



Livre de règles
BLACKOUT
HONG KONG



Peu après minuit en cette nuit d'automne 2020, les lumières de Hong Kong s'éteignirent.

Au début, il n'y avait que quelques superviseurs et gardiens de sécurité des centrales électriques de Hong Kong qui s'inquiétèrent. Ils n'avaient aucune idée de ce qui était arrivé à leurs centrales électriques, car tout semblait normal. Malgré tout, ils n'arrivaient pas à faire redémarrer les générateurs.

Ce n'est qu'au lever du jour, alors que les habitants tentaient vainement commencer leur journée, qu'ils se rendirent compte que rien ne fonctionnait, c'est alors que le chaos s'est abattu sur Hong Kong...

Matériel

1 PLATEAU HONG KONG



4 PLATEAUX JOUEUR



50 PIÈCES DE MONNAIE
30 x 1 dollar de Hong Kong
20 x 5 dollars de Hong Kong



24 JETONS TRANSPORT



48 TUILES EXPLORATION



12 JETONS GPS



4 MARQUEURS BARRIÈRE



4 MARQUEURS «0-6»



136 CARTES

48 CARTES JOUEUR (12 pour chaque joueur)

Recto



Icône Zodiaque

Couleur de la carte

Verso



8 CARTES VOLONTAIRE DE DÉPART



D pour «Départ»

Verso

72 CARTES OBJECTIF



Verso

4 CARTES DISTRIBUTION SUR LES DÉS



Verso

4 CARTES PLANS D'URGENCE



Verso

3 DÉS RESSOURCE



1 MARQUEUR PREMIER JOUEUR



20 MARQUEURS DISTRICT SÉCURISÉ
(5 de chaque couleur de joueur)



100 CUBES
(25 de chaque couleur de joueur)



4 DISQUES SCORE
(1 de chaque couleur de joueur)



Mise en place

Décidez si vous allez jouer une partie régulière de **Blackout - Hong Kong** ou un chapitre du mode Campagne. S'il s'agit d'une partie régulière, suivez les étapes suivantes. Sinon, consultez les changements de règles aux pages 17 à 19. Ces changements affectent les étapes 6 et 16 de la mise en place.

1. Plateau Hong Kong

Placez le plateau au centre de la table.

2. Jetons Transport

Placez les 24 jetons Transport à côté du plateau.

3. Jetons GPS

Placez les 12 jetons GPS à côté du plateau.

4. Dollars Hong Kong (HKD)

Placez les pièces de monnaie à portée de la main de tous les joueurs. Ceci constitue la banque.

5. Tuiles Exploration

Mélangez les 48 tuiles Exploration, face cachée. Dans chacun des 16 districts du plateau, placez une pile de **trois** tuiles face cachée.

6. Cartes Objectif

Mélangez les 72 cartes Objectif. Afin de constituer la pioche de réserve, retirez aléatoirement le nombre de cartes indiqué selon le nombre de joueurs :

- À 2 joueurs, retirez 36 cartes.
- À 3 joueurs, retirez 21 cartes.
- À 4 joueurs, retirez 15 cartes.

Mettez cette pioche de réserve de côté pour l'instant. Elle entrera en jeu lorsque la **fin de la partie** sera déclenchée (voir à la page 12). Lors d'une partie en mode Campagne, le nombre de cartes constituant la pioche de réserve varie selon le chapitre choisi (voir aux pages 17 à 19).

Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la à côté du coin supérieur droit du plateau.

Révélez les 9 premières cartes de la pioche et disposez-les face visible en 3 rangées de 3 cartes, à côté du plateau. Ceci constitue l'offre.



7. Choix d'une couleur de joueur

Chaque joueur choisit une couleur de joueur et effectue les 2 étapes suivantes.



DÉFAUSSE

5

Mise en place des plateaux Joueur

Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

10. Plateau Joueur

Prenez 1 plateau Joueur et placez-le devant vous. Prenez 1 carte *Distribution sur les dés* en guise de référence (chaque dé a une distribution différente des ressources sur ses faces).

11. Jetons Transport de départ

Prenez 5 jetons Transport et placez-les à côté de votre plateau Joueur.

12. Argent de départ

Prenez 4 HKD de la banque.

13. Marqueurs District sécurisé

Placez les 5 marqueurs District sécurisé (maison en bois) de votre couleur sur les espaces présentant un crochet vert dans la section du haut de votre plateau Joueur.

14. Marqueur « 0-6 » et marqueur Barrière

Prenez un marqueur « 0-6 » et un marqueur Barrière et placez chacun d'eux sur les emplacements correspondants de votre plateau Joueur.

15. Cartes Volontaire de départ (D)

Prenez aléatoirement 2 cartes Volontaires de départ. Placez-les dans les 2 espaces Objectif de votre plateau Joueur. À moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte les cartes Volontaire de départ restantes. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

16. Plans d'urgence

Prenez aléatoirement 1 carte Plan d'urgence. Placez-la dans l'espace Plan d'urgence de votre plateau Joueur. À moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte les cartes Plan d'urgence restantes.

Dans le cas d'une partie du mode Campagne, appliquez les changements à la mise en place mentionnés aux pages 17 à 19.



Zone de mise en œuvre
(Les plans de contingence sont placés ici.)

ACTIONS EN TOUT TEMPS

5

1

1

1

13

8

7

6

4

3

15

2

1

17^b

17^b

1

1

1

1

1

Zone de mise en œuvre
(Les plans de contingence sont placés ici.)

8 RÉTABLIR SA MAIN, PUIS ACTIONS DE MISE EN ŒUVRE

7 SÉCURISER DES DISTRICTS

6 ENTRETIEN

5 NOUVEAUX OBJECTIFS

4 EXPLORATION

3 OBJECTIFS

2 DÉPLOIEMENT DES VOLONTAIRES ET DES SPÉCIALISTES

1 LANCER DES DÉS RESSOURCE ET SÉLECTION DES CARTES

Premier emplacement

Deuxième emplacement



létés et les tuiles Exploration récupérées sont



17. Cartes Joueur

Prenez les 12 cartes présentant l'icône Zodiaque de votre choix (dans le coin inférieur gauche des cartes Joueur).



- Placez ensuite votre volontaire bleu présentant 2 cubes dans le coin supérieur gauche ainsi que votre Leader, face visible, dans la zone Hôpital située à droite de votre plateau Joueur.
- Placez ensuite 1 volontaire jaune, face visible, dans le premier emplacement au bas de votre plateau Joueur. Dans le deuxième emplacement, placez, face visible, 1 de vos volontaires rouges et par-dessus ce dernier, 1 de vos autres volontaires bleus en le décalant légèrement afin de toujours voir la section du haut de votre volontaire rouge.
- Les 7 cartes restantes constituent votre main au début de la partie (1 volontaire jaune, 2 rouges et 1 bleu, ainsi que les spécialistes suivants: Médecin, Mécanicien, Éclaireur).



18. Premier joueur et lieux de départ

Finalement, déterminez un premier joueur de la manière de votre choix et donnez-lui le marqueur Premier Joueur ainsi que les 3 dés Ressource.

En sens antihoraire, en commençant par le joueur à la droite du premier joueur, chaque joueur place 1 de ses cubes sur un lieu de son choix (les cercles de couleur sur le plateau Hong Kong). Chaque joueur doit choisir un lieu de départ différent de celui des autres.

Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie!

18



Déroulement de la partie

Chaque manche de la partie est composée de 8 phases. Chaque phase est effectuée par **TOUS** les joueurs avant de passer à la suivante :

1. Placement des dés Ressource et sélection des cartes (effectué simultanément par tous les joueurs)
2. Déploiement des volontaires et des spécialistes
3. Compléter des objectifs
4. Exploration
5. Acquisition de nouveaux objectifs
6. Entretien
7. Sécuriser des districts
8. Rétablir sa main, puis activation d'actions de mise en œuvre (cette phase n'est possible que par les joueurs qui répondent à la condition.)

Chaque phase figure sur les plateaux Joueur (de bas en haut). Afin d'effectuer toutes les phases dans l'ordre, le premier joueur devrait toujours annoncer la phase qui est sur le point de commencer.

Le premier joueur note cette phase en déplaçant le marqueur Premier Joueur sur l'espace correspondant de son plateau Joueur.

À la fin de la phase 8, le marqueur Premier Joueur est donné au prochain joueur en sens horaire.



Marqueur
Premier Joueur

1 Placement des dés Ressource et sélectionner des cartes

En lançant les dés, le premier joueur détermine les ressources accessibles lors de cette manche.

Ensuite, chaque joueur sélectionne ses cartes pour cette manche.

- A) Le premier joueur lance les **3 dés Ressource** jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat valide.
Pour qu'un résultat soit valide, chaque dé doit montrer une ressource **différente**. Si plusieurs dés montrent la même ressource après un lancer donné, relancez les dés concernés. Lorsque vous obtenez un résultat valide, placez chaque dé dans le segment correspondant du cadran illustré sur le plateau Hong Kong.

- B) Ensuite, sélectionnez vos cartes. Pour chaque emplacement (1^{er}, 2^e et 3^e) au bas de son plateau Joueur, chaque joueur y place, face cachée, **jusqu'à 1 carte** de sa main.

Si un emplacement est déjà occupé par des cartes placées lors de la mise en place ou lors de manches précédentes, placez la nouvelle carte face cachée par-dessus, en la décalant légèrement vers le bas.

Notez bien que vous pouvez consulter en tout temps vos cartes face cachée, mais pas celles des autres joueurs.

Puis, continuez avec la phase 2.

Exemple : Résultat non valide

Ce résultat n'est pas valide, car la même ressource (Médicament) a été obtenue sur le dé rouge et sur le dé bleu.

Le premier joueur doit relancer le dé **rouge** ET le dé **bleu**.



Relance obligatoire!

Exemple : Résultat valide

Ce résultat est valide, car des ressources différentes ont été obtenues. Le premier joueur place chaque dé dans le segment correspondant du cadran.



Le quatrième emplacement

Vous ne pouvez placer une carte dans le 4^e emplacement que si vous l'avez débloqué. Vous pouvez le débloquer en complétant l'objectif correspondant (lors de la phase 3). Une fois l'objectif complété, retirez le marqueur Barrière de votre plateau Joueur et remettez-le dans la boîte. Il ne sera plus utilisé lors de cette partie.



Exemple : Emplacements



Peter a placé 1 carte dans chacun des emplacements ouverts de son plateau.

2 Déploiement des volontaires et des spécialistes

Lors de cette phase, vous activez les cartes que vous avez sélectionnées. En général, elles vous procurent des ressources ou vous permettent de dépenser des ressources pour obtenir de l'argent, des jetons GPS ou marquer des points. D'autres cartes, telles que votre Médecin ou votre Leader, peuvent avoir des effets plus spécifiques (voir à la page 15).

Chacun votre tour, en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, vous pouvez effectuer les actions permises par chacune des cartes que vous avez sélectionnées (placées face cachée dans les emplacements de votre plateau). Dans l'ordre de votre choix, retournez-en une face visible et effectuez ses actions avant d'en retourner une autre. Vous pouvez retourner une carte sans effectuer certaines de ses actions. Voici les 2 types de cartes à activer :

Cartes Spécialiste

CARTES À FOND VIOLET

Les spécialistes vous permettent d'effectuer une ou plusieurs actions spéciales dans l'ordre de votre choix. Les actions des spécialistes sont détaillées à la page 15.



Actions spéciales

Exemple : Déploiement des volontaires et des spécialistes

- A** C'est au tour de Peter et il active ses cartes dans l'ordre de son choix. Il retourne face visible la carte occupant son 2^e emplacement. C'est un volontaire bleu présentant 2 cubes bleus dans son coin supérieur gauche, il place donc 2 de ses cubes dans le segment du cadran occupé par le dé bleu.



Plateau Joueur de Peter.

- B** Il active ensuite le spécialiste occupant son 3^e emplacement. Il prend 3 HKD de la banque. Puisque cette carte comporte une seconde action, il paye avec un de ses cubes provenant du segment Outil du cadran pour obtenir 3 HKD de plus de la banque. (Notez qu'il a reçu ces cubes durant la même phase.)



Payez 1 Outil pour obtenir 3 HKD de la banque.

Obtenez 3 HKD de la banque.

Les cubes de Peter sur le cadran.

- C** Il termine sa phase 2 en activant le volontaire rouge occupant son 1^{er} emplacement. Il place un de ses cubes dans le segment du cadran occupé par le dé rouge (du Carburant).

Cartes Volontaire

CARTES À FOND ROUGE, JAUNE OU BLEU

Les volontaires vous procurent les ressources correspondant au dé de leur couleur. Le nombre de ressources qu'une carte vous procure dépend du nombre de cubes figurant dans son coin supérieur gauche (1 à 3).

Placez 1 de vos cubes dans le segment correspondant du cadran pour chaque ressource que vous procure un de vos volontaires.

Vous pouvez utiliser des jetons Transport pour changer la ressource qu'un volontaire vous procure (voir l'encadré bleu, ci-bas).



Nombre et couleur des ressources que vous procure ce volontaire.

Jetons Transport pour changer de ressources



Vous pouvez dépenser des jetons Transport sur les volontaires que vous activez afin de changer le type de ressource que ceux-ci vous procurent. **Chaque jeton Transport que vous dépensez vous permet de vous éloigner d'un segment sur le cadran par rapport au segment occupé par le dé correspondant au volontaire déployé.**

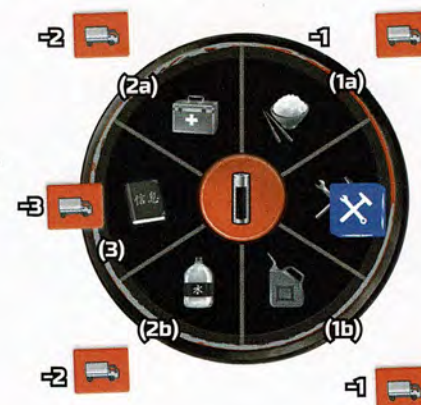
En tout temps, vous pouvez obtenir un jeton Transport de la réserve en soustrayant 1 point de votre score. (Il est possible d'avoir un score négatif durant la partie. De plus, les jetons Transport ont une autre fonction lors de la phase 3, voir à la page 10.)

Exemple : Jetons Transport pour changer de ressources

Si Peter dépense 1 jeton Transport sur cette carte bleue (exemple A, à gauche), il peut obtenir 2 Nourriture (1a) ou 2 Carburant (1b).

S'il dépense 2 jetons Transport, il peut obtenir 2 Médicament (2a) ou 2 Ration d'eau (2b).

S'il dépense 3 jetons Transport, il peut obtenir 2 Manuel (3).



3 Compléter des objectifs

Lors de cette phase, vous complétez des objectifs qui vous accorderont des récompenses, tel que d'ajouter des cartes à votre main ou à votre zone de mise en œuvre tout en étendant votre influence dans la ville.

En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, vous pouvez compléter autant d'objectifs se trouvant dans la zone **Objectif de votre plateau Joueur** qu'il vous est possible et si vous le désirez (incluant ceux de votre plan d'urgence et des pouvoirs de rétablissement). Pour compléter un objectif, vous devez payer les coûts et répondre aux exigences figurant dans l'encadré blanc. Après l'avoir complété, déplacez la carte vers la destination indiquée et appliquez-en l'effet immédiat. (Voir à la page suivante les règles concernant les cartes à plusieurs objectifs et les objectifs figurant sur votre plateau Joueur.)



A Coûts ou exigences



Exemples

NOMBRE DE RESSOURCES : La plupart des objectifs ont un coût en ressources, indiqué par une icône de ressource et une quantité. Pour payer ce coût, reprenez dans votre réserve autant de vos cubes à partir des segments correspondants du cadran.



NOMBRE DE RESSOURCE D'UN TYPE DE VOTRE CHOIX : Choisissez une ressource et payez-en la quantité indiquée.



COÛT EN ARGENT : Payez ce montant à la banque.



EXIGENCE D'EMPLACEMENT : Au moins un de vos emplacements doit contenir le nombre de cartes des couleurs indiquées (peu importe l'ordre).



Récompense en points
Récompense en ressource

EXIGENCE EN TUILES EXPLORATION : Vous devez avoir récupéré tuiles Exploration, une dont la récompense est en points et une autre dont la récompense est de la ressource indiquée. (Voir à la page 12 pour plus de détails sur les tuiles Exploration.)

B = B

EXIGENCE DE CONNEXION ENTRE CELLULES DE CRISE : Vous devez connecter les deux cellules de crise indiquées sur le plan de la ville avec une ligne ininterrompue de cubes de votre couleur.



B Destination de la carte

Ces icônes indiquent où placer une carte après avoir complété son objectif :



Ajoutez cette carte à votre main.



Ajoutez cette carte à votre zone de mise en œuvre, au-dessus de votre plateau Joueur.

C Effets immédiats



POINTS : Marquez ce nombre de points.



ARGENT : Obtenez ce montant de la banque.

PLACER UN CUBE SUR LE PLAN DE LA VILLE :



OU



Placez un cube sur le plan de la ville, sur un lieu de la couleur indiquée.

Placez un cube sur le plan de la ville, sur un lieu de la couleur de votre choix.

Lorsque vous placez un cube sur le plan de la ville, respectez les règles suivantes :

- Le cube doit être placé sur un lieu de la couleur indiquée par l'effet. (Si vous avez déjà des cubes sur tous les lieux de cette couleur, vous pouvez placer votre cube sur le lieu de votre choix, tout en respectant les autres règles.)
- Le lieu doit être adjacent à un lieu contenant un de vos cubes. Cependant, vous pouvez dépenser des jetons Transport afin de sauter des lieux de couleurs différentes (voir l'encadré bleu, ci-bas).
- Le lieu peut déjà contenir des cubes appartenant aux autres joueurs (mais pas un des vôtres).

Jetons Transport pour sauter des lieux

Dépensez 1 jeton Transport pour chaque lieu que vous sautez. (Si vous n'avez plus de jetons Transport avant d'atteindre le lieu de la couleur correspondante, vous DEVEZ obtenir des jetons Transport en soustrayant 1 point de votre score pour chaque jeton nécessaire.)



Exemple : Complétez un objectif et placez un cube sur le plan de la ville



Pour compléter cet objectif, Martin doit avoir au moins un emplacement contenant au moins un volontaire jaune et deux rouges A.

Puisqu'il répond à cette exigence, il paye 4 HKD à la banque.

Ensuite, Martin (vert) ajoute la carte à sa main B et place un cube sur un lieu jaune C :



OPTION 1 : Martin place son cube sur ce lieu, puisque celui-ci est jaune et qu'il est adjacent à un de ses cubes.

OPTION 2 : Martin place son cube sur ce lieu, puisqu'il est jaune. CEPENDANT, il doit dépenser 1 jeton Transport puisqu'un lieu (bleu) se situe entre son cube vert le plus proche et ce lieu.



Cartes à objectifs multiples

Alors que les volontaires et les spécialistes n'ont qu'un seul objectif, les plans de contingence et les plans d'urgence peuvent en avoir plusieurs. Vous pouvez compléter les objectifs d'une carte dans l'ordre de votre choix. Ces cartes ont des effets qui dépendent du nombre d'objectifs que le joueur complète :

Lorsque vous complétez un objectif sur une carte, vérifiez les cas suivants :

- S'il reste d'autres objectifs à compléter sur la carte : appliquez l'effet immédiat de cet objectif (tel qu'expliqué à la page 10) et placez un cube sur cet objectif afin de marquer qu'il est complété. Ensuite, décidez si vous voulez appliquer ou non l'effet de concrétisation :

Oui :

Retirez tous les cubes de cette carte et placez-la dans votre zone de mise en œuvre (au-dessus de votre plateau Joueur). Puis appliquez l'effet de concrétisation (en général, vous placez un cube sur le plan de la ville, tel qu'expliqué à la page 10).

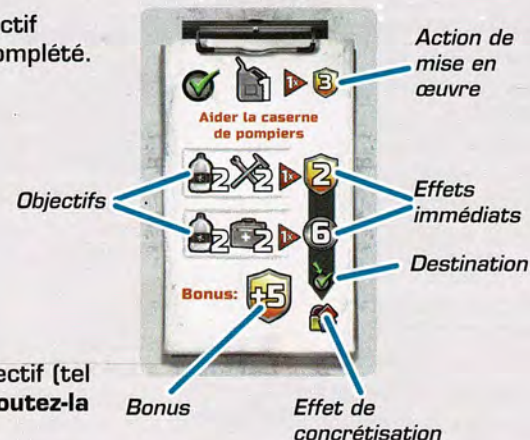
Non, plus tard :

Laissez la carte dans votre zone Objectif.

OU

- S'il ne reste plus d'objectifs à compléter sur la carte : appliquez l'effet immédiat de cet objectif (tel qu'expliqué à la page 10) **ET obtenez le bonus**. Retirez tous les cubes de cette carte et **ajoutez-la à votre zone de mise en œuvre** (tel que décrit par l'icône de destination de la carte). Finalement, appliquez l'effet de concrétisation.

Plan de contingence



Bonus

Exemples : Cartes à objectifs multiples et effets de concrétisation

EXEMPLE 1 : Julia complète le premier objectif d'un plan de contingence.

Elle place un de ses cubes sur l'effet immédiat et obtient 6 HKD. Elle décide ensuite de laisser la carte telle quelle. Elle continue sa phase de réalisation d'objectifs.

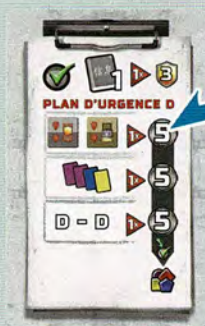


EXEMPLE 2 : Julia complète le premier objectif d'un plan d'urgence :

A Elle place un cube sur l'effet immédiat et obtient 5 HKD.

B Elle décide ensuite d'appliquer l'effet de concrétisation tout de suite : elle retire le cube qu'elle vient tout juste de placer et ajoute la carte à sa zone de mise en œuvre.

C Elle place ensuite un cube sur le plan de la ville comme l'indique l'effet de concrétisation de la carte. Puisque ce cube peut être placé sur un lieu de la couleur de son choix, elle choisit un lieu bleu adjacent à un lieu violet qu'elle occupe déjà.



EXEMPLE 3 : Julia complète le dernier objectif d'un plan de contingence.

Après avoir payé les ressources, elle place un de ses cubes sur l'effet immédiat (2 points). Elle marque alors 5 points bonus, puisqu'elle a maintenant complété tous les objectifs de cette carte. Elle doit ensuite ajouter ce plan de contingence à sa zone de mise en œuvre et appliquer l'effet de concrétisation.



Objectifs des pouvoirs de rétablissement

Il existe 2 pouvoirs de rétablissement sur votre plateau Joueur dont vous pouvez compléter l'objectif lors de cette phase :



Si vous complétez l'objectif de ce pouvoir de rétablissement, marquez 10 points et placez le marqueur « 0-6 » par-dessus l'espace 0-4 illustré à la phase 8 de votre plateau Joueur (voir à la page 14).



Si vous complétez l'objectif de ce pouvoir de rétablissement, marquez 10 points, retirez le marqueur Barrière de votre plateau Joueur et remettez-le dans la boîte. Dorénavant, vous pouvez placer 1 carte dans cet emplacement lors de la phase 1 (voir à la page 8).

Vous ne pouvez compléter chacun de ces 2 objectifs qu'une seule fois par partie.

Ressource Joker : les batteries



6 ressources standards se trouvent sur le cadran : Nourriture, Outils, Carburant, Ration d'eau, Manuel de connaissance et Médicament. La batterie au centre du cadran est une ressource joker. Une batterie peut remplacer une des 6 ressources standards.

Exception : une batterie ne peut jamais être gaspillée en tant que Ration d'eau ou Nourriture lors de la phase 6 (voir à la page 13).

En tout temps, vous pouvez convertir 5 HKD à la banque pour obtenir 1 Batterie.



Lorsque tous les joueurs ont terminé de réaliser des objectifs, le premier joueur déplace le marqueur Premier Joueur sur la phase 4.

4 Exploration

L'exploration est un autre moyen d'obtenir des ressources et de marquer des points, mais à un certain coût. L'exploration d'un district non sécurisé est dangereuse pour vos volontaires et spécialistes. De plus, un membre de votre équipe se retrouvera à l'hôpital.

En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chacun de vous peut choisir un district différent de la ville. Le district que vous choisissez doit être adjacent à un de vos cubes et doit contenir des tuiles Exploration (face visible ou cachée). Consultez ces tuiles en secret. Vous pouvez récupérer jusqu'à 1 d'entre elles. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas, remplacez-les toutes

dans leur district, dans le même état qu'avant de les consulter (face visible ou cachée).

Si vous voulez récupérer une tuile, procédez ainsi :

Tout d'abord, choisissez-en une et remplacez les autres, face visible dans leur district.

Choisissez la difficulté de l'épreuve, simple ou avancée, sur la tuile Exploration choisie.

Ensuite, constituez une équipe d'exploration pour surmonter cette épreuve. Révélez de votre main au moins une carte ayant des icônes d'exploration. Ces cartes constituent votre équipe d'exploration. (**Note :** votre Médecin est la seule carte n'ayant pas d'icône d'exploration et ne peut donc jamais faire partie d'une équipe d'exploration, voir à la page 15). Ensuite, faites le total du nombre d'icônes d'exploration de votre équipe et ajoutez les bonus suivants :

- Le nombre d'icônes d'exploration dans votre zone de mise en œuvre. (Certains plans de contingence vous accordent des icônes d'exploration s'ils se trouvent dans votre zone de mise en œuvre. Pour plus de détails, voir à la page 16.)
- Le nombre d'icônes d'exploration provenant des tuiles Exploration face cachée qui se trouvent à proximité de votre plateau Joueur (voir plus bas).
- 3 icônes d'exploration par jeton GPS dépensé.

Si votre total d'icônes d'exploration est égal ou plus grand que la valeur de l'épreuve, vous récupérez la tuile Exploration et obtenez la récompense illustrée dans le cadre de récompense.

Révélez la tuile Exploration et placez-la face visible à proximité de votre plateau Joueur.

Cependant, si vous possédez déjà des tuiles Exploration ayant le même type de récompense, placez la tuile nouvellement récupérée, face cachée, à côté de vos autres tuiles Exploration. Dorénavant, l'icône d'exploration illustrée au dos s'ajoutera à votre total à chaque fois que vous constituerez une équipe d'exploration.

Finalement, puisqu'un des membres de votre équipe a été blessé lors de l'exploration, sélectionnez **aléatoirement** une carte parmi votre équipe d'exploration et placez-la face visible dans la zone Hôpital située à droite de votre plateau Joueur.

Lorsque tous les joueurs ont eu la chance d'explorer, passez à la phase 5.

Épreuve de reconnaissance

Lorsque vous choisissez de récupérer la tuile Exploration ayant la valeur d'épreuve la plus basse parmi celles d'un district, vous pouvez optionnellement surmonter une épreuve de reconnaissance (au lieu de l'épreuve simple ou avancée). Ceci signifie que vous devez seulement atteindre un total de 4 icônes d'exploration avec votre équipe. Dans ce cas, révélez aux autres joueurs la tuile Exploration et placez-la face cachée à proximité de votre plateau Joueur sans en obtenir la récompense.

Tuiles Exploration

Épreuve simple (fond clair)	Recto	Type de récompense (Déterminée par la récompense de l'épreuve simple. Il y a 7 différents types de récompenses : Points, HKD, Batterie, Manuel, Outils, Médicaments et Carburant.)
Épreuve avancée (fond foncé)		
	Cadre de récompense de l'épreuve avancée	Cadre de récompense de l'épreuve simple

Ikône d'exploration

Ikône d'exploration sur les volontaires ou les spécialistes	Ikône d'exploration sur les cartes Plan de contingence
Ikône d'exploration au verso des tuiles Exploration	3 icônes d'exploration sur les jetons GPS

Exemple : Exploration

Pour explorer, Peter peut choisir les districts **b**, **c** ou **d**. Il ne peut pas choisir les districts **a** ou **e**, car il n'a aucun cube adjacent à ces districts.

Il choisit le district **b**. Il consulte secrètement les 3 tuiles Exploration. Il décide alors de surmonter l'épreuve simple pour obtenir des Manuel comme type de récompense.



Peter a besoin de 6 icônes d'exploration pour surmonter cette épreuve simple.

Peter a quatre cartes en main, dont l'une est son Médecin (aucune icône d'exploration) et une autre est son Leader (2 icônes d'exploration). Peter a aussi 1 icône d'exploration dans sa zone de mise en œuvre provenant d'une carte Plan de contingence et 2 provenant de tuiles Exploration qu'il a récupérées précédemment. Peter possède également 1 jeton GPS (avec 3 icônes d'exploration).



Main de Peter :
4 icônes d'exploration
1 jeton GPS : 3 icônes d'exploration



Puisqu'il n'a besoin que de 6 icônes d'exploration pour surmonter cette épreuve, il peut décider des cartes qui composeront son équipe. En tenant compte des 3 icônes provenant de ses tuiles Exploration et de son plan de contingence complété, il ne lui en manque que 3. Il pourrait désigner son Leader ainsi que sa carte Volontaire rouge pour les obtenir, mais cela représenterait le risque d'envoyer son Leader à l'hôpital. Peter choisit donc une autre option : il dépense son jeton GPS et ne désigne que sa carte Volontaire bleue pour une exploration en solo. L'équipe de Peter surpasse donc la valeur de cette épreuve simple grâce à son total de 7 icônes d'exploration.



Peter obtient maintenant la récompense de 2 Manuel en plaçant deux de ses cubes dans la section correspondante du cadran. Puis il récupère la tuile Exploration. Puisqu'il possède déjà 1 tuile Exploration de type Manuel, il place la tuile qu'il vient de récupérer face cachée à côté de cette dernière.

Finalement, il envoie aléatoirement une carte de son équipe à l'hôpital. Puisqu'il n'a désigné qu'une seule carte comme équipe d'exploration, cette carte bleue est placée face visible dans la zone Hôpital à droite de son plateau Joueur.

5 Acquisition de nouveaux objectifs

Lors de cette phase, les joueurs peuvent obtenir de nouvelles cartes *Volontaire*, *Spécialiste* et *Plan de contingence* à partir de l'offre et les placer sur leur plateau Joueur.

En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur à tour de rôle décide s'il achète une carte ou s'il passe. Ceci se poursuit tant que tous les joueurs n'ont pas passé leur tour consécutivement (un joueur qui a déjà passé son tour pourrait avoir l'occasion d'acheter à son prochain tour, plus tard dans la même phase).

Le coût d'une carte varie selon le nombre de cartes se trouvant dans la rangée où elle se situe avant l'achat :

- Si la rangée contient **3 cartes**, il coûte **4 HKD** pour acheter l'une d'entre elles.
- Si la rangée contient **2 cartes**, il coûte **3 HKD** pour acheter l'une d'entre elles.
- Si la rangée contient **1 carte**, il coûte **2 HKD** pour l'acheter.

Placez la carte que vous achetez dans la zone **Objectifs de votre plateau Joueur**. Notez que votre zone Objectifs ne comporte que 3 espaces; vous ne pouvez donc pas avoir plus que 3 cartes dans cette zone à tout moment. (**Attention**: L'espace de votre plan d'urgence ne fait pas partie de cette zone. Une fois que vous avez complété et déplacé votre carte Plan d'urgence, aucune autre carte ne peut occuper cet espace.)

Si une rangée est vide, remplissez-la avec les 3 prochaines cartes de la pioche. Si la pioche est épuisée, la fin de la partie est déclenchée (pour plus détails, voir la section « Fin de la partie et décompte final »).

Il est recommandé de bien planifier chaque achat de carte : Parviendrez-vous à compléter les objectifs de la carte que vous désirez? Pouvez-vous placer le cube associé à cette carte sur le plan de la ville? L'action de la carte ou sa valeur en points justifient-elles son coût d'achat et le coût des objectifs?

Exemple : Nouveaux objectifs

1 Lors de la phase 5, Julia, Martin et Peter achètent à tour de rôle des cartes de l'offre. Julia possède le marqueur Premier Joueur. Elle achète l'unique carte de la rangée du bas pour 2 HKD et la place dans un espace Objectif de son plateau Joueur. Cette rangée maintenant vide, Julia pioche 3 nouvelles cartes pour la remplir.



Avec cette rangée nouvellement remplie, plus de choix s'offrent à Martin lorsque vient son tour, mais le coût d'achat de ces cartes a augmenté. N'ayant que 2 HKD à sa disposition, Martin décide de passer son tour en espérant que Peter achète une carte de la rangée du haut.

2 Peter achète plutôt la carte rouge de la rangée du milieu. Il paye 4 HKD (car la rangée comporte 3 cartes).

C'est de nouveau le tour de Julia, mais puisque tous ses espaces Objectif sont occupés, elle ne peut pas acheter une carte de plus et doit passer son tour. Étant donné que le coût minimum pour acheter une carte est maintenant de 3 HKD, Martin ne dispose pas d'assez d'argent et doit encore passer son tour. Peter n'ayant plus d'argent, il doit également passer. La phase se termine donc, car tous les joueurs ont passé leur tour consécutivement.

6 Entretien

Lors de cette phase, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

A) DÉFAUSSER DES CARTES DE L'OFFRE : Le premier joueur défausse la carte se trouvant le plus à droite de chaque rangée de l'offre. Si des rangées sont maintenant vides, remplissez-les (et seulement ces rangées) avec 3 cartes face visible de la pioche. Si la pioche est épuisée, la fin de la partie est déclenchée (pour plus de détails, voir la section « Fin de la partie et décompte final »).

B) GASPILLAGE DES RESSOURCES PÉRISSABLES : En suivant le sens horaire, chaque joueur doit effectuer les sous-étapes suivantes : reprenez tous vos cubes se trouvant dans les segments Ration d'eau et Nourriture du cadran et les replacer à côté de votre plateau Joueur. Pour chaque Nourriture que vous récupérez, obtenez 2 HKD de la banque. Les rations d'eau peuvent être récupérées en paires ou à l'unité. Pour chaque paire récupérée, obtenez 1 jeton GPS de la réserve. Pour chaque unité restante récupérée, obtenez 1 HKD de la banque. Certains plans de contingence peuvent améliorer ces ratios lorsqu'ils se trouvent dans votre zone de mise en œuvre (voir à la page 16).

C) REJET D'OBJECTIFS : Ensuite, en suivant le sens horaire, vous pouvez défausser jusqu'à 1 carte se trouvant dans vos espaces Objectif.

Lorsque toutes les étapes de cette phase sont complétées, passez à la phase 7.

Exemple : Entretien

A1 Julia possède le marqueur Premier Joueur. Elle défausse la carte se trouvant le plus à droite de chaque rangée de l'offre.
A2 Puisque la première rangée est maintenant vide, elle la remplit en piochant 3 nouvelles cartes.



B Ensuite, ses 4 rations d'eau sont gaspillées et elle les récupère du cadran comme suit : pour une paire de cubes, elle obtient un jeton GPS de la réserve et, pour les deux autres cubes, elle obtient 2 HKD de la banque. Martin récupère 2 Nourriture et obtient 4 HKD de la banque.

C Peter n'a pas de ressources périssables, mais il défausse une carte se trouvant dans un de ses espaces Objectif dont il ne pense pas pouvoir réaliser les objectifs. Ensuite, les joueurs passent à la phase 7.

7 Sécuriser des districts

Lors de cette phase, les joueurs marquent des points et débloquent des actions sur leur plateau Joueur pour les districts qu'ils ont sécurisés durant cette manche. Vérifiez si des districts ont été nouvellement sécurisés. **Un district est sécurisé si au moins un joueur possède un cube sur chacun des lieux qui en définit le périmètre.** Pour chaque district sécurisé pour la première fois, suivez les étapes suivantes :

- A)** Retirez les tuiles Exploration restantes dans ce district et remettez-les dans la boîte.
- B)** Puis, chaque joueur ayant réussi à entourer complètement ce district (en possédant un cube sur chaque lieu entourant ce district) doit choisir un de ses marqueurs District sécurisé provenant de son plateau Joueur et le place dans ce district. (Si un joueur n'a plus de marqueur District sécurisé sur son plateau Joueur, il doit plutôt placer un de ses cubes de sa réserve.)
- C)** Ensuite, **chaque joueur** compte le nombre de cubes de sa couleur se trouvant sur les lieux entourant ce district et marque des points selon le tableau suivant :

Nombre de cubes	1-2	3	4	5	6	7
Points	2	3	5	7	10	14

NOTE : Ceci signifie qu'il n'y a que les joueurs ayant réussi à entourer complètement le district qui peuvent y placer un marqueur District sécurisé et, conséquemment, débloquent une des actions de mise en œuvre de leur plateau Joueur. Si un district est nouvellement sécurisé par plusieurs joueurs durant la même manche, chacun d'eux peut placer un marqueur District sécurisé et libérer une action mise en œuvre. De plus, ceci signifie que chaque district n'accorde des points qu'une seule fois durant la partie et que cela ne survient qu'à la ronde où ce district a été **sécurisé pour la première fois**. Cependant, ce sont **TOUS** les joueurs ayant au moins un cube sur les lieux entourant ce district qui marquent des points à ce moment-là.

Notez que ce tableau se trouve également sur le plateau Hong Kong.

Exemple: Sécuriser des districts

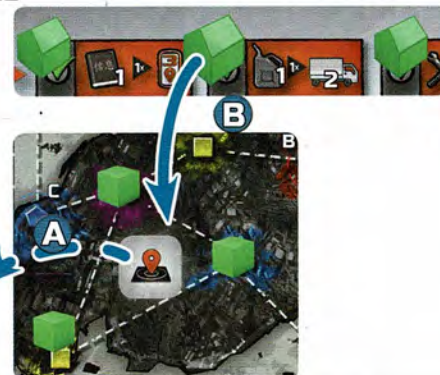
EXEMPLE 1

Grâce au cube que Martin vient de placer, un district est maintenant sécurisé.

A Les tuiles Exploration restantes en sont retirées et Martin y place un de ses marqueurs District sécurisé provenant de son plateau Joueur **B**.

En prenant ce marqueur District sécurisé, il débloquent donc l'action de mise en œuvre utilisant du Carburant (qu'il peut désormais activer lors de la phase 8).

Puis, il marque 3 points.



EXEMPLE 2

Plus tard dans la partie, Julia sécurise également un district. Elle place le marqueur District sécurisé qui libère son action Outil et marque 14 points pour ses 7 cubes entourant le district. Martin marque aussi 2 points, pour ses 2 cubes se trouvant dans les lieux entourant ce district.



EXEMPLE 3

Encore plus tard dans la partie, Julia et Martin sécurisent un district durant la même manche. Chacun d'eux y place un marqueur District sécurisé provenant de son plateau Joueur. Chacun d'eux marque le même pointage (7 points), car ils ont le même nombre de cubes entourant ce district.



8 Rétablir sa main, puis activation d'actions de mise en œuvre

En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, vous pouvez rétablir votre main seulement si vous avez **4 cartes ou moins** en main. (Si vous avez débloquent votre marqueur « 0-6 » et placé ce dernier sur l'espace 0-4 de votre plateau Joueur, vous pouvez rétablir votre main si vous avez 6 cartes ou moins.)

Si vous décidez de rétablir votre main, reprenez tout d'abord en main toutes les cartes provenant de votre emplacement contenant le **plus de cartes**. (En cas d'égalité, choisissez l'emplacement concerné de votre choix.) Ensuite (et seulement si vous avez effectivement rétabli votre main), vous pouvez effectuer les **actions de mise en œuvre** (✓) débloquentes sur votre plateau Joueur et/ou sur les plans de contingence dans votre zone de mise en œuvre. Vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix, mais seulement une fois chacune. Pour plus de détails à propos des actions de mise en œuvre, voir à la page 16.

Lorsque tous les joueurs ont terminé la phase 8, commencez une nouvelle manche. Le marqueur Premier Joueur est donné au joueur suivant en sens horaire. S'il s'agissait de la dernière manche de la partie, procédez au décompte final.

Exemple: Rétablir sa main

À la phase 8, Martin n'a que 3 cartes en main, il peut donc rétablir sa main. Il choisit de le faire. Puisqu'il contient 4 cartes, son 2^e emplacement est celui qui en a le plus.

Il reprend donc ces 4 cartes en main et effectue ensuite des actions de mise en œuvre parmi celles qu'il a débloquentes.



Fin de la partie et décompte final

Lorsque la pioche est épuisée, la fin de la partie est déclenchée. Si nécessaire, complétez l'offre en utilisant la pioche de réserve (voir à la page 4). Terminez la manche en cours, et **jouez une manche de plus**. Après cette manche finale, procédez au décompte final.

Chaque joueur marque des points comme suit :

- A)** Tout d'abord, **convertissez toutes vos ressources se trouvant sur le cadran à raison de 1 HKD par ressource, peu importe le type. Convertissez ensuite 5 HKD pour 1 point** autant que vous le pouvez.
- B)** Marquez des points selon le nombre de **tuiles Exploration face visible** que vous possédez comme indiqué dans le tableau de pointage figurant dans le coin supérieur droit du plateau.
- C)** Chaque carte en main et chaque carte se trouvant dans vos emplacements vous accorde le pointage indiqué dans son coin supérieur droit. Vous ne marquez aucun point pour les cartes se trouvant dans votre zone Objectif ou votre zone Hôpital.

Le joueur qui totalise le plus haut pointage gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné possédant le plus de HKD restants remporte la partie. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Exemple : Décompte final

- A** Peter convertit ses 6 cubes se trouvant sur le cadran pour 1 HKD chacun. À présent, il a 11 HKD qu'il convertit alors en points à raison de 5 HKD pour 1 point. Il marque donc 2 points et il lui reste 1 HKD en cas d'égalité.



- B** Il possède 4 tuiles Exploration face visible, il marque donc 5 points.



- C** Finalement, il marque des points pour ses cartes en main et celles se trouvant dans ses emplacements.



Almanach des cartes

Cartes Joueur - Spécialiste



LEADER

Obtenez 1 Batterie (en plaçant un cube de votre réserve au centre du cadran). Effectuez **une** de vos actions de mise en œuvre disponibles (voir à la page 14).



ÉCLAIREUR

Obtenez 2 HKD de la banque.
Payez 1 Carburant ou 1 Manuel pour obtenir 1 jeton GPS de la réserve.



MÉCANICIEN

Payez 1 Outil pour obtenir 3 HKD de la banque. Obtenez 3 HKD de la banque.



MÉDECIN

Payez 1 Médicament pour récupérer en main une carte se trouvant dans votre zone Hôpital. Ensuite, marquez les points indiqués dans le coin supérieur droit de la carte récupérée.

Votre Médecin n'a pas d'icône d'exploration et ne peut donc jamais être désigné comme membre d'une équipe d'exploration ni se retrouver à l'hôpital.

Cartes Objectifs - Spécialiste



Révélez votre main et obtenez 1 HKD par icône d'exploration révélée. Obtenez 5 HKD de la banque.



Payez 1 Outil pour obtenir de la banque le montant d'argent indiqué. Obtenez de la banque le montant d'argent indiqué.



Payez 1 Nourriture pour placer un cube sur le plan de la ville en respectant les règles mentionnées à la page 10.



Payez 1 Carburant ou 1 Manuel pour obtenir 1 jeton GPS de la réserve. Autrement, payez 1 Carburant et 1 Manuel pour obtenir 2 jetons GPS de la réserve.



Payez 3 ou 4 HKD respectivement pour obtenir 3 ressources du même type (parmi Nourriture, Outil, Carburant, Ration d'eau, Manuel ou Médicament).



Payez 1 Outil pour marquer 2 points. Marquez 2 points.

Actions de mise en œuvre et plans de contingence

Sur les cartes Plan de contingence

L'action de mise en œuvre d'une carte est considérée comme débloquée si la carte se trouve dans votre zone de mise en œuvre, située au-dessus de votre plateau Joueur. Ces actions peuvent être activées lors de la phase 8 (seulement si vous rétablissez votre main, voir à la page 14) ou par le déploiement de votre carte Leader lors de la phase 2 (voir Leader, à la page 15):



Lorsqu'activé, vous obtenez 1 ressource du type indiqué.



Lorsqu'activé, payez 1 ressource du type indiqué avant la flèche pour obtenir les ressources indiquées après la flèche (une fois par activation).



Lorsqu'activé, payez 2 HKD pour obtenir 1 Batterie (une fois par activation).



Lorsqu'activé, obtenez 3 HKD de la banque.



Lorsqu'activé, payez 1 ressource du type indiqué avant la flèche pour marquer 3 points (une fois par activation).

Sur le plateau Joueur

Une action de mise en œuvre de votre plateau Joueur est considérée débloquée si elle n'est pas recouverte d'un marqueur District sécurisé. Seules les actions de mise en œuvre débloquées peuvent être activées lors de la phase 8 (voir à la page 14) ou par le déploiement de votre carte Leader lors de la phase 2 (voir Leader, à la page 15).



Lorsqu'activé, payez 1 Manuel pour obtenir 1 jeton GPS de la réserve (une fois par activation).



Lorsqu'activé, payez 1 Carburant pour obtenir 2 jetons Transport de la réserve (une fois par activation).



Lorsqu'activé, payez 1 Outil pour obtenir 3 HKD de la banque (une fois par activation).



Lorsqu'activé, payez 1 Médicament pour obtenir 1 Batterie (une fois par activation).



Lorsqu'activé, payez 4 HKD pour marquer 2 points (une fois par activation).

Autres cartes Plan de contingence

Dès que ces plans de contingence se trouvent dans votre zone de mise en œuvre, ils vous accordent des effets permanents lors de la phase Exploration ou lors de la phase Entretien:



Vous avez 1 icône d'exploration que vous pouvez ajouter à votre total à chaque phase Exploration.



Augmentez de 1 la valeur d'exploration de chaque jeton GPS que vous utilisez.



À chaque phase Entretien, vous pouvez payer 2 Nourriture pour marquer 4 points, autant de fois que vous le désirez.



À chaque phase Entretien, vous pouvez payer 2 Ration d'eau pour obtenir 7 HKD de la banque, autant de fois que vous le désirez.

Mode Campagne et partie en solitaire

Le chaos a envahi Hong Kong! Êtes-vous prêt à affronter Blackout?!

Cette section contient les règles afin de jouer une série de parties en mode Campagne. Vous pouvez également jouer le mode Campagne en solitaire et noter vos pointages records pour chaque chapitre.

Les règles se trouvant dans cette section ont préséance lorsqu'elles contredisent les règles établies dans les sections précédentes.

Le mode Campagne se déroule sur 5 chapitres. Appliquez, comme indiqué dans cette section, les changements à la mise en place et aux règles selon le chapitre que vous allez jouer. Appliquez également les règles générales du mode Campagne indiquées dans les encadrés bleus de cette section. Commencez la campagne par le chapitre 1. À la fin de chaque chapitre, chaque joueur ayant rempli toutes les conditions de victoire note le nombre d'orchidées (🌸) qu'il se mérite.

À la fin de la campagne, chacun en fait le total et évalue sa performance en consultant l'encadré blanc.

Plans d'urgence en mode Campagne

En mode Campagne, placez à côté du plateau de jeu les plans d'urgence indiqués dans la mise en place du chapitre choisi (pas sur votre plateau Joueur).

Tous les joueurs peuvent réaliser les objectifs de ces plans. Cependant, si plusieurs plans d'urgence sont disponibles (ce sera le cas à 3 et 4 joueurs), chaque joueur ne peut compléter les objectifs que d'un seul de ces plans. Après avoir accompli son premier objectif sur un plan d'urgence, un joueur doit uniquement poursuivre les objectifs de ce plan.

Aussi, plusieurs joueurs peuvent compléter les mêmes objectifs et en récupérer les récompenses, même si d'autres joueurs les ont déjà complétés. Chaque fois que vous complétez un objectif, placez un de vos cubes dessus pour marquer que vous ne pouvez plus le compléter lors de cette partie.

De plus, **lors d'une campagne**, les cartes plans d'urgence n'accordent **pas d'effet de concrétisation**. Ainsi, elles resteront toujours à côté du plateau de jeu (c.-à-d. : vous n'en ajouterez jamais dans votre zone de mise en œuvre et elles ne vous permettront jamais de placer de cube sur le plan de la ville).



Règles générales du mode Campagne

Pour les parties en solitaire, appliquez les changements suivants :

Utilisez le marqueur Premier Joueur pour indiquer la phase actuelle.

Ajoutez la règle suivante à la phase 5 (Acquisition de nouveaux objectifs) :

Si vous n'achetez pas de carte durant cette phase, défaussez la carte la plus à droite de la rangée du haut. Au besoin, remplissez la rangée normalement avant de passer à la phase 6.

Ajoutez la condition de victoire suivante à chaque chapitre :

- Marquez assez de points pour vous mériter 🌸🌸.
En cas de défaite, recommencez ce même chapitre avec 2 HKD de plus que la partie précédente. (EXEMPLE : Après 2 défaites au même chapitre, vous commencez la troisième partie de ce chapitre avec 8 HKD.)

À 2 à 4 joueurs, n'appliquez que le changement suivant au décompte final :

Un joueur gagne la partie s'il possède le plus haut pointage et s'il remplit toutes les conditions de victoire du chapitre. En cas d'égalité, le joueur concerné possédant le plus de HKD restant remporte la partie.

ÉVALUATION DE LA CAMPAGNE

- 15 🌸 *Score parfait! Vous êtes premier en ligne pour recevoir la Médaille du Grand Bauhinia.*
- 12+ 🌸 *Très bien. Le peuple de Hong Kong n'oubliera jamais votre solidarité.*
- 10+ 🌸 *Bien. Votre aptitude à gérer la crise a aidé à soulager beaucoup de souffrances.*
- 5+ 🌸 *Au moins, vous êtes passé au travers! Le pire est maintenant chose du passé. Cependant, la frontière entre la civilité et le barbarisme demeure très mince.*

Chapitre 1 - 48^e heure de la crise

Les gens se rassemblent dans les rues. Il n'y a plus du tout d'électricité à Hong Kong, il est de plus en plus difficile de vivre.

Changements lors de la mise en place :

Lors de l'étape 6, retirez le nombre de cartes suivant afin de constituer la pioche de réserve :

- À 1 joueur : 33 cartes.
- À 2 joueurs : 24 cartes.
- À 3 joueurs : 18 cartes.
- À 4 joueurs : 12 cartes.

Lors de l'étape 16, placez les cartes Plan d'urgence suivantes à côté du plateau :

- À 1 et 2 joueurs : **Plan d'urgence A.**
- À 3 et 4 joueurs : **Plan d'urgence A** et **Plan d'urgence D.**

CONDITIONS DE VICTOIRES :

- Avoir un cube sur chaque objectif d'un **Plan d'urgence**.
- Avoir un pointage d'au moins :
 - 60 points pour vous mériter 🌸.
 - 75 points pour vous mériter 🌸🌸.
 - 90 points pour vous mériter 🌸🌸🌸.

Chapitre 2 - 72^e heure

Vous devez assurer le parcours d'un grand convoi de nourriture suivant le trajet entre les cellules de crise B.

Changements lors de la mise en place :

Lors de l'étape 6, retirez le nombre de cartes suivant afin de constituer la pioche de réserve :

- À 1 joueur : 48 cartes.
- À 2 joueurs : 42 cartes.
- À 3 joueurs : 39 cartes.
- À 4 joueurs : 36 cartes.

Lors de l'étape 16, placez les cartes Plan d'urgence suivantes à côté du plateau :

- À 1 et 2 joueurs : **Plan d'urgence B.**
- À 3 et 4 joueurs : **Plan d'urgence B** et **Plan d'urgence C.**

CONDITIONS DE VICTOIRES :

- Avoir un cube sur au moins 2 objectifs d'un **Plan d'urgence**.
- Avoir un pointage d'au moins :
 - 35 points pour vous mériter ✿.
 - 50 points pour vous mériter ✿✿.
 - 65 points pour vous mériter ✿✿✿.

Chapitre 3 - 80^e heure

La situation se corse dans le district central. Les foules se réunissent et cherchent un bouc émissaire. Sécurisez le district central.

Changements lors de la mise en place :

Lors de l'étape 6, retirez le nombre de cartes suivant afin de constituer la pioche de réserve :

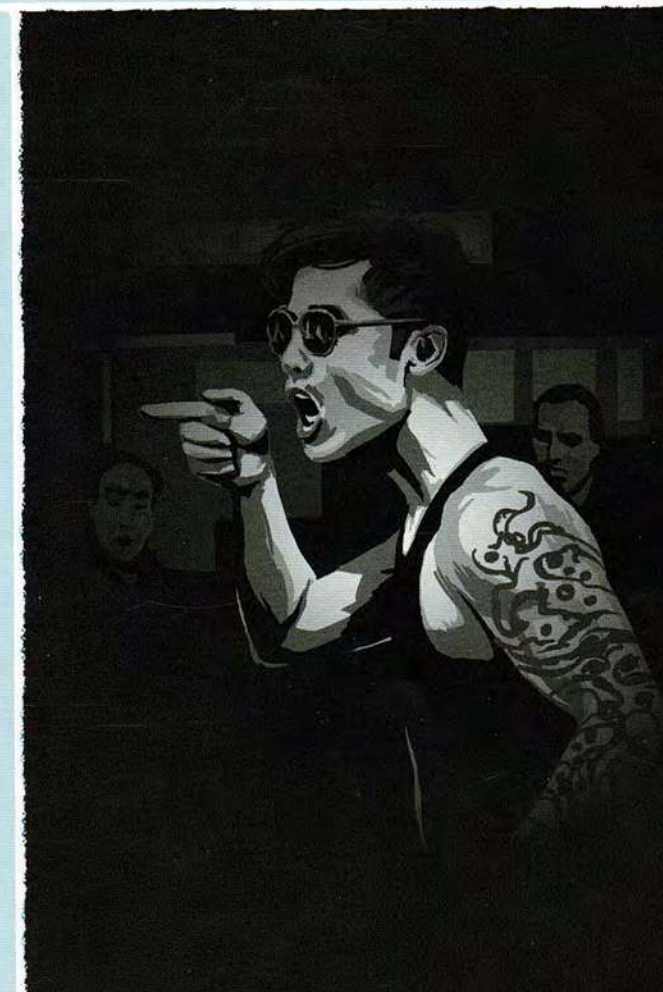
- À 1 joueur : 33 cartes.
- À 2 joueurs : 24 cartes.
- À 3 joueurs : 18 cartes.
- À 4 joueurs : 12 cartes.

Lors de l'étape 16, placez les cartes Plan d'urgence suivantes à côté du plateau :

- À 1 et 2 joueurs : **Plan d'urgence B**
- À 3 et 4 joueurs : **Plan d'urgence B** et **Plan d'urgence D.**

CONDITIONS DE VICTOIRES :

- Avoir un cube sur au moins 2 objectifs d'un **Plan d'urgence**.
- Avoir au moins 4 cubes sur des lieux adjacents au district indiqué à droite.
- Avoir un pointage d'au moins :
 - 65 points pour vous mériter ✿.
 - 85 points pour vous mériter ✿✿.
 - 105 points pour vous mériter ✿✿✿.



Chapitre 4 = 96^e heure

Notre groupe de volontaires souffre de la famine et de blessures, nous devons recruter de nouveaux membres.

Changements lors de la mise en place:

Lors de l'étape 6, retirez le nombre de cartes suivant afin de constituer la pioche de réserve:

- À 1 joueur: 39 cartes.
- À 2 joueurs: 30 cartes.
- À 3 joueurs: 24 cartes.
- À 4 joueurs: 18 cartes.

Lors de l'étape 16, placez les cartes Plan d'urgence suivantes à côté du plateau:

- À 1 et 2 joueurs: **Plan d'urgence C.**
- À 3 et 4 joueurs: **Plan d'urgence A** et **Plan d'urgence C.**

CONDITIONS DE VICTOIRES:

- Avoir un cube sur au moins 2 objectifs d'un **Plan d'urgence.**
- Avoir au moins 4 cubes sur des **lieux rouges.**
- Avoir un pointage d'au moins:
 - 65 points pour vous mériter ✿.
 - 80 points pour vous mériter ✿✿.
 - 95 points pour vous mériter ✿✿✿.



Chapitre 5 - À la fin de la semaine 1

À la fin de la semaine 1, l'ordre a besoin d'être rétabli à Hong Kong!

Changements lors de la mise en place:

Lors de l'étape 6, retirez le nombre de cartes suivant afin de constituer la pioche de réserve:

- À 1 joueur: 27 cartes.
- À 2 joueurs: 18 cartes.
- À 3 joueurs: 9 cartes.
- À 4 joueurs: 0 carte. (**Note:** Si la pioche est épuisée, les rangées de l'offre ne seront pas remplies pour le reste de la partie.)

Lors de l'étape 16, placez les cartes Plan d'urgence suivantes à côté du plateau:

- À 1 et 2 joueurs: **Plan d'urgence D.**
- À 3 et 4 joueurs: **Plan d'urgence B** et **Plan d'urgence D.**

CONDITIONS DE VICTOIRES:

- Avoir un cube sur au moins 2 objectifs d'un **Plan d'urgence.**
- Avoir réalisé les objectifs des 2 pouvoirs de rétablissement de votre plateau Joueur (voir à la page 11).
- Avoir un pointage d'au moins:
 - 105 points pour vous mériter ✿.
 - 125 points pour vous mériter ✿✿.
 - 145 points pour vous mériter ✿✿✿.





Crédits

AUTEUR : Alexander Pfister
RÉALISATION : Sophie Gravel
ÉDITION : Philippe Schmit
DÉVELOPPEMENT : Peter Eggert,
Viktor Kobilke,
Philippe Schmit
ILLUSTRATIONS : Chris Quilliams
CONCEPTION GRAPHIQUE : Stéphane Vachon, Maryse Hébert-Lemire
Karla Ron, Marie-Ève Joly
TRADUCTION : Anh Tu Tran

Développement par : © 2019 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70
21077 Hambourg
Allemagne
Eggertspiele est une marque de Plan B Games Europe GmbH.



Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Informations à conserver pour vos dossiers.

www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

Fabriqué en Allemagne



BLACKOUT HONG KONG

(EGGERSPIELE)



UNE GIGANTESQUE PANNE D'ÉLECTRICITÉ PARALYSE LA VILLE DE HONG KONG. VOUS ÊTES À LA TÊTE D'UN RÉSEAU DE SPÉCIALISTES VOUS PERMETTANT DE RÉCOLTER LES RESSOURCES INDISPENSABLES POUR ASSURER LA SÉCURITÉ DE LA VILLE. PROGRAMMEZ VOTRE MAIN, REMPLISSEZ DES OBJECTIFS, FOUILLEZ LES DIFFÉRENTS QUARTIERS ET SÉCURISEZ LES ZONES AFIN D'ENGRANGER LES POINTS DE VICTOIRE.

1 / MISE EN PLACE



PLATEAU

- Placez les 24 **jetons Transport** à côté du plateau.
- Placez les 12 **jetons GPS** à côté du plateau.
- Constituez une Banque avec les **pièces** de monnaie (HKD).
- Mélangez les 48 **tuiles Exploration**. Placez 3 tuiles face cachée dans chacun des 16 districts.
- Parmi les 72 **cartes Objectif** mélangées, retirez du paquet :
 - 36 cartes à 2 joueurs / 21 cartes à 3 joueurs / 15 cartes à 4 joueurs.
- Les cartes retirées forment une **pioche de réserve** qui sera utilisée en fin de partie.
- Formez une pioche avec les **cartes restantes** et placez-les en haut à droite du plateau.

- Révélez les 9 premières cartes de la pioche en **3 rangées de 3 cartes**. Cela représente l'Offre.
- Placez votre **disque Score** sur la case 0 de la piste de score.
- Récupérez vos **25 cubes** et placez-en 1 au centre du **Cercle des Ressources** (icône Pile). Gardez les autres devant vous.

PLATEAU JOUEUR

- Prenez 1 **carte Distribution sur les dés**.
- Prenez 5 **jetons Transport**.
- Prenez 4 **sous** (HKD) de la banque.
- Placez 5 **marqueurs District sécurisé** (maison) et placez-les sur les 5 **parties grisées** dans la partie supérieure de votre plateau.
- Prenez 1 **Marqueur 0-6** et 1 **marqueur Barrière**. Placez-les sur les emplacements prévus à droite de votre plateau.
- Piochez 2 **cartes Volontaire de départ** au hasard. Placez-les sur les 2 **espaces Objectif** de votre plateau.
- Piochez 1 carte **Plan d'urgence** au hasard. Placez-la sur votre **zone Plan d'urgence** (à droite) de votre plateau.
- Prenez 12 **cartes Joueur** avec la même **icône du zodiaque** (en bas à gauche).
- Placez 2 **cartes** face visible dans la **zone Hôpital** (à droite du plateau) :
 - Votre volontaire bleu avec 2 **cubes** (en haut à gauche).
 - Votre carte **Leader** (mauve).
- Placez sur le **premier emplacement des cartes jouées** (tout en bas à gauche) :
 - 1 volontaire jaune.
- Placez sur le **second emplacement** :
 - 1 volontaire rouge
 - 1 volontaire bleu (par-dessus le rouge). Laissez visible la section du haut des cartes recouvertes.
- Il vous reste donc **7 cartes en main** pour le début de la partie (1 jaune / 2 rouges / 1 bleu / 1 médecin / 1 Mécanicien / 1 Éclaireur).
- En commençant par le **dernier joueur** et dans le **sens antihoraire**, chaque joueur dépose 1 cube sur un lieu (cercle) différent de la carte.



2 / TOUR DE JEU



CHAQUE TOUR EST COMPOSÉ DE 8 MANCHES. CHAQUE MANCHE EST RÉALISÉE PAR TOUS LES JOUEURS AVANT DE PASSER À LA SUIVANTE. LE 1^{ER} JOUEUR INDIQUE AVEC SON MARQUEUR QUELLE MANCHE EST EN COURS (À GAUCHE DU PLATEAU JOUEUR).

1) PLACEMENT DES DÉS RESSOURCES ET SÉLECTION DE CARTES :

- Le 1er joueur lance **3 dés** jusqu'à ce qu'il obtienne **3 résultats différents**. Il doit relancer les résultats identiques.
- Il place les 3 dés sur les 3 zones concernées du **Cercle des Ressources**.
- Placez ensuite **jusqu'à 1 carte de votre main** (face cachée) sur chacun des 3 **emplacements des cartes jouées** (en bas de votre plateau). Le 4^{ème} emplacement est pour l'instant bloqué.

2) DÉPLACEMENT DES VOLONTAIRES ET SPÉCIALISTES :

- Retournez vos cartes précédemment placées (**une par une**). Vous pouvez **effectuer les actions** pour chaque carte retournée.
- **LES CARTES SPÉCIALISTES (FOND VIOLET) :**
 - **Leader** : 1) Obtenez 1 **Pile** en posant 1 cube au centre du **Cercle des Ressources**. 2) Effectuez 1 de vos **actions de mise en œuvre** disponibles (sans maisons dessus).
 - **Éclaireur** : 1) Payez 1 **Carburant/Manuel** pour obtenir 1 **jeton GPS** de la réserve. 2) Obtenez **2 sous** de la banque.
 - **Mécanicien** : 1) Payez 1 **Outil** pour obtenir **3 sous** de la banque. 2) Recevez **3 sous** de la banque
 - **Médecin** : Payez 1 **Médicament** pour **récupérer** en main 1 **carte** de l'**Hôpital**. Marquez les **PV** indiqués sur la carte récupérée.



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

- LES CARTES VOLONTAIRES (FOND ROUGE/JAUNE/BLEU) :

- Les volontaires procurent des **ressources**.



- Regardez la **couleur** et le nombre de **cubes** indiqués sur la carte. Vérifiez quelle **ressource** accueille le **dé** de cette **couleur**. Déposez vos cubes sur cette ressource.
- Si la ressource correspondante ne vous convient pas, vous pouvez utiliser 1 **jeton Transport (camion)** pour déposer vos cubes sur une des 2 **zones adjacentes**. Possibilité de se déplacer plus loin avec plusieurs **Camions**. Il est possible de **recupérer** un jeton **Camion à tout moment** en soustrayant 1 point à votre score.
- La **Pile** au centre du cercle est une **ressource joker** qui remplace n'importe quelle ressource. Vous pouvez l'**obtenir** grâce à certains bonus ou à n'importe quel moment du jeu en **dépensant 5 sous** que vous remettez à la banque.

3) COMPLÉTER DES OBJECTIFS :

- Vous pouvez compléter un ou plusieurs objectifs dans votre zone d'**Objectif** sur les cartes volontaires, sur votre carte **Plan d'urgence** ou sur vos **Pouvoirs de rétablissement** (les 2 colonnes à droite du **Plan d'urgence**).

LES OBJECTIFS DES CARTES VOLONTAIRES :

- Le coût

- **En ressources** : Récupérez les cubes concernés dans le **Cercle des Ressources**. Certaines cartes demandent des ressources identiques (de votre choix).
- **En argent** : Payez à la banque la somme demandée.
- **En combinaison de cartes** : Vous devez posséder les couleurs demandées sur l'un de vos emplacements de cartes jouées.
- **En tuiles Exploration** : Vous devez avoir récupéré 2 tuiles **Exploration** : 1 avec des P.V, l'autre avec la ressource indiquée.
- **En connexion entre 2 cubes** : Vous devez relier les deux points demandés avec vos cubes sur la carte.

- Destination de la carte :

- La carte doit aller dans votre main.
- La carte doit rejoindre votre zone de **Mise en œuvre** au-dessus de votre plateau joueur.

- Effet de la carte :

- **P.V** : Marquez le nombre de points indiqués.
- **Argent** : Recevez de la banque autant d'argent qu'indiqué.
- **Placer un cube** : Sur un lieu de la couleur indiquée. Certaines cartes vous laissent le choix du lieu. Le lieu doit être **adjacent** à un de vos cubes. Si il y a un ou plusieurs lieux entre votre cube et le lieu demandé, vous pouvez utiliser autant de **Camion** pour sauter ces lieux. Le lieu peut déjà contenir des cubes adverses. Si vous avez rempli tous les lieux de la couleur demandée, vous pouvez placer un cube sur une **autre couleur**, en respectant les règles de pose.

LES OBJECTIFS DES CARTES PLAN D'URGENCE (OBJECTIFS MULTIPLES) :

- Il est possible de compléter **plusieurs** objectifs. Le coût de chaque objectif est indiqué au centre de la carte.
- Chaque objectif complété donne une **récompense immédiate** (à droite du coût). Placez un cube sur la récompense reçue.
- Après avoir complété un objectif, soit vous gardez la carte pour tenter de remplir le prochain objectif, soit vous placez cette carte dans votre **Zone de Mise en œuvre** (au-dessus de votre plateau).
- Si vous complétez la **totalité** des objectifs de la carte, vous recevez le **bonus** indiqué sur la carte.
- Si vous mettez la carte dans votre **Zone de Mise en œuvre**, enlevez les cubes et glissez la carte sous la partie supérieure de votre plateau, en laissant apparaître la **ligne avec l'icône cochée**. Vous recevez aussi l'**Effet de concrétisation** (en bas à droite).

LES OBJECTIFS DES POUVOIRS DE RÉTABLISSEMENT (1 SEULE FOIS CHACUN)

- Il y a 2 objectifs de rétablissement :

- 1) **coût** : 4 ressources identiques au choix + une combinaison de 2 cartes bleues et 2 cartes rouges (sur 1 des emplacements cartes jouées). **Récompense** : 10 P.V + placez le marqueur 0-6 sur l'emplacement 0-4 de la zone de mise en œuvre.
- 2) **coût** : 10 sous + une combinaison de 2 cartes violettes et 2 cartes jaunes (sur 1 des emplacements cartes jouées). **Récompense** : 10 P.V + enlevez le marqueur **Barrière** pour libérer un 4ème emplacement en bas de votre plateau.

4) EXPLORATION :

- Vous pouvez choisir un **district** où se trouve **un de vos cubes** et au centre duquel se trouve des **tuiles Exploration**.
- Consultez les tuiles **secrètement**. Vous pouvez en choisir une qui vous intéresse.
- Si vous récupérez une tuile remettez les autres **face visible** dans le district concerné. Sinon remettez-les dans le même état qu'au départ (visible ou cachée).
- Sur la tuile, choisissez la **difficulté de l'épreuve** selon le nombre d'**icônes Exploration** nécessaires à la réussite de la mission.
- Constituez une **équipe d'Exploration** en révélant **au moins** une carte de votre main avec une icône **Exploration**. Le **médecin** ne fait jamais d'**Exploration**.
- Pour atteindre le niveau d'**icônes Exploration**, vous pouvez ajouter au total de vos cartes **les icônes présentes** :
 - Sur certaines **cartes** présentes dans votre **Zone de mise en œuvre**.
 - Sur les **tuiles d'Exploration** en votre possession **face CACHÉE**. En effet, si durant la partie, vous récoltez des tuiles d'**Exploration** avec le même type de récompense qu'une tuile précédemment récoltée, vous devez retourner celles-ci face cachée (icône **Exploration**). Elles restent en votre possession une fois utilisées.
 - Sur les **jetons GPS** (3 icônes d'**Exploration**). Défaussez-les une fois joués.
- L'un des membres de votre équipe d'**Exploration** est obligatoirement **blessé**. Un de vos adversaires sélectionne un membre de l'équipe au **hasard**. Placez-le dans votre zone **Hôpital**.



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

- Si vous choisissez la tuile *Exploration* avec la valeur d'épreuve la plus **faible**, vous pouvez dépenser uniquement **4 icônes d'Exploration** avec votre équipe. Vous récupérez la tuile face **cachée**, **sans obtenir** de récompense.

5) ACQUISITION DE NOUVEAUX OBJECTIFS :

- Chacun votre tour, jusqu'à ce que **tous les joueurs passent**, vous pouvez acheter 1 carte parmi les 9 cartes exposées à droite du plateau :
- Si la rangée contient **3 cartes**, cela coûte **4 sous** pour acheter l'une d'entre elles.
- Si la rangée contient **2 cartes**, cela coûte **3 sous** pour acheter l'une d'entre elles.
- Si la rangée contient **1 seule carte**, cela coûte **2 sous** pour l'acheter.
- Si la rangée est **vide**, remplissez-la avec les 3 prochaines cartes de la **pioche**.
- Placez la nouvelle carte dans votre zone *Objectif* de votre plateau (3 cartes max.). Les **cartes Plan d'urgence** sur leur emplacement spécifique.

6) PHASE ENTRETIEN :

- Le 1er joueur **défausse** la carte se trouvant le plus **à droite** sur **chacune** des 3 rangées de l'offre. **Ne piochez pas** de nouvelles cartes.
- Si une **rangée** se retrouve **sans carte**, **complétez-la** avec 3 nouvelles cartes.
- La **Nourriture** et l'**eau** sont périssables. S'il vous en reste, vous devez les échanger :
 - **1 Nourriture** = **2 sous** de la banque.
 - **1 Eau** = **1 sou** de la banque
 - **2 Eaux** = **1 jeton GPS** de la réserve.
- Vous pouvez défausser une carte *Objectif* de votre plateau.



7) SÉCURISER DES DISTRICTS :

- Un district est **sécurisé** si au moins un joueur possède un cube sur **tous les points** composant ce district.
- Lorsqu'un district est nouvellement sécurisé :
 - **Retirez** les tuiles *Exploration* restantes.
 - **Tous les joueurs** ayant sécurisé ce district récupèrent une de leurs **maisons** de leur plateau *joueur* et la placent sur ce district.
 - **Tous les joueurs** (même ceux qui n'ont pas sécurisé la zone) comptent le **nombre de cubes** de leur couleur sur les points du district et reçoivent respectivement pour 1-2/3/4/5/6/7 cubes = 2/3/5/7/10/14 **points victoire**.

8) RÉTABLIR SA MAIN :

- Si vous possédez **4 cartes ou moins** dans votre main, vous pouvez compléter votre main en récupérant le tas de cartes **le plus important** des cartes jouées. En cas **d'égalité**, vous choisissez.
- Si vous avez débloqué le **marqueur 0-6**, vous pouvez faire cette action si votre main possède **6 cartes ou moins**.
- Si vous rétablissez votre main, vous pouvez alors faire une des **actions de mise en œuvre** disponibles ainsi que celles des cartes déposées au-dessus.
- Il est possible de faire **plusieurs** actions de mise en œuvre dans l'ordre de votre choix, mais **1 seul fois chacune**.

3 / FIN DE PARTIE



- Lorsque la pioche de l'offre est épuisée, la fin de partie est déclenchée. Vous pouvez compléter les cartes manquantes avec la pioche de réserve si besoin.
- Terminez le tour en cours et jouez un tour supplémentaire.

- Chaque joueur marque les points suivants :
 - Convertissez vos ressources : 1 ressource = 1 sou.
 - Convertissez vos sous : 5 sous = 1 P.V
 - Comptez le nombre de tuiles *Exploration* face visible et marquez le nombre de points correspondant :
 - 1-2/3/4/5/6/7 tuiles = 2/3/5/7/10/14 points victoire.
 - Comptez les P.V indiqués sur toutes vos cartes sauf celles dans votre zone *Objectif* et celles présentes dans la zone hôpital.

Le joueur possédant le plus de P.V remporte la partie. En cas d'égalité celui qui possède le plus de sous.