

20^{ÈME} SIÈCLE

Tout au long de 20ème siècle, chaque pays cherche à prospérer et à croître, chacun à sa façon. Certains deviennent des pôles financiers. D'autres deviennent des centres universitaires. La science et le commerce servent à propulser les pays vers le futur - mais vers quel sorte de futur ? La croissance produit des déchets et les plus grandes avancées sont accompagnées de coûts importants pour l'environnement. Comment ces pays atténueront-ils les inévitables catastrophes écologiques ?

Votre objectif est d'améliorer la qualité de vie - un endroit où l'environnement est en aussi bonne santé que l'économie. Alors seulement pourrez-vous considérer votre pays comme véritablement développé.

CONTENU

Une partie comprend six tours au cours desquels vous supervisez l'urbanisation de votre pays. Certains territoires produisent des revenus, d'autres de la recherche scientifique, d'autres encore améliorent la qualité de vie. La recherche vous permet de découvrir de nouvelles technologies qui façonneront la manière dont votre pays se développe. La science peut aussi vous aider à éviter les catastrophes écologiques. À la fin de chaque tour, vos territoires produisent l'argent et la recherche dont vous aurez besoin pour relever les défis du tour suivant.

Vous accumulez des points de victoire à chaque tour sur la base de la qualité de vie de votre pays. À la fin du deuxième et du quatrième tour, vous gagnez également des points supplémentaires en fonction de certains aspects du développement de votre pays. À la fin du sixième tour, vous marquez des points supplémentaires d'après le revenu, la recherche, et la valeur environnementale de votre pays. Le joueur disposant du plus de points de victoire l'emporte puisqu'il aura bâti le pays avec le plus haut niveau de bien-être.

- **45 tuiles de territoire**
- **30 tuiles de technologie**
- **1 plateau de jeu**
- **5 plateaux de jeu individuels**
- **1 tuile de coût de technologie double face**
- **1 pion de joueur** dans chacune des 5 couleurs
- **20 jetons de population** dans chacune des 5 couleurs
- **1 compteur de score** dans chacune des 5 couleurs
- **95 jetons de déchets**
- **4 ponts**
- **1 marqueur de coût de technologie**
- **1 compteur de tours**
- **6 cartes de score** : 3 pour le deuxième tour et 3 pour le quatrième tour
- **9 cartes de catastrophe** : 3 pour les premier et deuxième tours, 3 pour les troisième et quatrième tours et 3 pour le cinquième tour
- **94 cartes figurant les pièces et les points de science**

MISE EN PLACE

PRÉPARATION DE LA TABLE

Disposez le plateau de jeu au centre de la table et placez la tuile de coût de technologie double face à côté. Vous en aurez besoin plus tard dans le jeu. Piochez au hasard une des cartes de score du deuxième tour et une des cartes de score du quatrième tour. Placez-les face visible sur les emplacements dédiés du plateau de jeu. Rangez les cartes restantes dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées lors de cette partie.

Note: Pour votre première partie ou si vous expliquez le jeu à de nouveaux joueurs, nous recommandons de jouer sans ces cartes de score.



TUILES DE TERRITOIRE ET DE TECHNOLOGIE

En fonction de l'inscription sur leur dos, triez les tuiles de territoire en 4 piles face cachée. Il en résultera une pile de tuiles de départ, une pile pour les tours 1 et 2, une pile pour les tours 3 et 4, et une pour le tour 5. Mélangez chacune des piles séparément. Placez ces piles à proximité du plateau de jeu.

Répétez le processus avec les tuiles de technologie.



CARTES DE CATASTROPHE

Piochez au hasard cinq cartes de Catastrophe : deux marquées I-II, deux marquées III-IV, une marquée V. Faites une pile avec ces cartes face cachée : I-II au sommet, III-IV un milieu, V à la base. Rangez les cartes de Catastrophe restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Note: Aucun joueur ne doit savoir quelles cartes de catastrophe se trouvent dans la pile. Ne regardez pas les cartes restantes dans la boîte.



PRÉPARATION DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion de joueur, les jetons de population et le compteur de score de cette couleur. Le joueur le plus doué en tri sélectif place son pion sur le petit emplacement de gauche situé au dessus des emplacements réservés aux tuiles de territoire. Les joueurs restants placent leurs pions à côté, dans l'emplacement plus grand à droite.

TERRITOIRE DE DÉPART



Chaque joueur prend une tuile de territoire de départ et pose un jeton de déchet et deux jetons de population dessus. Le jeton de déchet peut être posé n'importe où mais le jeton de population doit être placé dans les deux villes produisant des pièces et des points de science.

Une des villes produit 1 pièce et 1 point de science. L'autre produit 2 pièces et 1 point de science. Ainsi, le total est de 3 pièces et 2 points de science.



PLATEAU INDIVIDUEL



Chaque joueur prend un plateau individuel. Ce dernier dispose de pistes servant à suivre la production et la pollution. Vos jetons de population servent de marqueur pour mémoriser ces valeurs. Disposez un jeton sur l'emplacement 3 pièces pour montrer que votre pays produit 3 pièces chaque tour. Mettez un jeton sur la case 2 de la piste de science pour montrer combien de science votre pays produit. Votre pays ne produit pas (encore) de points de victoire, donc positionnez un troisième jeton sur le symbole des points de victoire pour indiquer l'absence de production de points de victoire. Enfin, placez un jeton sur la case 0 de l'indicateur de pollution.

CARTES DE PIÈCES ET DE POINT DE SCIENCE



Chaque joueur débute la partie avec 10 pièces et 10 points de science représentés par des cartes de pièce et des cartes de point de science. Ces cartes sont gardées secrètes aux autres joueurs. Les cartes restantes forment la banque. Les joueurs peuvent faire la monnaie à tout moment.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie consiste en cinq tours entiers et un sixième tour abrégé. Chaque tour comporte six phases :

- **Mise en Place**
- **Enchère de Territoire** (et Achat de Technologie)
- **Prévention des Catastrophes**
- **Consolidation** (et Utilisation de la Technologie)
- **Production** (et Recyclage)
- **Obtention des Bonus** (après les tours deux, quatre et six)

Les tours un, trois et cinq ne comportent pas de phase d'Obtention des Bonus (même s'il est toujours possible de marquer des points de victoire durant la Production).

Le sixième tour est abrégé, il consiste seulement en de la Consolidation, de la Production et en l'ultime Obtention des Bonus.

PHASE 1 : MISE EN PLACE

Placez le compteur de tours sur l'emplacement correspondant au nouveau tour. Les pions joueurs devraient déjà être placés sur l'emplacement au dessus de la section des enchères de territoires. Au premier tour, le premier joueur est déterminé comme indiqué dans la mise en place en page 2. Pour les tours suivants, le premier joueur est le joueur qui a reçu la pire catastrophe au tour précédent.



Toute tuile de territoire, de technologie ou carte de catastrophe subsistant sur le plateau de jeu d'un tour précédant est défaussée. Elles ne seront plus utilisées lors de cette partie et peuvent donc être rangées dans la boîte.

Piochez de nouvelles tuiles de territoire dans la pile appropriée. (Les tuiles sont rangées en trois piles : une pour les tours 1 et 2, une pour les tours 3 et 4, et une pour le tour 5.) Faites de même pour les tuiles de technologie.

Des symboles sur le plateau de jeu indiquent quels emplacements utiliser en fonction du nombre de joueurs. Ainsi, dans une partie à cinq joueurs, 8 tuiles de territoire et 6 tuiles de technologie sont piochées. Une partie à 4 joueurs utilise 6 tuiles de territoire et 5 tuiles de technologie. Une partie à 3 joueurs utilise 5 tuiles de territoire et 4 tuiles de technologie.

Aucune nouvelle tuile ne sera ajoutée en cours de tour. Celles distribuées seront les seules tuiles disponibles lors de ce tour et toutes celles restées invendues seront défaussées au début du prochain tour.

Révélez la carte du dessus de la pioche Catastrophe et placez-la face visible sur l'emplacement correspondant sur le plateau.

Les prix augmentent deux fois au cours d'une partie. Au début du tour 3, recouvrez l'emplacement indiquant le coût de la technologie avec la tuile de coût de technologie dont la face indique 3 pièces visibles. Au début du tour 5, retournez la tuile de sorte que la face indiquant 4 pièces soit désormais visible. Le symbole de pièce indique le prix minimum d'une tuile de territoire.

Le coût de la technologie est indiqué par la position du marqueur de coût de technologie. Placez-le sur l'emplacement approprié de l'indicateur de coût de technologie. (Aux tours 1 et 2, l'indicateur de coût de technologie est celui imprimé sur le plateau de jeu. L'indicateur pour les tours ultérieurs est imprimé sur la carte de coût de technologie.) Pour une partie à 4 ou 5 joueurs, le marqueur débute le tour sur le second emplacement en partant de la gauche. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, le marqueur est placé à l'extrême gauche. Dans une partie à 3 joueurs, le marqueur débute le tour sur le second emplacement en partant de la gauche. Les technologies seront meilleur marché lors de l'enchère de territoire comme expliqué ci-dessous.



PHASE 2 : ENCHÈRE DE TERRITOIRE (ET ACHAT DE TECHNOLOGIE)

Chaque territoire est adjugé au plus offrant. Les joueurs peuvent acquérir une ou plusieurs tuiles de territoire pendant cette phase. Chaque joueur a également la possibilité d'acheter une technologie après être sorti de l'enchère de territoire.

ENCHÉRIR SUR DES TUILES DE TERRITOIRE

Le premier joueur (celui sur la case de gauche) choisit le premier territoire mis aux enchères et dépose sa tuile dans la case des enchères (sous l'indicateur de coût de technologie). Le premier joueur doit aussi être le premier enchérisseur. L'enchère initiale minimale est indiquée à côté de l'indicateur de coût de technologie (2 pièces aux tours un et deux, 3 pièces aux tours trois et quatre, et 4 pièces au tour cinq) mais le premier joueur peut proposer plus s'il le souhaite.

Tous les joueurs dans l'enchère peuvent enchérir à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur à gauche du premier joueur.

Quand vient votre tour d'enchérir, vous avez trois options :

1. **Surenchérir ;**
2. **Passer et renoncer à la tuile actuellement à l'enchère ;** ou
3. **Quitter l'enchère de territoire** (et avoir la possibilité d'acquérir une technologie).

L'enchère se poursuit de sorte que chaque joueur (premier joueur inclus) puisse surenchérir plusieurs fois.

Si vous passez, vous ne pouvez surenchérir sur cette tuile par la suite; mais vous gardez la possibilité d'enchérir sur la prochaine tuile. Si vous quittez l'enchère, vous ne pourrez plus participer à aucune enchère ce tour. Si vous n'avez plus assez de pièces pour surenchérir, vous devez passer ou quitter ; vous ne pouvez enchérir plus de pièces que vous n'en détenez réellement.

Une fois que tous les autres joueurs ont passé ou quitté, le meilleur enchérisseur :

- **paye les pièces enchéries** à la banque,
- **dispose la tuile remportée** à côté de ses autres tuiles de territoire,
- **déplace le marqueur de coût de technologie** d'une case vers la droite (à moins qu'il ne soit déjà dans la case la plus à droite),
- **dispose un de ses jetons de population** sur sa nouvelle tuile de territoire,
- **dépose un ou plusieurs jetons de déchet** sur la tuile de territoire,
- **devient le nouveau premier joueur** pour l'enchère suivante du tour.

Vous ajoutez un jeton de déchet sur le premier territoire que vous achetez pendant ce tour, deux sur le second, trois sur le troisième, etc. La quantité dépend uniquement du nombre de tuiles de territoire acquises pendant le tour actuel, pas de votre nombre total de tuiles de territoire.

Notez que la décision relative à l'endroit où poser le territoire et où placer le jeton de population n'est pas prise avant la phase de Consolidation.

Le nouveau premier joueur choisit la prochaine tuile de territoire mise aux enchères et fait la première enchère. Les joueurs ayant quitté l'enchère ne peuvent participer, mais ceux qui ont seulement passé lors de l'enchère précédente conservent la possibilité d'enchérir sur le nouveau territoire, de passer ou de quitter l'enchère. Celui qui remporte chaque enchère devient le

premier joueur de la suivante, et les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs aient quitté l'enchère.

Le premier joueur peut choisir de quitter l'enchère au lieu de choisir le prochain territoire à mettre aux enchères. Si le premier joueur n'a pas assez de pièces pour effectuer l'enchère minimale, il ou elle doit quitter au lieu de choisir la tuile. Lorsque le premier joueur quitte l'enchère au lieu de choisir un territoire, le nouveau premier joueur sera le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre n'ayant pas quitté l'enchère. Le nouveau premier joueur peut choisir une tuile de territoire (et faire une première enchère) ou quitter l'enchère.

Si vous êtes le seul joueur n'ayant pas quitté l'enchère, vous pouvez acquérir autant de tuiles de territoire restantes que vous le souhaitez au prix minimum. Cependant, n'oubliez pas que les territoires supplémentaires sont accompagnés de jetons de déchet additionnels.

QUITTER L'ENCHÈRE ET ACHETER UNE TUILE DE TECHNOLOGIE

Lorsque vous quittez l'enchère de territoire, vous avez la possibilité d'acquérir une tuile de Technologie. Il y a deux moments où vous pouvez quitter :

- **quand c'est votre tour d'enchérir sur la tuile de territoire en cours,**
- **quand vous êtes le premier joueur et que c'est à vous de sélectionner la prochaine tuile à mettre aux enchères.**

Si vous passez, vous n'avez plus la possibilité de quitter l'enchère avant que votre tour de parler ne revienne lors de la prochaine enchère.

Quand vous quittez l'enchère, déplacez votre pion dans l'emplacement plus grand à gauche en dessous de l'indicateur de coût de technologie, à moins que vous ne soyez le dernier joueur à quitter. Dans ce cas, placez votre pion dans le petit emplacement de droite. Vous pouvez acheter n'importe quelle technologie parmi celles disponibles en payant le nombre de points de science indiqué par l'indicateur de coût de technologie. Il s'agit de votre unique opportunité d'acheter une technologie durant ce tour.

L'ordre est important. Le premier joueur à quitter l'enchère a le choix des technologies. Notez que l'indicateur de coût de technologie se déplace vers la droite quand un territoire est emporté aux enchères, ainsi tous ceux qui quittent l'enchère au cours de la même enchère paieront le même prix pour une nouvelle technologie. Les joueurs quittant après plusieurs ventes de territoire bénéficieront de prix de technologie plus bas. Au final, chaque joueur quittera l'enchère (que ce soit par manque de trésorerie, de territoire ou d'intérêt) et ainsi chaque joueur aura une chance d'acheter une technologie à chaque tour.

Lorsque vous achetez une nouvelle tuile de technologie, payez la quantité requise de point de science à la banque et prenez la tuile. La plupart des technologies ont un impact écologique immédiat, signalé par un ou plusieurs symboles dans le coin supérieur gauche :



Prenez le nombre de jetons de déchet indiqué et placez-les près de vos tuiles de territoire. (Vous placerez ces déchets sur vos territoires pendant la Consolidation.)



Déplacez votre indicateur de pollution (situé sur votre plateau de jeu) d'une case vers la gauche.



Déplacez votre indicateur de pollution d'une case vers la droite.

L'impact écologique immédiat d'une technologie n'est appliqué qu'une fois par partie : immédiatement après que vous avez acquis sa tuile de technologie.

Il y a une limite haute et basse au niveau que peut atteindre la qualité de votre environnement. Si un  ou une  devait déplacer votre marqueur au delà de la piste de l'indicateur de pollution, laissez-le où il se trouve.

Certaines technologies (celles avec des bâtiments ou des rails de chemin de fer) sont des équipements qui sont attachés à votre pays pendant la Consolidation. Certaines vous donnent une capacité utilisable une fois seulement. Certaines vous donnent une capacité utilisable à chaque tour. Tous les détails sur les technologies sont présentés dans le chapitre sur les technologies.

Exemple

Bleu entame l'enchère du tour un. Il met un territoire dans l'emplacement des enchères et propose 2 pièces. Vert propose 3 pièces. Jaune passe. Bleu décide de passer, et Vert emporte l'enchère. Il déplace l'indicateur de coût de technologie d'une case vers la droite. Il paye 3 pièces, prend le territoire, et pose 1 jeton de population vert et un jeton de déchet dessus.

Vert choisit le nouveau territoire mis aux enchères. Jaune l'emporte finalement avec une enchère de 5. Jaune déplace l'indicateur de coût de technologie d'une case vers la droite. Jaune paye 5 pièces, prend le territoire, et pose 1 jeton de population jaune et un jeton de déchet dessus.

Jaune choisit alors le territoire suivant. Jaune ouvre l'enchère avec 5 pièces (ce qui est tout ce qui lui reste). Bleu relance à 6. Vert surenchérit à 7. Jaune ne peut aller plus haut. Au lieu de passer, il choisit de quitter l'enchère. Il déplace son pion vers l'emplacement en dessous des tuiles de technologies et en achète une pour un point de science. Bleu passe, donc Vert l'emporte pour 7. Il déplace l'indicateur de coût de technologie d'une case vers la droite. Vert paye 7 pièces, prend le territoire, et pose 1 jeton de population vert et deux jetons de déchet dessus.

Vert n'a plus de pièces, donc il doit quitter l'enchère. Il pose son pion à côté de celui de Jaune et choisit une technologie (qu'il obtient gratuitement).

Bleu est le seul joueur restant pour les enchères. Bleu peut acheter les deux territoires restants au prix minimum : 2 pièces chacun. L'ordre d'achat est important car le premier terrain acheté aura un jeton de déchet et le second en aura 2. Une fois tous les territoires vendus, Bleu n'a plus d'autre choix que de quitter l'enchère. L'indicateur de coût de technologie est complètement à la droite de la piste et Bleu peut avoir une tuile parmi celles restant gratuitement. Puis il déplace son pion sur l'emplacement de premier joueur en dessous des tuiles de technologies. Bleu débutera les enchères pour les Catastrophes.

COMPENSATION

Dans certains cas, il peut arriver qu'un joueur ne remporte aucune des enchères du tour et ne gagne aucun nouveau territoire. Pour compenser ce coup du sort, le joueur reçoit de l'argent de la banque : 4, 5, ou 6 pièces, en fonction du tour. (Prenez l'enchère minimale et ajoutez 2.)

Notez que même un joueur sans pièces aura une chance d'acheter une tuile de technologie lorsqu'il quittera l'enchère.

PHASE 3: PRÉVENTION DES CATASTROPHES

A la fin de la phase d'enchère de territoire, tous les pions des joueurs sont en dessous de l'indicateur de coût de technologie et à côté de la carte de catastrophe. C'est le moment de commencer à gérer ces catastrophes.

Dans une partie à cinq joueurs, les cinq colonnes de la carte de catastrophe s'appliquent. Dans une partie à quatre, ignorez la colonne spécifique pour cinq joueurs . Dans une partie à trois, ignorez cette colonne et la colonne spécifique pour quatre joueurs . Pour rendre ces limitations plus claires, utilisez des jetons des couleurs non utilisées pour recouvrir ces colonnes sur la carte.

La plupart des colonnes ont des icônes de déchets  ou de pollution  – ou les deux ! Chaque icône  représente un jeton de déchet qui est gagné par le joueur qui "remporte" la catastrophe. Chaque icône  contraint le "vainqueur" à déplacer son marqueur de pollution d'une case vers la gauche. Cela signifie que la première colonne de la carte de catastrophe est le plein potentiel de la catastrophe alors que la dernière colonne (vide) représente les initiatives qui l'ont totalement évitée.

Le joueur qui a quitté l'enchère de territoire en dernier (celui dont le pion est dans la petite case à droite sous l'indicateur de coût de technologie) est le premier joueur. Ce joueur ouvre l'enchère des catastrophes en choisissant une colonne et en enchérissant un certain nombre de points de science.

Les enchères se poursuivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour indiquer une enchère, placez votre pion sur le chiffre correspondant de la colonne. L'enchère minimale est 0, la maximale 25. Vous ne pouvez enchérir plus de points de science que vous n'en avez. Lorsque vous enchérissez sur une colonne dans laquelle figure déjà un pion, vous devez surenchériser.



Jaune est le premier joueur. Il choisit la colonne la plus à droite. Vert choisit la colonne du milieu. Rouge choisit la colonne de Jaune et surenchérit. Bleu choisit encore la même et bat Jaune et Rouge.

Après que chaque joueur a placé son pion sur les pistes d'enchère, l'enchère se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il n'y est plus qu'un seul pion dans chaque colonne. À votre tour, vous avez une alternative :

- 1. Votre pion représente l'enchère la plus haute pour cette colonne.** Dans ce cas, votre tour passe au suivant. Vous ne pouvez changer de colonne tant que quelqu'un n'a pas surenchérit sur vous.

Dans l'exemple précédent, si c'était le tour de Bleu ou de Vert, ils devraient passer.

2. Votre pion est sous un ou plusieurs autres dans cette colonne. Dans ce cas, vous devez faire une nouvelle enchère. Vous pouvez choisir n'importe quelle colonne (l'actuelle incluse) tant que vous proposez la plus haute enchère de cette colonne.



Jaune peut choisir n'importe laquelle des zones claires. La zone sombre n'est pas utilisée dans une partie à quatre joueurs.



Au tour de Vert, il ne peut choisir que les zones claires.

Quand il n'y a plus qu'un seul et unique pion dans chaque colonne, les enchères prennent fin.

Tous les joueurs paient les points de science promis à la banque et obtiennent les produits de la catastrophe qu'ils ont choisie.

Pour chaque icône , prenez un jeton de déchet et placez-le devant vous.

Pour chaque icône , déplacez votre marqueur de pollution d'une case vers la gauche (à moins que votre marqueur ne soit déjà à l'extrémité de la piste).

La colonne à gauche est la pire des catastrophes. Le joueur qui "remporte" ce nid à problème débutera l'enchère de territoire du tour suivant.

PHASE 4: CONSOLIDATION (ET UTILISATION DE LA TECHNOLOGIE)

Pour accélérer le jeu, tous les joueurs peuvent procéder à la Consolidation simultanément. Cependant, si un joueur souhaite baser ses décisions sur les actions des autres, vous devrez effectuer la Consolidation les uns après les autres en commençant par le joueur dans la colonne la plus à gauche et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÉPARTIR LES DÉCHETS

En premier lieu, vous devez placer tout nouveau jeton de déchet reçu pendant le tour (à cause d'une nouvelle technologie ou d'une catastrophe écologique). Les jetons de déchet sont toujours disposés sur les tuiles de territoire, jamais sur les tuiles d'équipement. Les déchets accumulés pendant ce tour doivent être disposés sur les tuiles de territoire acquises lors du tour, mais vous avez le choix de la répartition entre les tuiles. Si vous n'avez pas acquis de tuile de territoire pendant le tour actuel, vous placez les nouveaux jetons de déchet sur les territoires déjà rattachés à votre pays.

Un jeton de déchet peut être placé n'importe où sur une tuile (mais veillez à ne pas cacher les villes, les voies ferrées ou les icônes de production). Contrairement à un jeton de population, un jeton de déchet appartient à toute la tuile de territoire, pas à une ville en particulier.

Notez que seuls les déchets provenant des technologies et des catastrophes sont attribués dans cette phase. Les déchets apparus avec l'achat des tuiles de territoire que vous avez achetées doivent rester sur ces tuiles (pour l'instant).

RATTACHER LES NOUVEAUX TERRITOIRES ET ÉQUIPEMENTS

Ensuite, vous devez rattacher vos territoires (et équipements) nouvellement acquis à votre pays. Les tuiles sont positionnées comme sur un quadrillage. Chaque tuile à quatre orientations possibles et toutes sont autorisées. Chaque nouvelle tuile doit être contiguë à une tuile déjà en place, et doit la toucher soit par un côté, soit par un coin. Vous pouvez connecter les nouvelles tuiles dans n'importe quel ordre. Les voies ferrées sortant par un côté d'une tuile ne doivent pas forcément correspondre avec les rails sur la tuile voisine.

Si vous avez acheté un nouvel équipement (une tuile de technologie comportant bâtiments et voie ferrée) vous la rattachez à votre pays comme s'il s'agissait d'une tuile de territoire normale.

METTRE EN JEU DE NOUVEAUX HABITANTS

Pendant que vous connectez vos nouvelles tuiles de territoire, vous devez décider où vos nouveaux habitants travailleront. Chaque territoire entre en jeu avec un jeton de population, mais beaucoup de territoires comportent deux villes. Votre nouvelle population ne peut travailler que dans une seule. Choisissez la ville avec précaution car il est difficile de déplacer un jeton de population par la suite. Les icônes indiquent ce que produit la ville quand elle est occupée par un jeton de population. Les villes ne peuvent abriter plus d'un jeton de population mais certaines n'en auront pas. Les villes peuvent produire des pièces, des points de science et des points de victoire. Certaines villes comprennent des centres de recyclage qui peuvent être utilisés pendant la phase de Production. Les villes inoccupées ne produisent rien et leurs centres de recyclage sont à l'arrêt. Notez que les nouveaux jetons de population ne sont pas libres de travailler n'importe où dans le pays. Ils doivent travailler dans une ville de la tuile dont ils sont originaires (du moins initialement).

UTILISER LES TECHNOLOGIES

Une fois tous les nouveaux déchets attribués à leur tuile de territoire, tous les nouveaux habitants logés dans des villes et tous les territoires (et équipements) rattachés au pays, vous pouvez faire usage de toutes les capacités spéciales que vos technologies vous offrent. Par exemple, si vous disposez de la locomotive, vous pouvez transporter un jeton de population. Reportez-vous au chapitre Technologie pour plus de détails.

METTRE À JOUR LES INDICATEURS DE PRODUCTION

Finalement, vous devez mettre à jour vos indicateurs de production pour refléter votre production actuelle de pièces, de points de science et de points de victoire. Il n'y a pas de plafond à la production. Si votre production de quoi que ce soit est supérieure à 10, vous la représentez avec plusieurs jetons :

Exemple: *Pour afficher un revenu de 23 pièces, placez 2 jetons sur la case 10 et un sur la case 3.*



Il est possible, à tout moment de la partie, de vérifier les valeurs affichées sur les indicateurs de production en recomptant les icônes produites par chaque ville habitée dans le pays. Cependant, les indicateurs devraient être gardés à jour pour ne pas perdre de temps à tout recompter.

PHASE 5: PRODUCTION (ET RECYCLAGE)

Au cours de cette phase, vos cités habitées produisent les pièces, points de science et points de victoire indiqués. Etant donné que vous venez de mettre à jour les indicateurs de production lors de la phase de Consolidation, les valeurs affichées par les indicateurs représentent la quantité perçue pour chaque domaine. Vous avez aussi la possibilité de faire usage des centres de recyclage actifs.

OBTENIR DES CARTES ET MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE

Prenez à la banque des cartes appropriées pour une valeur égale à votre production en pièces et en points de science. (N'oubliez pas que vous pouvez faire de la monnaie à tout moment.) Ensuite, avancez votre marqueur de score d'autant de cases que de points de victoire produits.

Exemple

Après la Consolidation, les indicateurs de production de Rouge sont comme ci-dessous :



Rouge reçoit de la banque des cartes pour 12 pièces et 7 points de science. Rouge avance son marqueur de score de 8 cases sur la piste de score.



RECYCLAGE

La phase de Production est aussi une opportunité d'utiliser vos centres de recyclage en état de fonctionner. Seuls les centres de recyclage situés dans des villes occupées sont en état de fonctionner. Chaque centre de recyclage en état de fonctionner peut supprimer un jeton de déchet. Le jeton de déchet doit respecter une des conditions suivantes :

- Le jeton de déchet doit se trouver sur la même tuile de territoire que le centre de recyclage ;

- Le jeton doit se trouver sur une tuile dont un coté touche celle du centre de recyclage et il doit exister une liaison ferroviaire directe entre les deux tuiles sans passer par aucune autre.



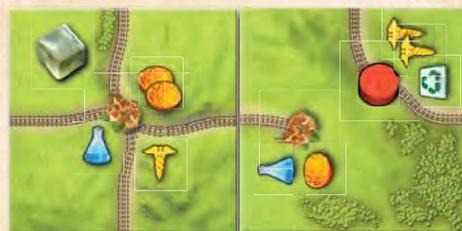
Le centre de recyclage peut supprimer ce déchet.



Ce centre de recyclage n'a aucune population pour le faire fonctionner. Il ne peut retirer aucun déchet.



Le centre de recyclage peut supprimer ce déchet.



Le lien ferroviaire relie le déchet à l'autre tuile, mais pas à son centre de recyclage. Ce déchet ne peut être supprimé.



Les deux tuiles inférieures sont adjacentes mais la voie ferrée entre les deux tuiles ne va pas assez loin. Ce déchet ne peut être supprimé.

La tuile supérieure droite partage un coin avec celle du centre de recyclage. Cela ne suffit pas. Ce déchet ne peut être supprimé.

Une fois la production et le recyclage effectués, déplacez votre pion vers l'un des emplacements situés au dessus de la section des enchères de territoire du plateau de jeu. Cela montre aux autres joueurs que vous êtes prêt à passer au tour suivant. Le joueur qui a reçu la pire catastrophe (la plus à gauche) déplace son pion sur l'espace de premier joueur. Les autres joueurs déplacent leur pion sur le grand emplacement.

PHASE 6: OBTENTION DES BONUS

Les points de victoire générés par vos villes sont marqués à chaque tour durant la phase de Production. Toutefois, à l'issue des tours deux, quatre et six, vous gagnez aussi des bonus.

Les cartes de score ont été piochées au hasard en début de partie. Elles doivent être conservées face visible sur le plateau de jeu de sorte que les joueurs connaissent les critères des bonus depuis le début.

Note: Il est recommandé de ne pas utiliser les cartes de score des tours deux et quatre lors de la première partie. Dans cette version simplifiée, les points de victoire sont toujours produits lors de la phase de Production, mais il n'y a pas de bonus avant la fin de la partie.

CARTES DE SCORE DU TOUR DEUX



Vous marquez un point de victoire pour chaque pièce et chaque point de science produits par vos villes lors de ce tour (comme indiqué par vos indicateurs).



Vous marquez un point de victoire pour chaque point de victoire gagné durant les deux premiers tours (vous doublez la valeur indiquée par votre marqueur sur la piste des points de victoire).



Vous marquez 6 points de victoire pour chaque tuile de territoire sans jeton de déchet. (Les tuiles de technologie ne comptent pas comme tuiles de territoire.)

CARTES DE SCORE DU TOUR QUATRE



Vous marquez 2 points de victoire pour chaque centre de recyclage en état de fonctionner. Vous marquez également un point de victoire pour chaque pièce produite par vos villes durant ce tour.



Si votre marqueur de pollution est sur une case contenant le symbole , vous marquez le nombre de points indiqué. Sinon, vous ne marquez pas de points (mais vous n'avez encore aucune pénalité). Dans les deux cas, vous marquez également un point de victoire pour chaque point de victoire produit par vos villes pendant ce tour.



Chaque tuile de territoire (pas les tuiles de technologie) sans déchet rapporte 2, 3 ou 4 points de victoire, suivant la localisation du jeton de déchet. (L'indicateur de pollution est divisé en

trois sections). Pour chaque jeton de déchet dans votre pays, vous perdez un point de victoire. Vous marquez un point de victoire pour chaque point de science produit par vos cités pendant ce tour.

CARTES DE SCORE DU TOUR SIX



Les points marqués à la fin du tour six sont toujours calculés de la même façon, même pour votre première partie.

- **Chaque tuile de territoire sans déchet** rapporte 2, 3 ou 4 points de victoire comme indiqué par le marqueur de pollution (les tuiles de technologie ne sont pas considérées comme des tuiles de territoire).
- **Chaque tuile de territoire avec 1 jeton de déchet** est neutre et ne donne ni malus ni bonus.
- **Chaque tuile de territoire avec plus d'un jeton de déchet** donne un malus important :
 - 2 jetons de déchet donnent -5 points de victoire ;
 - 3 jetons de déchet donnent -10 points de victoire ;
 - 4 jetons de déchet donnent -15 points de victoire ;
 - etc.
- **Vous marquez des points de victoire pour la qualité environnementale**  ou **souffrez d'un malus pour la pollution** , comme indiqué par le chiffre inscrit sous votre marqueur de pollution.

Vous marquez aussi des points de victoire **en surclassant vos adversaires en matière de commerce et de science**. Tous les joueurs dévoilent leurs cartes de pièces. Le joueur ayant le plus de pièce gagne 8 points. Le joueur ayant le second plus grand total en gagne 5. Le troisième en remporte 3. Le quatrième reçoit 1 point. Pour marquer, vous devez avoir au moins une pièce.

Le joueur avec le plus petit total marque toujours 0 point pour le commerce. Donc, dans une partie à quatre joueurs, seuls les bonus de 8, 5 et 3 points de victoire sont attribués. Dans une partie à trois, seuls ceux à 8 et 5 le sont.

Après le décompte pour les pièces, dévoilez les points de science et chaque joueur marque des points de victoire suivant le même mode de calcul que pour les pièces.

En cas d'égalité, additionnez les points concernés et divisez le total par le nombre de joueurs à égalité, arrondi à l'inférieur, comme l'illustre l'exemple suivant :

Vert et Bleu ont 17 pièces, Rouge 12 et Jaune 7. Vert et Bleu sont à égalité pour les 2 première places. Ils divisent 13 points (8+5=13) à deux et chacun reçoit 6 points de victoire (le point restant étant perdu). Rouge marque 3 points de victoire pour le commerce. Jaune ne reçoit rien.

Jaune a 12 points de science, alors que Rouge, Bleu et Vert en ont chacun 9. Jaune marque 8 points car il est le seul premier. Les trois autres joueurs doivent se partager 8 points (5+3=8), pour ne gagner que 2 points chacun (2 points sont perdus en arrondissant).

Notez que ces bonus sont marqués en comparant les cartes en main, et non en comparant les indicateurs de production.

TOUR SIX

Le sixième tour est abrégé. Les phases d'Enchère de Territoire et de Prévention des Catastrophes sont ignorées et le tour commence directement à la Consolidation. Ainsi, le tour six a trois phases :

- **Consolidation** (et Utilisation de la Technologie)
- **Production Partielle** (et Recyclage)
- **Obtention des Bonus**

Vous n'achèterez aucune nouvelle tuile, la seule chose à faire pendant la Consolidation est donc l'utilisation de vos technologies.

Pendant le tour six, vous ne gagnerez ni pièces, ni point de

science au cours de la phase de Production. Toutefois, vous produisez normalement des points de victoire et vous avez une ultime opportunité de faire usage de vos centres de recyclage.

L'Obtention des Bonus de la fin du tour six se fait conformément à la carte de score imprimée sur le plateau de jeu tel qu'expliqué en détail dans la section précédente

FIN DE PARTIE

Une fois les bonus du sixième tour attribués, la partie prend fin.

GAGNER LA PARTIE

Le vainqueur est le joueur possédant le plus de points de victoire. Départagez les égalités en faveur du joueur ayant le moins de jetons de déchet. (Si des joueurs sont toujours à égalité, il y a plusieurs gagnants.)

TECHNOLOGIE

Il y a trois catégories de technologie :

1. **Équipements** (qui sont similaires aux tuiles de territoire avec des bâtiments et des voies ferrées).
2. **Technologies à usage unique** (qui possèdent une illustration à l'intérieur d'un cadre blanc luisant).
3. **Technologie à usages multiples** (qui possèdent une illustration à l'intérieur d'un cadre gris).

Note: Il y a quelques tuiles de technologie mixtes comprenant à la fois des technologies à usages uniques et multiples. Vous devez traiter chaque technologie sur ces tuiles séparément.

ÉQUIPEMENTS

Les équipements sont les mines (augmentant la production de pièces), les laboratoires (qui augmentent la production de points de science) ou les hôpitaux (qui augmentent la production de points de victoire). Un équipement nouvellement acquis est rattaché à votre pays durant la phase de Consolidation, dans le respect des règles régissant le rattachement des nouvelles tuiles de territoire. Toutefois en ce qui concerne le marquage des points, un équipement n'est jamais considéré comme étant une tuile de territoire. Un équipement ne reçoit ni jeton de population, ni jeton de déchet. Les voies ferrées ne peuvent pas transporter un jeton de déchet à travers une tuile d'équipement (mais les jetons de population peuvent être transportés, comme expliqué ci-dessous dans la section consacrée aux locomotives). Les équipements ne produisent directement ni pièces, ni points de science, ni points de victoire. À la place, ils peuvent augmenter la production d'une ville située sur une tuile adjacente. Pour obtenir le bonus de production représenté sur la tuile de technologie, la ville doit être habitée par un jeton de population. Une ville ne peut recevoir de bonus de production pour quelque chose qu'elle ne peut produire par elle-même. La ville et l'équipement doivent être sur des tuiles adjacentes et être connectées par une voie ferrée ne traversant pas d'autres villes. Cependant, si deux villes sont reliées à un équipement adjacent par une voie ferrée qui bifurque avant de se rendre dans ces villes, les deux villes bénéficient du bonus de production.



Ce pays produit 4 pièces, 8 points de science et 1 point de victoire. Le laboratoire augmente la production de points de science dans les villes A et B. Elles en produisent 3 chacune.

La ville C n'en produit que 2 car elle n'est pas reliée au laboratoire par voie ferrée. La ville D est connectée, mais elle ne produit pas de points de science de par elle-même, c'est pourquoi elle n'obtient aucun bonus



Ce pays produit 3 pièces, 4 points de science et 0 point de victoire. La ville E ne peut obtenir de bonus par le laboratoire car la liaison ferroviaire traverse une autre ville. La ville F bénéficie de ce bonus et produit 2 points de science.

TECHNOLOGIES À USAGE UNIQUE

Ces technologies ne sont pas rattachées aux tuiles de votre pays. Vous les conservez près de votre plateau de jeu. Le **Pont**, les **Ouvriers** et le **Centre de Tri** ne peuvent être utilisés qu'une fois. Le **Parc** possède un impact écologique unique.



OUVRIERS

Une avancée médicale vous permet d'accroître la population de votre pays. Placez un de vos jetons de population sur cette tuile de technologie. Pendant la phase de Consolidation du tour de votre choix, vous pouvez placer ce jeton de population sur n'importe quelle ville inoccupée de votre pays. Cette technologie est à usage unique ; elle ne vous donne qu'un jeton de population, pas un à chaque tour. Cependant, le jeton obtenu est permanent. Une fois en place, il se comporte comme les autres jetons de population.



PONT

Vos ingénieurs bâtissent un pont. Prenez un pont à la banque, et déposez-le sur cette tuile de technologie. Pendant la phase de Consolidation du tour de votre choix, vous pouvez ajouter un nouveau pont à votre réseau ferroviaire comme indiqué ci-dessous. Cette technologie est à usage unique ; elle ne vous donne qu'un pont. Une fois le pont en place, il devient partie intégrante de votre réseau et ne peut plus être déplacé.

Un pont est similaire à une voie ferrée. Lorsque le pont est posé, il doit respecter les règles suivantes :

- 1. Le pont doit être intégralement sur une unique tuile** (tuile de territoire ou tuile d'équipement).
- 2. Le pont doit être droit** (mais il peut être de n'importe quelle longueur).
- 3. Le pont ne peut traverser ni voie ferrée, ni villes** (mais il peut s'achever sur un rail ou une ville).



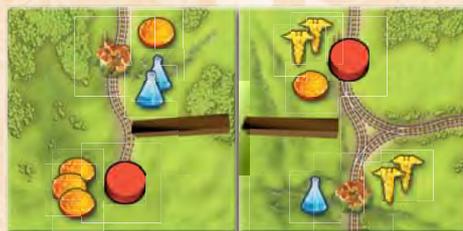
Ce pont permet au centre de recyclage sur la tuile de territoire de droite d'éliminer le jeton de déchet sur la tuile de territoire de gauche.



Le pont permet au laboratoire d'augmenter la production de points de science de chaque ville de 1.



Ce pont est illégal car il enjambe deux tuiles.



Les deux ponts ont été placés durant la même phase de Consolidation. Le joueur peut maintenant faire usage de sa locomotive (voir ci-dessous) pour déplacer le jeton de population de la tuile de territoire de gauche vers la ville inoccupée sur la tuile de territoire de droite. (Ou déplacer l'autre jeton de la droite à la gauche.)



Sans le pont, l'hôpital ne bénéficie qu'à une ville. Dans les deux exemples, un pont permet à deux villes d'obtenir le bonus de production de l'hôpital.



CENTRE DE TRI

Vos ingénieurs ont mis au point une campagne de tri sélectif. Pendant la phase de Consolidation du tour de votre choix, vous pouvez retirer un jeton de déchet de n'importe quelle tuile de territoire pour la placer sur le conteneur jaune. Cela ne peut être utilisé qu'une fois par phase de consolidation. Il n'est pas possible de payer plus pour enlever plus de déchets.



PARC

La technologie ci-dessus vous donne une capacité à usage unique, mais dont vous pouvez faire usage à n'importe quel tour. Le parc ne fonctionne pas ainsi. Il n'a aucune capacité propre. Toutefois, comme beaucoup d'autres technologies, il a un impact écologique immédiat (signalé par la fleur dans le coin supérieur gauche).

TECHNOLOGIES À USAGES MULTIPLES

Ces technologies ne sont pas rattachées aux tuiles de votre pays. Vous les conservez près de votre plateau de jeu. Elles vous confèrent une capacité spéciale que vous pouvez utiliser une fois par phase de Consolidation.



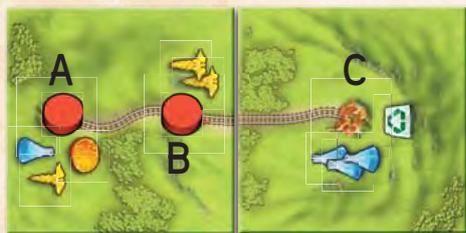
LOCOMOTIVE

Vous avez développé un réseau de transport de passagers. C'est la seule méthode pour déplacer un jeton de population une fois qu'il a été placé dans une ville. Lors de chaque Consolidation, la locomotive vous permet de déplacer un jeton de population vers une ville inhabitée. Les deux villes doivent être reliées par une voie ferrée (ou un pont) qui ne traverse aucune autre ville. La connexion peut passer à travers un équipement.

Voici trois exemples de déplacement de population légaux utilisant la locomotive.



Plusieurs locomotives permettent de faire plusieurs déplacements.



Il est illégal de déplacer le jeton de population de la ville A à la ville C car le lien ferroviaire traverse la ville B. (Même si la ville B était inhabitée, cela resterait interdit.) Toutefois, si vous avez 2 locomotives, vous pouvez déplacer le jeton en B vers C, puis celui de A vers B, qui donne le résultat équivalent.



TRANSPORT DE DÉCHETS

Les trains sont très utiles, mais vous aurez parfois besoin de transporter les déchets par camion. Cette technologie vous autorise à déplacer 1 jeton de déchet de n'importe quelle tuile de territoire vers n'importe quelle autre dans votre pays en ignorant la distance et le réseau ferré. Vous pouvez l'utiliser une fois par phase de Consolidation. Retenez bien : la Consolidation survient avant la Production (et Recyclage), donc le jeton de déchet déplacé peut être recyclé ensuite pendant ce tour.



RECYCLAGE

Vos scientifiques ont développé une nouvelle technologie de recyclage. Pendant chaque phase de Consolidation, vous pouvez payer le coût indiqué pour **retirer 1 jeton de déchet de n'importe quelle tuile de territoire**. (Cette technologie vous permet de retirer seulement 1 jeton de déchet par tour ; vous ne pouvez payer plus pour retirer plus de déchet.) Vous pouvez utiliser cette technologie même si vous n'avez aucun centre de recyclage en état de marche. Retenez bien : la Consolidation survient avant la Production, donc prévoyez de garder assez en réserve pour payer le coût de cette capacité.



DÉPOLLUTION

Il arrive que la technologie solutionne réellement nos problèmes. Cette technologie vous autorise à payer le coût inscrit sur la tuile pour décaler votre indicateur de pollution d'une case vers la droite. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par phase de Consolidation. Il n'est pas possible de payer plus pour déplacer plusieurs fois l'indicateur. Retenez bien : la Consolidation a lieu avant la Production, donc prévoyez de garder assez en réserve pour payer le coût de cette capacité.



QUALITÉ DE VIE

Cette technologie fournit un moyen d'augmenter la qualité de vie, mais elle a un coût. Une fois par phase de Consolidation, vous pouvez payer le coût inscrit sur la tuile pour gagner le nombre indiqué de points de victoire. Il n'est pas possible de payer plus pour gagner des points de victoire supplémentaires, et il est interdit de payer une partie de prix pour avoir un gain partiel. Retenez bien : la Consolidation a lieu avant la Production, donc prévoyez de garder assez en réserve pour payer le coût de cette capacité.

NOTE SUR LES TECHNOLOGIES AU CINQUIÈME TOUR

Il peut sembler que le tour cinq soit trop tard dans la partie pour y investir dans des technologies à usages multiples, mais gardez à l'esprit que les technologies à usages multiples acquises au tour cinq peuvent être utilisées deux fois : une fois pendant le tour cinq et une fois durant le tour six.

UN JEU DE VLADIMÍR SUCHÝ

Illustrations : Milan Vavron

Design graphique : Filip Murmak

Traduction : Christophe Mouchel

Relecture : Gabriel Durnerin

Remerciements à : ma femme Katka, Jirka Bauma, Petr Holub, Vodka, Roneth, Eliffe, Rumun, Markéta, Michal, Láda Smejkal, Petr Murmak, Filip Murmak, Vlaada Chvátil, Milos Procházka, dilli, Boardgame Club Paluba, Club Korunka, Club Bedna, Paul Grogan.

Remerciements spéciaux à : Roneth pour un excellent conseil.

© 2010 Czech Games Edition



© 2010 IELLO pour l'édition française

WWW.IELLO.INFO