté à votre réseau.

>> LES CARTES DE DÉCOMPTE FINAL



Les cartes portant ce symboles sont des carte de décompte final. Les cartes de fin de partie que vous avez acquises vous rapportent des points à la fin de la partie. Certaines vous donnent des points basés sur certains aspects du réseau que vous avez construit. D'autres peuvent vous permettre de convertir certaines ressources en points.

Des détails sur les effets particuliers de certaines carte peuvent être trouvés en page [19].

>> LES CARTES SPÉCIALES

Vous ne connaissez pas les cartes que vous piochez dans le paquet tant que vous ne les avez pas pioché. Mais certaines cartes entrent en jeu faces visibles. Ce sont des cartes Spéciales.



Les cartes spéciales ne peuvent pas être tirées de la manière habituelle. La seule façon d'en obtenir une est d'utiliser le créneau action marqué de la sorte.

Cette action est expliquée à la page [20].

La carte Spéciale reste dans votre main. Elle peut être jouée comme n'importe quelle autre carte. Si sa couleur ne correspond pas au créneau action que vous avez choisi, elle est défaussée sans effet et retourne en dessous du paquet de cartes Spéciales. Si elle correspond, son effet ne s'applique que si vous payez le coût indiqué dans le coin supérieur gauche.



EXEMPLE:

Le joueur doit payer 3 crédits pour jouer cette carte si il souhaite bénéficier de son effet spécial.

SE DÉFAUSSER D'UNE CARTE SPÉCIALE

Lorsque des cartes Spéciales à un ou deux crédits sont défaussées (par exemple lorsque vous défaussez pour atteindre la limite de votre main) elles doivent immédiatement être remises sous le paquet de cartes Spéciales.

Lorsque vous jouez une carte spéciale à un ou deux crédits :

- Si sa couleur ne correspond pas à celle du créneau action choisis, remettez-la en dessous du paquet de cartes Spéciales.
- Si vous choisissez de ne pas payer son coût, remettez-la en dessous du paquet de cartes Spéciales.
- Si la couleur correspond et que vous payez pour la jouer, alors vous la conservez.

S'il s'agit d'un effet immédiat, gardez-la sous votre plateau individuel une fois que vous avez activé son effet pour vous assurer qu'elle ne revienne pas en jeu.

S'il ne s'agit pas d'un effet immédiat acquérez-la selon la manière habituelle. Les cartes Spéciales à trois crédits ne peuvent en aucun cas revenir en jeu. Elles sont généralement trop utiles pour être défaussées, si toutefois s'était le cas, remettez-les dans la boîte.

CRÉNEAUX ACTION ET EFFETS DES CARTES

A votre tour, vous choisissez une action et placez une tuile action sur un créneau action. Les créneaux qui ont déjà été choisis durant ce tour de jeu sont occupés et ne peuvent plus être choisis. Les créneaux qui n'ont pas encore été choisis sont disponibles. Les deux faces du plateau principal ont des créneaux action différents. L'une des faces est réservée au jeu à deux joueurs. L'autre au jeu à trois ou quatre. Une légende des créneaux action de chaque face est disponible en page [20].

Lorsque vous placez une tuile sur un créneau action, vous devez également jouer une carte de votre main. Les créneaux action et les cartes existent en trois couleurs. Si la couleur de votre carte correspond à la couleur du créneau action, vous pouvez résoudre l'effet de la carte avant ou après avoir effectué l'action correspondant au créneau. Si les couleurs ne correspondent pas vous ignorez la carte et n'effectuez que l'action du créneau.

Vous pouvez utiliser qu'une partie d'une action ou de l'effet d'une carte. Par exemple si un créneau action vous permet de construire une cité et un tunnel, vous pouvez, si vous le souhaitez, ne construire que le tunnel.

En revanche, il n'est pas permis de choisir un créneau action sans utiliser au moins une partie de son effet. Par exemple, si vous ne disposez pas d'assez de ressources pour construire 1 tunnel, vous ne pouvez pas choisir le créneau action qui vous permet de construire 2 tunnels.

Les effets des cartes sont toujours optionnels, ainsi il est possible de jouer une carte avec une couleur correspondant à celle du créneau action mais de renoncer à son effet en totalité.

Les concepts de base du jeu avec les créneaux action sont décrits dans cette section, mais ces règles s'appliquent également à de nombreux effets de cartes.

>> RESSOURCES

Dans Underwater Cities de nombreuses ressources peuvent être gagnées et dépensées par les joueurs. Le gain de ressource est représenté par un simple icône :



Gagnez 1 flexacier



Gagnez 1 crédit. C'est à dire, prenez 1 jeton 1-crédit dans la réserve et ajoutez le à côté de votre plateau individuel.



Gagnez 1 algue



Gagnez 1 carte. C'est à dire, tirez une carte sur le paquet de l'époque en cours. Ne prenez pas de carte spéciale sur le plateau principal.



Gagnez 1 science



Gagnez 1 point. Avancez votre jeton d'une case sur la piste de comptage des points.



Gagnez 1 biomatériau.

De manière générale, crédits, science, algues, flexacier et biomatériau sont utilisés pour payer des coûts. Les algues sont également utilisées pour nourrir votre population (il y a d'autres manières de nourrir sa population, mais les algues sont plus efficaces). Bien sûr, les cartes sont utiles car elles vous donnent plus de choix durant votre tour. Et les points servent à remporter la partie. Par conséquent quoi que vous puissiez gagner cela vous sera tôt ou tard profitable.



EXEMPLE:

Le joueur qui choisit ce créneau d'action prendra 2 jetons flexacier et 1 jeton algue dans la réserve et les stock à côté de son plateau de jeu.



Vous pouvez organiser les cartes que vous avez acquies par type. Les icônes en haut vous permettent de les disposer de manière compacte comme sur l'illustration.

MATÉRIEL LIMITÉ ET ILLIMITÉ

! Les jetons crédits, flexacier, algue, science, biomatériau ne sont pas limités. Si la réserve est basse vous pouvez utiliser une dénomination plus haute et les tuiles multiplicateur pour indiquer la quantité de ressource que vous possédez. Vous pouvez faire du change librement à n'importe quel moment.

! Les pions bâtiment ne sont pas limités. Si vous êtes à court d'un type de pion particulier, vous pouvez les substituer par des pions d'une autre couleur.

Par exemple, si les joueurs ont beaucoup amélioré leurs fermes, il se peut que la réserve soit en rupture de pions verts. Vous pouvez en obtenir plus en remplaçant les pions du dessous de fermes améliorées par des pions d'une autre couleur qu'il vous reste en quantité. Les pions verts au sommet sont suffisants pour vous rappeler qu'il s'agit de fermes améliorées.

! Les Tunnels et les cités non-symbiotiques sont limités. Le jeu débute avec 47 tunnels en réserve. Une fois qu'il n'y en a plus, plus personne ne peut construire de tunnels. De même il n'y a que 17 dômes cités non-symbiotique, et vous ne pourrez en construire plus.

! Les cités symbiotiques sont limités. La quantité disponible dépend du nombre de joueurs :

- Dans une partie à deux joueurs, utilisez 7 dômes cité symbiotiques.
- Dans une partie à trois joueurs, utilisez-en 10.
- Dans une partie à quatre joueurs, utilisez la totalité des 13 dômes.

! Le paquet de cartes époque n'est pas limité. S'il est épuisé, mélangez la défausse afin de constituer un nouveau paquet.

! Il est impossible de tomber à cours de cartes spéciales à un ou deux crédits. A chaque fois qu'elles sont « défaussées » elles sont immédiatement remises sous le paquet.

! Les cartes spéciales à trois crédits sont limitées. Seules six sont disponibles durant la partie.

>> LES CITÉS

Les cités constituent l'habitat de la population de votre nation sous-marine. A la fin de la partie, chaque cité reliée à votre réseau rapporte des points. Il existe 2 types de cités.

Construire une cité :



Payez 2 flexacier, 1 algue et 1 crédit pour construire une cité non-symbiotique (dôme blanc) ;



ou payez 1 flexacier, 1 algue, 1 biomatériau et 2 crédits pour une cité symbiotique (dôme violet).

Lorsque vous construisez une cité payez le coût habituel et prenez le dôme correspondant dans la réserve. Placez le dôme sur un site de cité libre de votre plateau individuel. Le site que vous choisissez pour votre nouvelle cité doit être adjacent à une cité existante. En d'autres termes, la nouvelle cité doit avoir un site de tunnel qui puisse la relier à une cité existante. Vous pouvez construire de nouvelles cités avant le tunnel qui va la relier à une cité existante.

Les cités symbiotiques sont un peu plus chère (il est difficile d'acquérir de la biomatériau) mais elles produisent des points pendant la phase de Production. Les cités non-symbiotiques sont un peu plus simples à construire (si vous avez du flexacier) mais elles ne produisent pas de points. Les deux sortes de cités peuvent vous rapporter des points à la fin de la partie, et toutes deux nécessitent des algues pour nourrir leurs occupants à la fin des phases de Production. A chaque fois qu'une règle ou un effet s'applique à une cité, cela signifie « une cité symbiotique ou non-symbiotique. »

LES SITES DE DÉVELOPPEMENT

Chaque cité dispose d'un site de construction additionnel qui est généralement hors limites. Vous ne pouvez construire sur ce site que si vous jouez une carte avec un effet qui permet explicitement de construire sur un site d'expansion (et ce uniquement s'il est adjacent à une cité existante ou un site sur lequel il est possible de bâtir une nouvelle cité).

LES COÛTS

Les coûts habituels pour construire une cité, des bâtiments ou des tunnels sont indiqués sur votre carte d'info individuelle. Il s'agit du coût dont vous vous acquittez lorsque vous construisez quelque chose en choisissant un créneau action.

Les effets de certaines cartes vous permettent également de construire. Si la carte n'indique pas de coût, payez le coût habituel. En revanche, si la carte indique un coût, payez ce coût plutôt que le coût habituel.

>> BATIMENTS

Les bâtiments sont des Installations spéciales qui permettent de rendre votre nation sous-marine auto-suffisante. Vous pouvez en construire de 3 types :



- **Construire une ferme.** Coûte 1 algue
- **Construire une station de dessalement.** Coûte 1 crédit
- **Construire un laboratoire.** Coûte 1 flexacier.

Lorsque vous construisez un bâtiment, payez le coût (qui est indiqué sur votre carte info individuelle) et prenez un pion de la couleur correspondante dans la réserve. Placez le bâtiment sur un site de bâtiment libre. **Le site que vous choisissez pour votre nouveau bâtiment doit être adjacent à une cité existante ou à un site sur lequel vous pouvez en construire une nouvelle.**

Les différents bâtiments produisent différentes choses lors de la phase de Production. Ils produisent plus s'il sont améliorés (les améliorations sont expliquées en page [12]). Certaines cartes peuvent avoir un effet conditionnel qui s'applique uniquement si vous avez certains bâtiments. Les bâtiments ne bénéficient pas de ces effets tant qu'ils ne sont pas connectés à votre réseau. Pour les relier, vous devrez construire des tunnels et des cités. Voir VOTRE RESEAU sur la page ci-contre.

>> LES TUNNELS

Les tunnels servent à relier vos cités à votre réseau sous-marin.



Construire un tunnel.
Coûte 1 flexacier et 1 crédit.

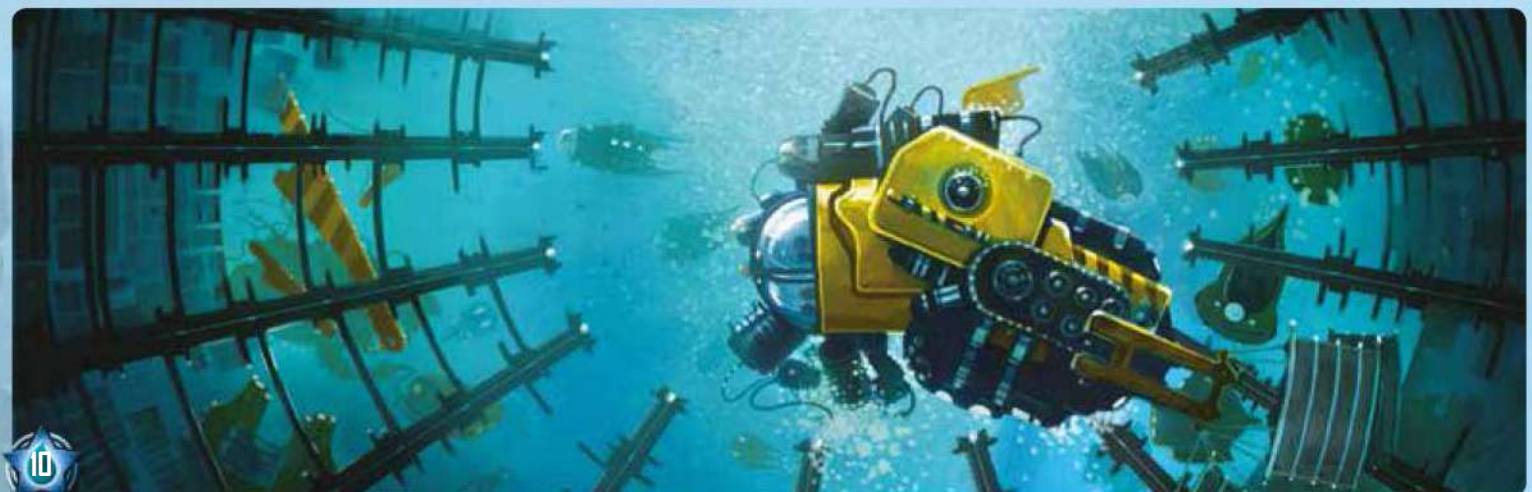
Lorsque vous construisez un tunnel, payez son coût et prenez une tuile tunnel dans la réserve, Placez-le sur un site de tunnel face non-amélioré visible. Le tunnel de l'illustration ci-contre n'est pas amélioré (non-amélioré)

Le site que vous choisissez pour votre nouveau tunnel doit être relié à votre cité de départ. Les Tunnels sont reliés si vous pouvez tracer un chemin jusqu'à votre cité de départ en les suivant. Ce chemin peut traverser des cités ou des sites de cité libres, mais ne peut pas traverser des sites de tunnel vides.



UNE EXPANSION PAS-A-PAS

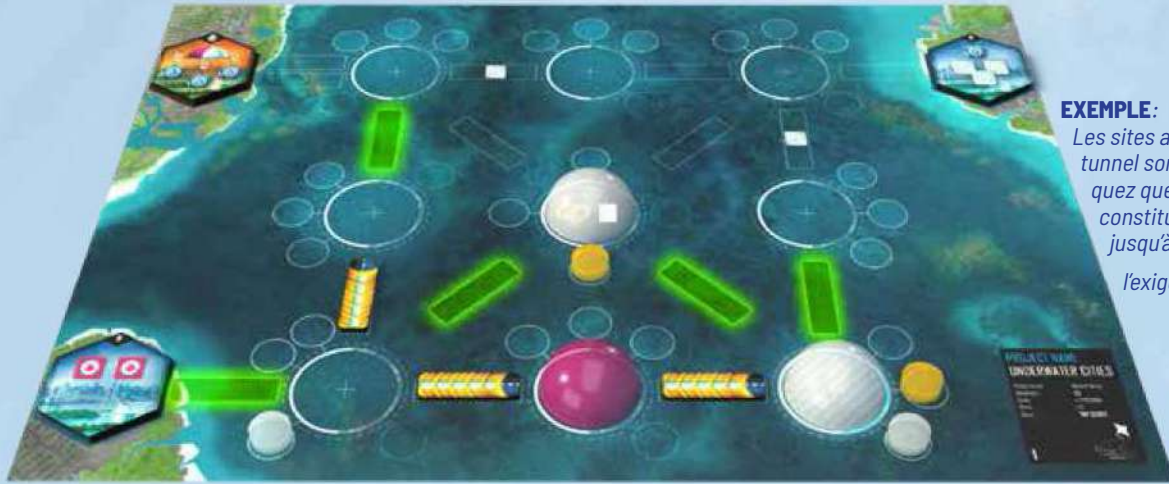
Vous construisez vos tunnels, bâtiments, et cités un à la fois. Par exemple, si vous choisissez ce créneau action, vous construisez d'abord un tunnel sur un site de tunnel accessible et cela peut vous ouvrir un ou plusieurs nouveaux sites pour un second tunnel.





EXEMPLE:

Les cités, bâtiments, et tunnels sur ce plateau individuel ont tous été construit dans le respect des règles. Les sites autorisés pour la prochaine cité sont surlignés en vert. Si le joueur construisait une cité dans le coin supérieur gauche, alors les deux sites de cité qui restent deviendraient immédiatement accessibles à la construction pour la cité suivante. Le site de cité dans le coin en bas à gauche peut accueillir une nouvelle cité. Par conséquent ses sites de bâtiment libres sont également accessibles pour la construction de nouveaux bâtiments. Le joueur a déjà construit un laboratoire sur l'un de ces sites de bâtiment.



EXEMPLE:

Les sites accessibles pour un nouveau tunnel sont surlignés en vert. Remarquez que les trois tunnels existants constituent un chemin continu jusqu'à la cité de départ comme l'exige la règle.

>> VOTRE RÉSEAU

Vous avez vu que les tunnels doivent être reliés à votre cité de départ, mais ce n'est pas nécessaire pour vos bâtiments et cités. Ce qui vous donne une certaine latitude pour votre expansion. Néanmoins, vous voudrez éventuellement que tout ce qu'il y a sur votre plateau soit relié à votre réseau.

Votre réseau est constitué de toutes les structures et cités et sites de cité libres reliés à votre cité de départ :

- Par définition, votre cité de départ est toujours reliée à votre réseau.
- Tous vos tunnels sont forcément reliés à votre réseau car vous n'êtes pas autorisé à construire un tunnel qui ne serait pas relié.

- Une cité est reliée à votre réseau s'il existe une chaîne de tunnels entre elle et votre cité de départ. Comme tous vos tunnels sont connectés n'importe quelle cité reliée à un tunnel est de fait reliée à votre réseau, et une cité sans tunnel ne l'est pas.
- Un bâtiment adjacent à une cité reliée à votre réseau l'est aussi.

!




Les bâtiments et les cités qui ne sont pas reliés à votre réseau ne produisent rien lors de la phase de Production, ne consomment pas d'algues à la fin de celle-ci et ne comptent pas pour le marquage de fin de partie.



EXEMPLE:

La cité du centre et ses bâtiments ne sont pas reliés car aucun tunnel ne conduit à la cité. Le bâtiment dans le coin inférieur gauche n'est pas relié au réseau car il n'y a pas de cité. Tout le reste est relié et par conséquent fait partie du réseau.

↓

 =  / 

La biomatériau est une substance particulière, un peu plus rare que les autres ressources. En plus d'être essentiel pour la construction de cités symbiotiques, la biomatériau peut aussi être un matériau universel de construction. Elle peut remplacer les algues et le flexacier exclusivement pour payer le coût de construction d'un tunnel, d'un bâtiment ou d'une cité.

EXEMPLE:
Le coût de construction d'une cité non-symbiotique est 2 flexacier, 1 algue et 1 crédit. Mais vous pouvez la construire en payant 1 flexacier, 2 biomatériau et 1 crédit.

>> AMÉLIORER LES STRUCTURES

Les bâtiments et les tunnels sont appelés structures. Les structures sont différentes des cités au sens où elles peuvent être améliorées. Il existe une carte qui vous permet de transformer une cité non-symbiotique en cité symbiotique, mais c'est une exception.

Pour améliorer une structure, vous avez besoin d'une carte ou d'un créneau action portant cette indication :



Améliorez 1 structure. Payez 1 science.

Qu'il s'agisse d'améliorer un tunnel, une ferme, une station de dessalement, ou un laboratoire, le coût habituel est de 1 science. Toutefois, les effets de cartes vous offrent des opportunités de coût spécial.



Utilisez l'une de vos cartes action. Payez le coût habituel pour construire une structure. Payez 1 science pour améliorer la structure que vous venez de construire. [3-4 joueurs]



Gagnez 2 sciences; ou Améliorez 1,2, ou 3 structures en payant 1 science pour chaque Amélioration. Les structures ne doivent pas nécessairement être toutes du même type. [1-4 joueurs]



Gagnez 2 cartes. Améliorez 1 structure en payant 1 science ou gagnez 1 algue. [2 joueurs]



Lorsque vous améliorez un bâtiment, prenez le pion correspondant dans la réserve et empilez-le au sommet de la structure que vous souhaitez améliorer. Pour améliorer un tunnel, retournez la tuile face « amélioré » visible.



Un tunnel amélioré compte toujours comme un tunnel, et une ferme améliorée compte toujours comme une ferme, etc. Il n'est pas possible d'améliorer une structure qui a déjà été améliorée.

Les structures améliorées produisent plus lors des phases de Production, et certaines cartes peuvent accorder des bénéfices pour avoir amélioré des structures.

>> LA PISTE FÉDÉRATION

Nous avons expliqué comment construire votre nation sous-marine, mais vous avez aussi besoin d'entretenir une bonne réputation auprès du gouvernement mondial ! Ce qui est possible en choisissant des actions ou en jouant des cartes portant ce symbole :



Avancez d'1 case sur la piste Fédération.

Avant le premier tour de jeu, les disques des joueurs sont placés à des positions différentes sur la piste Fédération à rebours de l'ordre de jeu, comme expliqué en page [6]. Au début des tours de jeu suivants, les disques commencent en dessous de la position 4 comme expliqué en page [15].

Lorsqu'un créneau action ou l'effet d'une carte permet de progresser d'une position sur cette piste, déplacez votre disque d'1 case vers le haut. Si un bonus est indiqué à côté de cette case, gagnez immédiatement la ressource indiquée. Si vous progressez de plus d'une position, gagnez les bonus de chacune des positions parcourues.

Si votre disque termine sur une position occupée, empilez-le au dessus des disques déjà présents (être au dessus des autres disques signifie qu'au prochain tour de jeu vous jouerez avant les joueurs auxquels il appartient).

Même lorsque vous avez progressé aussi haut que possible, vous pouvez encore gagner des bénéfices en progressant encore. Si vous êtes sur la position 1 et que vous progressez encore, placez votre disque au dessus des autres sur la position 1 et marquez 1 point pour chaque case que vous auriez dû parcourir.



EXEMPLE:

Orange effectue une action qui lui permet de progresser de 2 positions. Comme il est en haut de la piste, il n'avance que d'une seule position. Toutefois, il marque 2 points : 1 pour avoir atteint cette position et 1 pour sa « progression » hors de la piste. Son disque est placé au dessus des autres présents sur la position 1.

>> PIOCHER DES CARTES SPÉCIALES



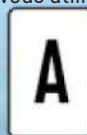
Ce symbole indique que le créneau action vous permet de prendre une carte spéciale. Quelques cartes spéciales sont disponibles faces-visibles au centre du plateau.

Lorsque vous prenez une carte spéciale soit

- Vous en prenez une parmi les cartes spéciales à trois crédits.
- ou vous prenez la carte du dessus du paquet (à un ou deux crédits) et retournez la suivante face-visible.
- Ou vous retournez la carte du dessus du paquet face cachée, la mettez en dessous, et tirez les 3 suivantes. Vous en choisissez l'une des 3 et remettez les 2 autres en dessous du paquet dans n'importe quel ordre. Ensuite, retournez face-visible la carte du dessus.
- Une fois qu'une carte spéciale est dans votre main, elle est considérée comme n'importe quelle autre carte. Les différences sont abordées en page [8].

>> UTILISER DES CARTES ACTION

Les cartes Action sont un type particulier de carte que vous acquérez et que vous conservez à côté de votre plateau individuel. Elles ont des actions qui peuvent être utilisées au cours de la partie, mais uniquement lorsque vous utilisez un créneau action ou l'effet d'une carte portant ce symbole :



Vous pouvez utiliser 1 de vos cartes action.

Les règles pour l'utilisation des cartes action se trouvent à la page [8].

>> LE CRÉNEAU TOUJOURS DISPONIBLE

Un créneau action est toujours disponible, même si un autre joueur l'a déjà choisi lors de ce tour de jeu. Il n'a pas de couleur, par conséquent lorsque vous le choisissez, vous ignorez l'effet de la carte que vous avez joué.



Le créneau action toujours disponible vous permet de gagner 2 cartes et 2 crédits.

Remarque : Les effets de certaines cartes spéciales vous permettent d'utiliser l'action indiquée sur un créneau action. Ces effets ne s'appliquent qu'au créneau action colorés et non au créneau d'action toujours disponible.

>> LA TUILE CLONAGE D'ACTION (A 4 JOUEURS)



Dans une partie à quatre joueurs, les créneaux action importants sont vite occupés. La tuile clonage d'action (qui n'est disponible que pour les parties à quatre joueurs) offre aux joueurs une seconde chance d'accéder à l'action de l'un de ces créneaux.

A votre tour, plutôt que de choisir un créneau action disponible, vous pouvez faire ce qui suit :

1. Payez 1 crédit.
2. Prenez la tuile clonage d'action.
3. Choisissez un créneau action occupé par un autre joueur. Posez votre tuile au-dessus de la tuile de l'autre joueur dans le créneau de l'action que vous avez choisi de cloner. Comme à l'habitude, jouez une carte et remportez ses bénéfices si sa couleur correspond à celle du créneau. Notez que vous ne pouvez pas choisir un créneau qui est déjà occupé par une de vos propres tuiles.

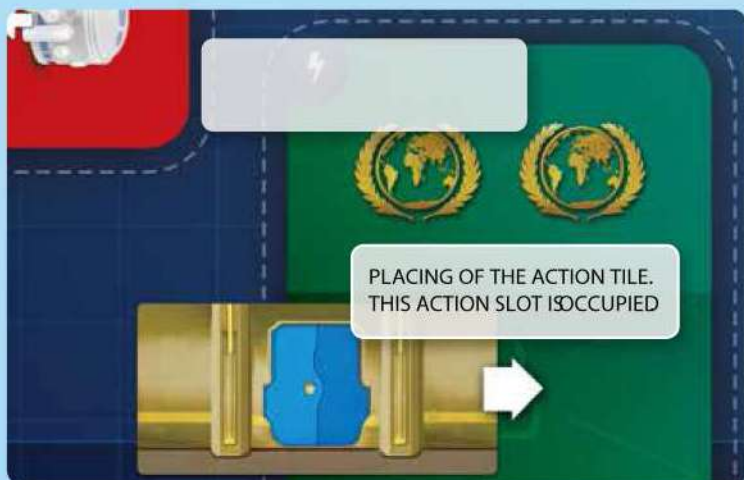
Remarque à propos des effets des cartes : Dans une partie à quatre joueurs, "n'importe quel créneau occupé par un autre joueur" signifie en fait « n'importe quel créneau que vous n'occupez pas ». L'idée est que si vous avez déjà placé une tuile dans ce créneau, une carte qui vous permet d'utiliser « n'importe quel créneau occupé par un autre joueur » ne vous permet pas d'utiliser ce créneau à nouveau. Par conséquent, un créneau que vous occupez déjà avec un autre joueur n'est pas non plus considéré comme un « créneau occupé par un autre joueur ».

>> USAGE UNIQUE

Une fois que la tuile clonage d'action est utilisée, elle ne peut plus être pour le reste du tour de jeu. Le joueur qui l'a utilisée la conserve pour rappeler que cette option n'est plus disponible. La tuile est remise à sa place sur le plateau principal à la fin du tour de jeu.

>> LE CHOIX D'UN CRÉNEAU ACTION EN RESUMÉ

1. Placez l'une de vos tuiles action sur un créneau action libre ou sur le créneau action toujours disponible.
2. Jouez une carte de votre main.
3. Si la couleur de la carte ne correspond pas à la couleur du créneau effectuez l'action indiquée et défaussez la carte sans en appliquer l'effet. Le créneau action toujours disponible n'a pas de couleur et ne peut donc activer l'effet de la carte.
4. Si la couleur de la carte correspond, choisissez entre:
 - a. Effectuer l'action, et résoudre ensuite également l'effet de la carte.
 - b. Ou résoudre l'effet de la carte d'abord et effectuer l'action ensuite.



TIMING

Certains effets comprennent plusieurs parties. Chaque partie d'un effet peut être résolue dans n'importe quel ordre.



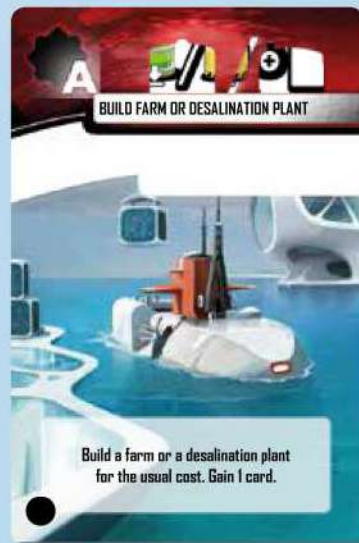
Cette action vous permet:

1. D'utiliser une de vos cartes action
2. De construire une structure en payant son coût habituel.
3. De payer 1 science pour améliorer la structure qui vient d'être construite.

Nous avons déjà évoqué cette action qui signifie que vous pouvez construire une structure contre son coût habituel et ensuite l'améliorer en payant 1 science. Vous pouvez aussi utiliser une de vos cartes action. Selon l'ordre que vous décidez de donner à ces actions, vous pouvez par exemple d'abord utiliser une carte action qui vous rapporte 1 crédit et ensuite vous pouvez utiliser ce crédit et 1 science pour construire et améliorer une station de dessalement.

Attention !! Vous devez résoudre tous les effets de la carte et ensuite effectuer toutes les actions d'un créneau action ou vice versa. Vous ne pouvez pas résoudre ces deux groupes d'actions simultanément.

EXEMPLE:

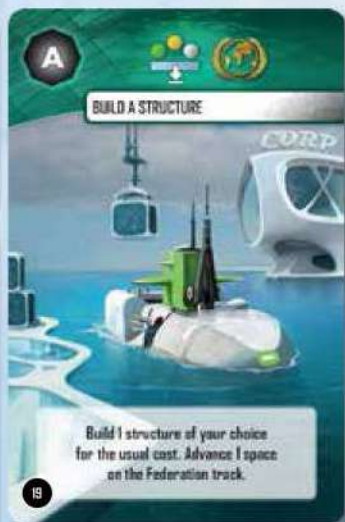
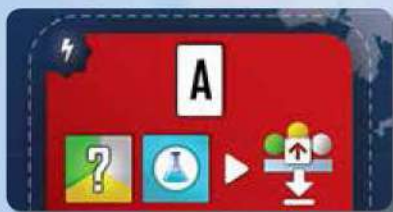


Supposons que vous possédez la carte avec l'effet permanent n° 37 ainsi que la carte action n° 34, et que vous décidez de jouer une tuile sur le créneau action rouge décrit ci-dessus. Vous disposez d'1 flexacier et d'1 science dans votre réserve. Vous n'avez pas de crédit, mais vous souhaitez construire une station de dessalement. Voici la description de la manière de le faire en utilisant les ressources et les cartes à votre disposition. Avant tout, payez 1 flexacier et construisez un laboratoire. Vous avez construit votre laboratoire à une cité reliée à votre réseau et c'est le second, ainsi comme vous aviez joué la carte n°37 juste avant, vous gagnez immédiatement 1 crédit. Ensuite vous devez payer 1 science et améliorer le laboratoire que vous venez de construire (L'action doit être réalisée intégralement. C'est à dire « Construire et Améliorer » pas simplement « construire » ou simplement « améliorer »). Maintenant vous pouvez résoudre l'autre partie de l'action du créneau action qui vous permet d'utiliser une de vos cartes action. Payez le crédit que vous venez de gagner, pour construire votre station de dessalement. Et ensuite piochez une carte.



Dans ce cas, il y a deux limitations vis à vis de la résolution des effets :

1. Si un nouvel effet est déclenché, résolvez-le immédiatement, même si vous n'avez pas terminé de résoudre celui qui l'a déclenché (comme pour la carte n° 37 ci-dessus).
2. vous devez activer l'effet de la carte ou l'action du créneau action choisi séparément et en totalité avant de résoudre l'autre.



EXEMPLE:

Kate choisit cette action rouge et joue la carte rouge n°28. Elle possède également la carte action n°19, qu'elle a acquis lors d'un tour précédent. Supposons qu'elle dispose d'1 flexacier, d'1 crédit et d'1 science, mais ni d'algue, ni de tunnel amélioré. Elle est en quatrième sur la piste Fédération.

L'effet de Récolte de Fruits-de mer ne lui est d'aucun usage tant qu'elle ne possède pas de tunnel amélioré, par conséquent, elle décide d'activer l'action du créneau d'abord. Le créneau action lui permet de construire et d'améliorer un tunnel. Elle s'acquitte d'1 flexacier et d'1 crédit pour construire ce tunnel et 1 science pour l'améliorer. Elle ne peut pas utiliser sa carte Récolte de Fruits-de mer tout de suite car elle n'a pas terminé de résoudre l'effet du créneau action.

L'autre partie de l'effet du créneau action lui permet d'utiliser sa carte Construire une Structure. Kate n'a pas de ressource pour construire, mais elle peut utiliser la seconde partie de l'effet d'abord. Kate progresse d'une position sur la piste Fédération. Elle gagne immédiatement 1 crédit (les effets de la piste Fédération sont également des effets qui doivent être résolus immédiatement). Maintenant elle peut dépenser ce crédit pour construire une station de dessalement, en utilisant la première partie de l'effet de la carte action. Chacune des parties de l'effet de la carte action ont été résolues, la carte action est donc résolue. De plus, l'action du créneau a été lui aussi résolu.

Maintenant et seulement maintenant, elle peut utiliser sa carte Récolte de Fruits-de mer. Elle possède un tunnel amélioré, et gagne donc 1 algue.

Elle n'avait aucun moyen d'utiliser son algue pour construire une ferme plutôt que la station de dessalement. Le créneau action et tous les effets déclenchés devaient être résolus complètement avant qu'elle puisse utiliser sa carte.

Bien sûr elle aurait pu utiliser la carte Récolte de Fruits-de mer avant de s'occuper du créneau action. Dans la situation de Kate, cela aurait été vain ; mais si elle avait déjà construit et amélioré un tunnel lors d'un tour précédent, elle aurait pu gagner l'algue avant de résoudre le créneau action.

BONUS DE CONSTRUCTION

Votre plateau de joueur indique certains bonus que vous pouvez gagner en construisant. Chaque plateau propose différents bonus. Lorsque vous construisez une structure ou une cité sur un site marqué d'une ressource, vous gagnez cette ressource.



Construire sur un site avec ces symboles vous permet de progresser d'une position sur la piste Fédération et de tirer une carte du paquet Epoque en cours.

Vous gagnez le bonus même si la cité ou le bâtiment que vous construisez sur le site n'est pas encore relié à votre réseau. Ces bonus sont des effets résolus immédiatement lorsqu'ils sont déclenchés, même au milieu de l'effet d'une carte action.



EXEMPLE:

Supposons que vous puissiez construire sur le site illustré ici. Vous choisissez l'action qui vous permet de construire 2 tunnels. Vous payez 1 flexacier et 1 crédit pour construire sur ce site et remportez immédiatement 1 flexacier. (Bonus de construction). Vous pouvez utiliser ce flexacier (et 1 crédit de plus) pour construire votre second tunnel.

>> LES MÉTROPOLIS

Vous gagnez également des bénéfices grâce à l'expansion de votre réseau en le reliant à des métropoles côtières.

Pour relier votre réseau à cette métropole vous devez construire un tunnel sur le site tunnel adjacent.



Pour relier votre réseau à cette métropole vous devez construire un tunnel sur chacun des sites tunnel adjacents.



Les tuiles métropole proposent divers bénéfices qui ne s'appliquent que lorsque vous avez relié la métropole à votre réseau. Vos métropoles marbrons peuvent vous accorder des points lors du décompte final. Les bleues ont quant à elles un effet immédiat ou un effet immédiat et un effet de production.

FIN DE VOTRE TOUR D'ACTION

À la fin de votre tour, vous piochez toujours 1 carte. Et ce quelque soit les cartes que vous avez pu acquérir pendant votre tour. Comme vous n'avez joué qu'une carte, vous avez désormais au moins 3 cartes. Si vous avez plus de 3 cartes, vous devez en défausser jusqu'à réduire votre main à 3 cartes. Toutefois, vous pouvez décider desquelles pendant que les autres jouent leur tour. Officiellement, cette décision est prise au début de votre prochain tour. En pratique, il n'y a aucun inconvénient à ce que vous les défaussiez dès que vous avez fait votre choix.

FIN DU TOUR DE JEU

Au cours d'un tour de jeu, chaque joueur aura trois occasions de jouer une carte au moment de choisir un créneau action. Le créneau action recevra une tuile action. À la fin du tour de jeu, tout doit être réinitialisé.

1. Rendez toutes les tuiles action à leurs propriétaires.

4 joueurs: À ce moment, lors d'une partie à quatre joueurs, le joueur qui a choisi la tuile clonage d'action doit la remettre au centre de la table.

2. Réorganisez les disques sur la piste d'ordre de jeu en fonction de la position des disques sur la piste Fédération. Le joueur le plus en haut sur la piste Fédération sera le premier du tour suivant. Le joueur suivant sera le suivant, etc. Si les disques sont empilés, chaque disque est devant tous les disques en dessous de lui. L'ordre de jeu ne change pas pour les joueurs dont les disques sont restés sur les cases colorées sous la position 4.

3. Une fois le prochain ordre de jeu déterminé, placez tous les jetons sur la piste de fédération, sur les disques colorés en dessous de la 4ème position.

4. Avancez le jeton époque. Si c'est la fin de l'époque, une phase de production aura lieu avant le tour suivant.

Remarque : Prenez garde à déterminer le nouvel ordre de jeu même si c'est la fin du dernier tour. Cet ordre servira à départager les joueurs en cas d'égalité.



EXEMPLE :

C'est la fin du deuxième tour de jeu. Noir et Bleu n'ont pas avancé sur la piste Fédération, par conséquent, ils seront derniers au 3ème tour de jeu. Leur ordre relatif ne change pas, donc Noir jouera avant Bleu. À la deuxième position sur la piste Fédération, les égalités sont départagées selon les positions sur la pile. Comme Orange est au dessus, il jouera premier.

PRODUCTION

APERÇU DU DÉROULEMENT



Le jeton époque avance d'une case sur la piste époque à la fin de chaque tour de jeu. Après 4 tours de jeu, il avance sur une case Production, ce qui vous rappelle qu'il est temps de procéder à votre première phase de production. La seconde phase de production arrive 3 tours plus tard, La dernière

phase de Production survient 3 tours après, juste avant le décompte final. En tout, vous jouerez 10 tours de jeu et aurez 3 phases de Production. Chaque phase de Production marque la fin d'une Époque.

>> PRODUCTION DE VOTRE RÉSEAU

Tous les joueurs peuvent gérer leur phase de Production simultanément. Chaque tunnel adjacent à une cité et chaque bâtiment de votre réseau produit quelque chose. Les structures améliorées produisent plus. Les cités symbiotiques produisent 2 points ! Les cités non-symbiotiques ne produisent rien, mais sont toutefois utiles lors des phases de production car elles relient vos bâtiments à votre réseau.

Vous gagnez aussi un bonus de production lorsque vous possédez 2 bâtiments améliorés du même type dans la même cité.

La Production de votre réseau est indiquée sur votre carte info individuelle.



Exemple :

Chaque ferme à côté d'une ville connectée produit 1 algue.



Exemple :

Si la ferme à côté de cette ville connectée est améliorée, elle produit en plus 1 point.



Exemple :

Si vous avez au moins deux fermes améliorées à côté d'une ville connectée, elles produisent aussi 1 algue et 1 point additionnel.

>> CE QUI NE PRODUIT RIEN

- Une cité qui n'est pas reliée à votre réseau ne produit rien.
- Un bâtiment qui n'est pas adjacent à une cité reliée à votre réseau ne produit rien.
- Un tunnel qui n'est pas adjacent à une cité ne produit rien. (un tunnel reliant une métropole avec un effet de production permet à la métropole de produire, mais la métropole n'aide pas le tunnel à produire).

Voyez les choses comme cela : Les cités connectées sont les lieux où vit la population. C'est cette population qui fournit le travail nécessaire à la production. Par conséquent, une cité non reliée ne produira rien car personne n'y vit – personne ne peut y accéder tant que vous n'installez pas un tunnel conduisant à cette cité. De la même manière, un bâtiment près d'un site cité vide ou un bâtiment près d'une cité non reliée au réseau n'aura personne pour les faire fonctionner. Et les tunnels qui ne sont pas attachés à n'importe laquelle de vos cités, ne connaissent pas assez de trafic pour produire.

>> PRODUCTION DES CARTES ET DES MÉTROPOLIS



Si vous avez acquis des cartes production, ou si vous avez relié votre réseau à une métropole avec un effet de production, vous appliquez leurs effets à ce moment. Lorsque vous évaluez un effet de production basé sur vos cités et vos bâtiments, ignorez toujours les cités et bâtiments qui ne sont pas reliés à votre réseau. Certaines cartes production ne produisent rien par elles-mêmes. À la place, elles peuvent modifier la production de vos tunnels, bâtiments et cités. De telles cartes sont évaluées lorsque votre réseau produit, et ne s'appliquent pas aux tunnels, bâtiments et cités qui ne produisent pas.



- 1 Les deux fermes produisent 2 algues. La ferme améliorée produit également 1 point.
- 2 Les deux stations de dessalement produisent 2 crédits. Aucune n'a été améliorée, donc elles ne produisent pas de biomatériau.
- 3 Deux laboratoires améliorés dans la même cité produisent 3 flexacier et 2 science.
- 4 Trois tunnels sont adjacents à la cité par conséquent, ils produisent 3 crédits. L'un d'entre eux est amélioré il produit donc également 1 point. Le quatrième tunnel n'est pas adjacent à une cité, il ne produit rien, mais il relie la métropole au réseau.
- 5 La cité symbiotique est reliée au réseau, par conséquent, elle produit 2 points.
- 6 La carte production produit 1 crédit.
- 7 Une métropole est reliée au réseau, elle produit 2 points.
- 8 Après avoir décompté une production, le joueur doit nourrir toutes les cités reliées à son réseau. Seules deux le sont donc le joueur paye 2 algues.
- 9 La cité non-reliée est ignorée lors de la phase de Production. Comme personne n'y vit, son laboratoire ne produit rien et ne nécessite pas d'algue.

>> FIN D'UNE ÉPOQUE

Une fois que chacun a résolu toute sa production, il est temps de résoudre la fin de l'Époque en suivant ces étapes :

1. Redressez vos cartes action pour indiquer qu'elles peuvent être utilisées lors de la prochaine Époque (cette étape est passée à la fin de la dernière Époque).
2. Nourrissez vos cités (comme expliqué plus loin).
3. Retirez du jeu la pioche et la défausse des cartes de l'époque terminée. Les joueurs conservent les cartes de cette époque en leur possession mais ne pourront plus en piocher de nouvelles.
4. Mélangez le paquet de cartes de l'époque suivante et placez-le sur le plateau. C'est la nouvelle pioche. Chaque joueur tire 3 cartes de la nouvelle époque et les ajoute aux cartes de sa main. Il choisit 3 cartes parmi les cartes de sa main qui en contient 6 et défausse les autres (Les cartes de la nouvelle époque sont placées dans la défausse. Les cartes de l'époque précédente retournent dans le paquet époque correspondant). Passez cette étape à la fin de la dernière époque.
5. Avancez le jeton sur la piste époque.

Une fois que chacun a défaussé pour réduire sa main à 3 cartes, vous êtes prêt à jouer la nouvelle époque avec le nouveau paquet ; ou si vous venez de terminer la troisième époque, vous êtes prêts pour le décompte de fin de partie.



UNDERSEA SERVER FARM

LIMITE DE MAIN : RÉSUMÉ

Vous devez réduire votre main à trois cartes au début de votre tour ainsi qu'au début de chaque époque. A tout autre moment vous pouvez en avoir plus de 3.

Si l'effet d'une carte augmente la limite de votre main d'une carte, alors vous devez réduire votre main à 4 cartes au début de votre tour ainsi qu'au début de chaque époque. Il se peut toutefois que vous débutiez un ou plusieurs tours avec seulement 3 cartes, car cet effet modifie la façon de défausser, pas la manière de piocher.

>> NOURRIR LES CITÉS



A la fin de la phase de Production, chaque cité de votre réseau doit consommer un algue (les cités symbiotiques ont les mêmes besoins que les cités non-symbiotiques). Remettez ces algues dans la réserve générale. Si vous avez plus de cités que d'algues, dépensez tous vos algues afin de nourrir autant de cité que vous le pouvez et ensuite, nourrissez les cités selon le schéma suivant :

Pour chaque cité qui n'a pas été nourrie, payez 1 biomatériau. Si des cités ne sont toujours pas nourries après cela, nourrissez-les en payant 3 points par cité . Si vous perdez l'intégralité de vos points et que vous n'avez toujours pas nourri toutes vos cités, laissez votre disque sur 0 sur la piste de comptage de points, mais il est extrêmement peu probable de perdre autant de points à moins de le faire délibérément.

Seules les cités reliées à votre réseau nécessitent de la nourriture. Les cités qui ne sont pas reliées à votre réseau ne comptent pas comme des cités comme elles ne sont pas encore peuplées.

>> DÉCOMPTÉ FINAL

Votre nation sous-marine va vous rapporter des points tout au long de la partie, tantôt grâce à l'effet de certaines cartes, et tantôt lors des phases de productions. A la fin de la partie, vous pouvez marquer des points grâce à la métropole si vous l'avez reliée à votre réseau ou pour des cartes spécifiques que vous avez acquises. Et pour finir, vous marquez des points pour la composition générale de votre réseau et pour vos ressources.

Le déroulement du décompte final est décrit sur votre carte de décompte final.

>> MÉTROPOLE



La métropole dans le coin supérieur gauche de votre plateau individuel vous rapporte des points si vous l'avez reliée à votre réseau grâce à deux tunnels.

>> CARTES MARQUAGE DE FIN DE PARTIE



Les cartes portant ce symbole peuvent vous rapporter des points à la fin de la partie. Certaines cartes vous récompensent pour certaines réalisations. D'autres vous permettent d'échanger des ressources contre des points. Vous pouvez dépenser autant de ressources que vous le pouvez – il n'y a pas rien d'autre que vous puissiez acheter, et acheter des points en utilisant ces cartes est toujours plus efficace que de garder les ressources et les convertir en points une fois que tout le reste a été comptabilisé.

>> VALORISER VOTRE RÉSEAU

Vos points dépendent du nombre de bâtiments différents construits près de chacune de vos cités reliées à votre réseau :

- 2 points pour une cité reliée sans bâtiment.
- 3 points pour une cité reliée avec 1 seul type de bâtiment.
- 4 points pour une cité reliée avec 2 types de bâtiments.
- 6 points pour une cité reliée avec 3 types de bâtiments.

>> VALORISER VOS RESSOURCES

Maintenant, de nombreuses ressources qui vous reste peuvent être converties en points

1. D'abord, vendez votre biomatériau pour 2 crédits chaque.
2. Ensuite, achetez 1 point pour n'importe quelle combinaison de 4 ressources de type crédit, algue, science et flexacier que vous dépensez (par exemple une combinaison de 3 algues et 1 flexacier vaut 1 point ; une combinaison de 1 science, 2 flexacier et 1 crédit vaut également 1 point ; etc).

Les ressources restantes ne comptent pas. Convertissez tout ce que vous pouvez, et ignorez ce qui reste.



EXEMPLE DE DECOMPTE FINAL :

1. Comme la métropole marron est connectée au réseau par le biais de 2 tunnels, il rapporte des points. En observant les structures améliorées nous voyons 2 fermes connectées, 3 stations de dessalement connectés, 3 laboratoires connectés et 3 tunnels adjacents aux cités. Ce qui nous fait 2 ensembles complets de structures améliorées éligibles, par conséquent la métropole rapporte 8 points.
2. Le joueur a 2 cartes qui lui permettent d'acheter des points. Il dépense 6 sciences contre 9 points. Il dépense deux paires d'algues et flexacier pour acheter 2 points. Ce qui nous fait un total de 11 points pour ses cartes.
3. Maintenant il compte les points pour ses cités et leurs structures. Il marque 6 points pour chaque cité avec 1 bâtiment de chaque type.
 - A Il en possède deux, ce qui lui rapporte 12 points.
 - B Sa cité avec deux types de bâtiments différents rapporte 4 points.
 - C Sa cité avec un seul type de bâtiment lui rapporte 3 points.
 - D Et sa cité sans bâtiment lui rapporte 2 points car elle est reliée.
 Sa cité non reliée E est ignorée. Personne n'habite ici, et par conséquent ne peut lui rapporter de points.

Au total, ses cités lui rapportent 21 points
4. Ses ressources restantes peuvent être converties en crédits, ce qui peut être fait mentalement. Il a 16 crédits, plus 2 pour son flexacier, plus 1 pour la science, plus 6 pour la biomatériau puisque chacune d'elle rapporte 2 crédits. Ce qui fait un total de 25, qui sont convertis en 6 points. Il reste 1 crédit qui sera ignoré. Si nécessaire, les égalités sont départagées selon la position sur la piste Fédération à la fin du dernier tour de jeu.

REMPORTER LA PARTIE

Celui qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, départagez les joueurs en fonction de l'ordre de jeu déterminé à la fin du dernier tour (la politique paye).

Mais au delà de celui qui a le plus de points, prenez le temps d'apprécier l'étendu de votre réseau de cités sous-marines que vous avez construit. Grâce à vos efforts, des millions de gens ont désormais de la nourriture, de l'eau potable et un abri. Bon travail !

Auteur: Vladimír Suchý

Illustration: Milan Vavroň

Conception graphique: Radek Boxan

Production: Kateřina Suchá

Règles: Jason Holt

Testeurs: Vojta, Karolína, Katka, Vodka, Manu & Michele, Miloš Procházka, Vlaada, Zdenka, Marcela, Kretén, Jana Z., Vitek, Pogo, Jarda Kovařík, Lama, Kendy, Jindra, Láďa Smejkal, Klub deskových her LEGIE, Dan Frejek, Robert, Richard, Medvěď, Kew, Jirka Bauma, Petr Holub, Fanda Horálek, Rumun a Monika; players from gaming nights in Podmitrov, Beskydských zimních hrátek, Trachtace, Klub DoUPě Olomouc, Gamecon, Warcon (Youda, Pítrš, Ella, Elnie, Tomík, Zachí, Fuchso).

Merci à : Derek S., Robert R., Diogo S., Leonard M., Angrod V., Mike P., Jiřina

Et particulièrement à : Marco Ferrari, Petr Čáslava, Opčík, Filip Murmak.

POINTS DE RÈGLES FREQUEMMENT OUBLIÉS

les joueurs oublient parfois les détails suivants :

- Le nombre de dômes de cité symbiotiques disponibles durant la partie dépend du nombre de joueurs – à deux joueurs, 7 dômes ; à trois joueurs, 10 dômes ; à quatre joueurs, 13 dômes.
- Vous jouez dans l'ordre indiqué par la piste d'ordre de jeu. Ce qui signifie que que vous ne jouez généralement pas dans le sens horaire.
- Si vous acquérez une carte action et que vous en avez déjà 4, alors vous devez en défausser l'une des anciennes. Si dans ce cas vous défaussez une carte disponible, vous pouvez activer son effet immédiatement.
- Lorsque vous construisez une structure ou une cité, vous pouvez utiliser la biomatériau en remplacement des algues et du flexacier.
- Les cartes Spéciales n'ont pas de défausse. Celles à un ou deux crédits sont remises en dessous du paquet lorsqu'elles sont défaussées. Celles à trois crédits sont simplement éliminées du jeu.
- Lorsque vous payez pour jouer une carte Spéciale avec un effet immédiat, elle n'est pas remise dans son paquet. Gardez-la sous votre plateau individuel.
- Lors de la phase de Production, les tunnels ne produisent que s'ils sont adjacents à une cité.

VARIANTES

>> 1) CONTRATS GOUVERNEMENTAUX



Utilisez ces cartes pour apporter à la partie des objectifs intermédiaires pour lesquels les joueurs peuvent rivaliser. Mélangez le paquet de cartes contrat et piochez-en trois au hasard. Placez-les sur les espaces dédiés du plateau principal au début de la partie. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

Lors du jeu, un joueur peut acquérir un contrat gouvernemental aussitôt qu'il répond à tous ses critères. Le joueur conserve la carte et remporte immédiatement ses bénéfices. Les contrats acquis ne sont pas remplacés.

>> 2) L'AUTRE FACE DES PLATEAUX INDIVIDUELS

L'autre face des plateaux individuels est réservée aux joueurs expérimentés. Les cités ont un nombre variable de sites bâtiment. Les sites rouges et noirs engendrent un **supplément** – des ressources supplémentaires pour les construire. Ils peuvent vous rapporter des bonus ou accroître la production de la structure qu'ils accueillent. Si vous décidez d'essayer cette face, tout les joueurs doivent l'utiliser.

>> LES SUPPLÉMENTS

Certains sites peuvent nécessiter un supplément pour construire dessus (il n'y en a pas sur les sites des faces des plateaux individuels recommandés pour vos premières parties). Un **supplément s'applique après les éventuelles remises ou réductions de coût dont vous pourriez bénéficier**. Par exemple, si un effet vous permet de construire sur un site gratuitement, vous devez malgré tout vous acquitter du supplément si vous choisissez un site qui en a un.

Le supplément ne s'applique qu'à la construction de la structure sur le site – Il ne s'applique pas à son amélioration.

>> LES MULTIPLICATEURS DE PRODUCTION



Les multiplicateurs de production indiquent que la quantité habituelle de ressources sont produites plusieurs fois. Plus précisément le multiplicateur deux-fois, représenté ci-contre signifie que cette structure produit la quantité habituelle une fois de plus. Par exemple, deux stations de dessalement améliorées reliés à une cité produiront normalement 3 crédits et 2 matières organiques. Si l'une d'elle possède ce multiplicateur, elle produira 1 crédit et 1 biomatériau supplémentaire, pour un total de 4 crédits et 3 matières organiques.



Comme vous avez pu le constater grâce à cet exemple, le multiplicateur s'applique à la production habituelle d'une amélioration, mais pas à la production supplémentaire associée au site.

Les multiplicateurs ne s'appliquent pas en dehors de la phase de Production. Par exemple, si la carte Tour de Chauffe vous permet de gagner la production d'une station de dessalement améliorée avec ce multiplicateur, vous ne gagnerez que 1 crédit et 1 biomatériau. Mais durant la phase de production, elle produira 2 crédits et 2 matières organiques.



Lorsque vous construisez une cité sur ce site, vous devez payer un supplément de 3 flexacier et 3 crédits. Une cité symbiotique reliée à ce site produit 6 points lors de la phase de production (au lieu de 2). Une cité non-symbiotique ne produit rien par elle-même et ne bénéficiera donc pas du bonus de ce site. Ce bonus de production ne s'applique pas aux bâtiments ou aux tunnels.



Lorsque vous construisez un tunnel sur ce site, vous devez payer un supplément de 1 crédit. Un tunnel sur ce site produira trois fois pendant la phase de Production s'il est adjacent à une cité reliée à votre réseau. Cela signifie qu'un tunnel non-amélioré produirait 3 crédits et un tunnel amélioré produirait 3 crédits et 3 points.



Ce bonus de production ne s'applique que si vous avez construit chacun des deux tunnels. Et comme d'habitude cela ne s'applique que si les tunnels sont adjacents à une cité reliée à votre réseau. Dans ce cas, vous gagnez 2 crédits de plus lorsque les tunnels produisent lors de la phase de Production. Cette production supplémentaire est indépendante du fait que les tunnels soient améliorés.



Lorsque vous construisez un tunnel sur ce site, vous devez payer un supplément de 1 crédit et 1 flexacier. Lors de la phase de production, la métropole connectée produit 2 points supplémentaires. Ce bonus est indépendant de la production de ce tunnel.



Lorsque vous construisez une cité sur ce site, vous devez payer un supplément de 2 science et 2 crédits. Vous gagnez immédiatement 6 points, que la cité soit connectée ou non.

>> 3) PARTIE SOLO



Pour jouer seul à Underwater Cities, utiliser la face avancée du plateau individuel et la face deux joueurs du plateau principal. Le nombre de dômes de cité symbiotiques n'est pas limité dans cette variante. Installez le jeu comme pour une partie à deux, **n'utilisez pas cette tuile métropole ci-contre**. Prenez trois tuiles action non-joueur que vous n'utilisez pas et disposez-les dans les créneaux action les plus à droite (le premier dans le sens des aiguilles d'une montre) de chaque couleur. Vous allez jouer « premier » par conséquent, votre disque doit démarrer en dessous de l'espace 4 de la piste Fédération. Vous n'avez pas besoin de disque d'ordre de jeu.

>> DÉROULEMENT DU JEU

Jouez les tours de jeu comme d'habitude. A la fin de chaque tour de jeu reprenez vos tuiles action et déplacez les tuiles action neutre d'un créneau dans le sens de aiguilles d'une montre.

Si vous n'avez pas avancé sur la piste Fédération, jouez le tour de jeu suivant avec un quatrième créneau occupé déterminé comme suit :

1. Retournez la carte du dessus du paquet de l'époque en cours. Ajoutez ses chiffres pour obtenir un nombre.

2. En partant du premier créneau d'action vert (comme « 1 ») parcourez les créneaux dans le sens horaire jusqu'à obtenir ce nombre. Placez une nouvelle tuile action non-joueur dans ce créneau s'il est vide, sinon placez-le dans le prochain créneau vide.

Les 3 tuiles action non-joueur de la même couleur continuent de se déplacer d'un créneau dans le sens horaire. La quatrième est toujours placée aléatoirement, si vous n'avez pas avancé sur la piste Fédération pendant le tour de jeu.

>> BUT DU JEU

Vous l'emportez si vous finissez avec au moins 7 cités connectées et au moins 100 points. Notez votre score et essayez de battre votre meilleur score.

Note: Il n'est pas possible de jouer une partie solo avec les contrats gouvernementaux.

NOTES A PROPOS DES EFFETS DES CARTES

Les cartes n'affectent que votre plateau individuel durant votre propre tour. Vos cartes de production ne s'appliquent qu'à votre propre production. Rien ne peut affecter le plateau individuel des autres joueurs. Aucun des effets de vos cartes ne peut s'appliquer pendant le tour d'un autre joueur.

- **UN CRÉNEAU DISPONIBLE** : Cela inclut le créneau d'action toujours disponible.
- **UN CRÉNEAU OCCUPE PAR UN AUTRE JOUEUR** : Signifie n'importe quel créneau occupé, à l'exception de ceux occupés par vos propres tuiles action. Cela n'inclut pas le créneau d'action toujours disponible, comme il n'est jamais considéré comme occupé. Dans une partie à quatre joueurs, un créneau occupé par vos tuiles action et celle d'un autre joueur (suite à l'utilisation du créneau clonage d'action) n'est pas considéré comme un créneau occupé par un autre joueur (car vous l'occupez aussi).
- **A LA FIN DE LA PARTIE, GAGNEZ 1 POINT CHAQUE ENSEMBLE DE 3 FERMES CONNECTÉES QUE VOUS POSSEDEZ** : Comme ci-contre, comptez toutes vos fermes connectées et divisez le total par 3 arrondi à l'inférieur pour connaître le nombre de points gagnés.
- **CONSTRUISEZ** : Quoi que vous construisiez cela doit être sur un site accessible.
- **BÂTIMENT** : Signifie une ferme, une station de dessalement, ou un laboratoire. Les tunnels et les cités ne sont pas considérés comme des bâtiments.
- **CITÉ** : Sauf mention contraire, cela fait référence à la fois aux cités non-symbiotique et symbiotiques.
- **RELIÉE** : Cela signifie « relié à votre réseau ». Par exemple, « si vous possédez au moins 3 stations de dessalement reliées ... » signifie que l'effet ne sera déclenché que si les stations de dessalement sont reliées à votre réseau. Votre réseau est expliqué en page [11].
- **REDUCTION** : Sauf mention contraire, la réduction est déduite au coût habituel. Toutefois, il est possible d'appliquer plusieurs réductions et de les cumuler avec une carte qui vous accorde un prix spécial. Les réductions ne peuvent pas engendrer des coûts négatifs. Par exemple, si vous bénéficiez d'une remise de 2 crédits pour un tunnel qui coûte 1 crédit et 1 flexacier, considérez-la comme une remise d'1 crédit et ne payez qu'1 flexacier.
- **LORS DE LA PHASE DE PRODUCTION, PRODUIT 1 MATIÈRE ORGANIQUE** : Si rien de ce que vous possédez ne produit de la biomatériau, cet effet ne peut pas s'appliquer.
- **LORS DE LA PHASE DE PRODUCTION, PRODUISEZ 1 ALGUE SUPPLÉMENTAIRE POUR CHAQUE ENSEMBLE DE 3 LABORATOIRES CONNECTÉS** : Comptez le nombre de laboratoires reliés à votre réseau et divisez-les par 3 arrondi à l'inférieur. Le résultat correspond au nombre d'algues que vous gagnez.
- **ÉCHANGE** : C'est comme payer mais l'effet fonctionne d'une manière différente. Par exemple, vous pouvez payer 1 algue pour gagner 1 steelplast ou payer 1 flexacier pour gagner 1 algue. Vous ne pouvez pas échanger plus que la quantité indiquée. Par exemple une carte qui vous permet d'échanger 1 pour 1 ne vous permet pas d'échanger 2 pour 2.
- **SITE D'EXPANSION** : Chaque cité a un site de construction spécial qui ne peut être construit que si vous jouez une carte Inspection (Survey). Les sites d'expansion suivent les règles habituelles – le site d'expansion choisi doit être adjacent à une cité ou un site de cité autorisé.
- **FERME, STATION DE DESSALEMENT, LABORATOIRE, TUNNEL** : Comprend également leurs versions améliorées. Par exemple, une ferme améliorée est considérée comme une ferme.
- **GRATUITEMENT** : Si un coût est gratuit, la carte le spécifiera. Si un coût est gratuit, aucune réduction ne pourra s'appliquer.
- **GAGNEZ LA PRODUCTION D'UNE STRUCTURE AMÉLIORÉE ADJACENTE A UNE CITÉ RELIÉE** : Choisissez une structure améliorée adjacente à une cité reliée à votre réseau. Sur votre carte info individuelle, regardez ce que l'une de ces structures produit seule. Gagnez ces ressources. Cela n'impacte pas sur sa production lors de la phase de Production.
- **SI VOUS ÊTES EN TROISIÈME POSITION SUR LA PISTE DE FÉDÉRATION** : Ne s'applique que si votre disque est sur la 3ème case. Si votre disque est à une autre position, cela ne s'applique pas.
- **PEUT** : L'effet d'une carte est toujours optionnel. Sur certaines cartes comme celles qui nécessitent un paiement pour un effet instantané, le mot « peut » sert à vous le rappeler, mais les effets sont optionnels même si le mot n'y figure pas.
- **UNE FOIS A VOTRE TOUR** : Cela fait toujours référence à votre tour. Aucune carte ne fait référence au tour d'un autre joueur ou au plateau d'un autre joueur.
- **PAYER** : Beaucoup de cartes vous permettent de payer un coût en échange de bénéfices. Comme vous vous en doutez, si vous ne pouvez pas payer le coût, vous n'aurez pas les bénéfices (toutefois vous pouvez jouer la carte sans effet). Sauf mention contraire, vous ne payez le coût pour obtenir les bénéfices qu'une seule fois. Les cartes qui permettent de payer plus pour gagner plus le préciseront.
- **EFFECTUER L'ACTION D'UN CRÉNEAU** : Vous permet d'effectuer une seconde action sèche. Sans jouer de tuile action sur ce second créneau et sans jouer une autre carte.
- **LES COÛTS INDIQUÉS** : Des cartes indiquent combien payer pour construire une structure ou une cité. Dans ce cas, vous ne payez pas le coût habituel ; payez le coût indiqué à la place.
- **STRUCTURE** : Les fermes, stations de dessalement, laboratoires et tunnels sont des structures. Les Cités n'en sont pas.
- **COÛT HABITUEL** : Le coût habituel est le coût indiqué sur votre carte info. C'est le coût habituellement payé pour construire la structure ou la cité.
- **CHAQUE FOIS QU'UN CRÉNEAU ACTION VOUS DONNE AU MOINS 1 Flexacier, GAGNEZ 1 POINT** : Si le créneau vous permet de choisir entre gagner 1 flexacier ou de faire autre chose, vous ne gagnez 1 point que si vous choisissez de gagner le steelplast. L'effet n'est pas déclenché par le flexacier gagné d'une autre manière. Par exemple, le créneau action qui vous permet d'avancer de 2 positions sur la piste Fédération ne peut pas déclencher cet effet même si cette progression sur la piste de fédération vous rapporte un bonus d'1 flexacier.
- **CHAQUE FOIS QUE VOUS CONSTRUISEZ LE SECOND LABORATOIRE D'UNE CITÉ RELIÉE** : S'il n'est pas connecté, l'effet ne sera pas activé. Un troisième laboratoire n'activera pas l'effet.
- **CHAQUE FOIS QUE VOUS CONSTRUISEZ UN SECOND TUNNEL DURANT LE MEME TOUR** : S'active à n'importe lequel de vos tours durant lequel vous construisez au moins deux tunnels. S'active immédiatement après que vous ayez construit le second tunnel, même si vous êtes au milieu de la résolution d'un effet.
- **CHAQUE FOIS QUE VOUS AMÉLIOREZ LA SECONDE FERME D'UNE CITÉ RELIÉE** : La cité doit être reliée. Elle doit posséder au moins deux fermes, mais peut en avoir plus. Elle doit également avoir une ferme déjà améliorée. Aussitôt que vous améliorez la seconde ferme, l'effet s'active.
- **CHAQUE FOIS QUE VOUS UTILISEZ LE CRÉNEAU ACTION INDIQUÉ** : S'active lorsque vous choisissez le créneau comme action de votre tour ou suite à l'effet d'une carte. Lorsqu'il s'active l'effet modifie les règles à propos des créneaux action le temps de votre tour.
- **VOUS POUVEZ AMÉLIORER UNE OU DEUX FERMES** : Payez 1 crédit ou 1 science chaque. Pour améliorer 2 fermes vous pouvez payer 2 crédits, 2 sciences, ou 1 crédit et 1 science.

LEGENDE DES CRENEAUX ACTION

>> POUR 3 OU 4 JOUEURS



Gagnez 1 science, 1 flexacier, et 1 algue.



Construisez 2 tunnels.



Utilisez une de vos cartes action. piochez 1 carte spéciale.



Construisez une cité et un bâtiment



Gagnez 2 science ou améliorez 1, 2 ou 3 structures. Payez 1 science pour chaque amélioration. Il n'est pas nécessaire que les structures soient identiques.



Construisez 2 fermes.



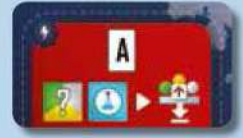
Construisez 1 tunnel et 1 cité.



Gagnez 2 flexacier et 1 algue.



Construisez 2 laboratoires.



Utilisez 1 de vos cartes action. Payez le coût habituel pour construire une structure. Payez 1 science pour améliorer la structure que vous venez de construire.



Avancez de 2 positions sur la piste Fédération



Construisez deux stations de dessalement



Choisissez entre construire 1 cité ou gagner 1 algue.

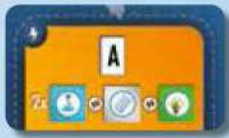


Utilisez une de vos cartes action. Gagnez 1 flexacier.



Choisissez entre construire 1 tunnel ou avancer d'1 position sur la piste fédération et gagnez 2 cartes et 1 crédit.

>> POUR 1 OU 2 JOUEURS



Utilisez une de vos cartes action. Gagnez 2 ressources différentes de n'importe quel type.



Construisez 2 fermes ou 2 laboratoires (vous ne pouvez pas en construire un de chaque)



Construisez 1 tunnel. Utilisez une des vos cartes action.



Piochez une carte spéciale.



Construisez une cité.



Gagnez 2 cartes. Améliorez 1 structure en payant 1 science ou gagnez 1 algue.

>> RÉSUMÉ DES MÉTROPOLES



A la fin de la partie, marquez 3 points pour chaque métropole reliée à votre réseau (ce qui inclut les métropoles de départ marron et bleues ainsi que les métropoles que vous avez pu gagner durant la partie).



A la fin de la partie, marquez des points pour les tunnels reliés à des cités. 5 points pour huit tunnels, ou 9 points pour 10 ou plus (n'oubliez pas que les tunnels améliorés sont également considérés comme des tunnels).



A la fin de la partie, marquez des points selon le nombre de cités reliées à votre réseau. 4 points pour 5 cités, 8 points pour 6 cités, ou 12 points pour 7 ou plus.



A la fin de la partie, marquez 2 points pour chaque carte Spéciale que vous avez payé pour jouer. Ce qui n'inclut pas seulement les cartes Spéciales que vous avez acquises, mais également celles avec des effets immédiats. Les cartes actions défaussées ne comptent pas.



A la fin de la partie, marquez 4 points pour chaque ensemble de 4 structures améliorées différentes. Ne comptabilisez que les bâtiments qui sont reliés et les tunnels adjacents à une cité. En d'autres termes, comptabilisez ce que vous avez le moins entre vos tunnels améliorés adjacents à une cité, vos fermes améliorées reliées, à votre réseau, vos laboratoires améliorés reliés à votre réseau, ou vos stations de dessalement améliorées reliées à votre réseau. Et multipliez-le par quatre.



Effet immédiat. Gagnez immédiatement 1 algue lorsque vous reliez votre réseau à cette métropole.

Effet de Production. Si cette métropole est reliée à votre réseau, gagnez 2 points à chaque phase de Production

>> RÉSUMÉ DES CARTES SPÉCIALES



Le joueur gagne 2 points pour chaque laboratoire amélioré.



Le joueur envoie jusqu'à 14 flexacier. Pour chaque flexacier il gagne 1 point.



Le joueur reçoit 3 points pour chaque paire d'algues qu'il envoie. 5 fois maximum



Le joueur envoie directement 15 crédits. Il remporte 13 points en échange.



Le joueur gagne 2 points pour chaque cité symbiotique qu'il a construit.



Le joueur reçoit 3 points pour chaque paire de fermes améliorées. Exemple : le joueur a amélioré 7 fermes. Il reçoit 9 points.

>> RÉSUMÉ DES ICÔNES

- ▶ Payez des ressources / crédits
- ▶ Échange
- ▶ Gagnez / Si vous avez gagné...
- ▶ Métropole
- Construisez
- ⌚ Fin d'un tour
- ↻ Pour un tour / Durant le même tour
- 🏠 Un créneau disponible / non utilisé
- 🔄 Une fois par tour
- 🏠 Un créneau occupé
- ⊖ Réduction
- / Ou