

ANTARCTICA

CONTEXTE

Dans un futur proche, le réchauffement climatique, les progrès technologiques permettant aux éoliennes de tourner dans le climat polaire, l'élévation du niveau de la mer et la surconsommation des ressources, ont conduit l'humanité à accroître les investissements dans la recherche en milieu polaire. Pour cela, le Comité scientifique pour les recherches antarctiques interprète de manière de plus en plus élastique le Traité sur l'Antarctique.

Votre objectif est de développer des centres de recherche dans l'Antarctique, et d'exploiter ses ressources à des fins scientifiques, cela s'entend. **Le soleil tourne autour de l'Antarctique dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre** et libère ainsi des glaces les navires qui s'élancent au nom de la Science. A la fin du jeu, des points de victoire pour de nombreuses majorités vous seront accordés. Votre compagnie aura-t-elle contribué le plus pour le progrès technique et scientifique ... ou sera celle qui en aura fait plus pour l'humanité?

L'ordre du tour est déterminé par le soleil. Chaque fois qu'il brille sur l'un de vos navires, vous pouvez ériger de nouveaux bâtiments, recruter des scientifiques, construire plus de navires ou faire de la recherche scientifique. Le jeu se termine lorsque tous les bâtiments ont été construits, ou quand un joueur a placé son dernier scientifique sur le plateau.

MATÉRIEL

1 PLATEAU DE JEU montrant l'Antarctique, divisé en 8 zones. Sur chacune d'entre elles, sont représentés des emplacements pour le Soleil, 3 bateaux (le premier est le plus proche du Soleil), et 14 bâtiments différents. Au centre, il y a 5 pistes de recherche, une piste pour les points de victoire d'un côté, et les emplacements pour les pioches de ressources et la défausse de l'autre côté.



6 jetons

BÂTIMENTS:

- 4 Campements
- 2 Chantiers navals

12 PIONS BÂTIMENT

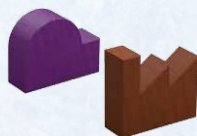
RESSOURCE en bois:

- 3 Grues (minéral)
- 3 Puits (charbon)
- 3 Derricks (pétrole)
- 3 Éoliennes (énergie)

4 PIONS BÂTIMENT

D'EXPERTISE en bois:

- 2 Laboratoires
- 2 Usines



9 jetons cartonnés

CENTRES DE RECHERCHE:

- 3x terrestre
- 3x côtier
- 3x marin



16 BÂTIMENTS DE PRESTIGE,

qui doivent être assemblées à partir de deux pièces cartonnées avant la première partie:

- 5 Sièges sociaux
- 7 Fermes à plancton
- 4 Antennes paraboliques



60 CARTES:

- 15 cartes Bâtiment de Base
- 12 cartes Bâtiment Double
- 12 cartes Bâtiment Avancé
- 13 cartes Chantier naval
- 8 cartes Ressource

1 pion **SOLEIL** en bois



24 pions **BATEAU** en bois

(6 de chaque couleur en rouge, bleu, vert, jaune)



64 pions **SCIENTIFIQUE** en bois

(16 de chaque couleur en rouge, bleu, vert, jaune)



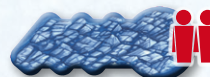
24 **CUBES** en bois

(6 de chaque couleur en rouge, bleu, vert, jaune)



2 marqueurs cartonnés

"**ZONE FERMÉE**" (pour la partie à 2)



4 marqueurs de **POINTS VICTOIRES (PV):**

recto et verso «0» et «50»



Ce **LIVRET DE RÈGLES**

MISE EN PLACE

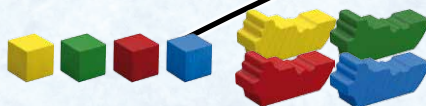
1. Placez le **plateau** sur la table de jeu. Dans une partie à 2 joueurs, on place les 2 marqueurs „Zone fermée” sur 2 zones opposées, ainsi, ces deux zones ne sont pas utilisées.



2. Initialement, placez au hasard, à raison d'un par zone, les bâtiments suivants : 2 Campements, 1 Centre de recherche naval, 1 Centre de recherche côtier, 1 Éolienne, 1 Grue, 1 Puit, 1 Derrick. Dans une partie à 2 joueurs, rangez dans la boîte de jeu le deuxième Campement et le Centre de recherche marin. Les autres bâtiments sont placés à côté du plateau.



7. Chacun place un cube en bois à sa couleur sur la case «0» de la piste pour les points de victoire (PV). Les marqueurs de points victoires sont placés à côté de la piste pour les PV, face «0» visible.



Placez les cubes restants et les bateaux restants sur l'emplacement «Ressources disponibles» du plateau de jeu.

6. Placez le **Soleil** sur la case ronde en bas à gauche.



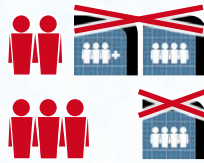
 Dans une partie à 2 joueurs, le deuxième joueur (B) place un cube en bois à sa couleur de l'emplacement "Ressources disponibles" sur la première case d'une piste de recherche de son choix. (Voir Cadre A pour plus de détails)

 Dans une partie à **2 joueurs**, on n'utilise pas les 2 pistes de recherche  et  (avec un fond plus foncé).

 À **3 joueurs**, seule la piste  n'est pas utilisée. Pour éviter de se tromper on peut placer dessus des cubes de couleurs non utilisées.

MISE EN PLACE

3. Séparez les **cartes** Bâtiment de base, Bâtiment Double et Bâtiment Avancé, Chantier naval et Ressource.



Remettez les cartes suivantes dans la boîte de jeu si nécessaire :

- Dans une partie à 2 joueurs, les cartes bâtiment avec 3 ou 4 personnes au dos
- Dans une partie à 3 joueurs, seulement les cartes bâtiment avec 4 personnes au dos



Chantier naval



Ressource



Simple



Double



Avancé



Base



Double



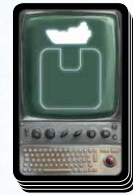
Avancé



Simple



Expertise



Chantier naval

Placez les cartes **Chantier naval** à côté du plateau de jeu de la même façon.

Mélangez les cartes des **trois piles bâtiment** séparément et placez-les faces visibles, à côté du plateau de jeu. Elles indiquent les bâtiments que l'on peut construire durant le tour de jeu.

Chacun prend **une carte Ressource simple**. Puis, on place 1 carte Ressource expertise par joueur dans une pile à côté du plateau, formant la pile de ressources. Rangez les cartes non jouées dans la boîte de jeu.

Il doit y avoir ainsi 5 piles de cartes sur la table.

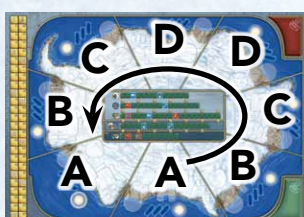
4. Chacun choisit une **couleur**. Puis distribuez le matériel comme indiqué sur ce tableau :

Joueurs	Personnel* placé devant vous	Plateau voir 5. et 7.	Reserve** à côté du plateau	Ressources disponibles (case verte)	Laissez dans la boîte de jeu
	2 Scientifiques	3 Bateaux 1 Cube	14 Scientifiques	3 Bateaux 3 Cube	2 Cube
	2 Scientifiques	3 Bateaux 1 Cube	12 Scientifiques	2 Bateaux 4 Cube	2 Scientifiques 1 Bateau 1 Cube
	2 Scientifiques	2 Bateaux 1 Cube	10 Scientifiques	2 Bateaux 5 Cube	4 Scientifiques 2 Bateaux

* **Personnel** : Le nombre de Scientifiques prêts à être placés sur le plateau de jeu (pour l'action de construction)

** **Réserve** : Les Scientifiques que vous pouvez recruter comme Personnel (quand on utilise le Campement)

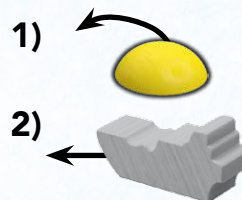
5. Tirez le **premier joueur** au hasard. Il sera le joueur A puis, dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre, les joueurs sont indiqués ainsi : B,C,D. Placez vos bateaux sur le plateau de jeu. Si vous jouez pour la première fois, placez-les, un par un, à tour de rôle, dans les zones marquées ci-dessous :



Pour les parties suivantes, vous pouvez placer vos bateaux toujours en respectant ce même ordre, mais dans la zone de votre choix (par exemple, dans l'ordre A, B, C, C, A, B, B, C, A dans une partie à 3 joueurs). Si sur la zone de son choix un bateau est déjà présent en deuxième position, le suivant devra être mis en troisième position.

TOUR DE JEU

Avant chaque action, le Soleil se déplace d'une zone dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre (nous sommes bien dans l'hémisphère sud !). Le joueur qui possède le premier bateau de la file dans cette zone doit bouger son bateau vers une **autre** zone : la zone cible.



C'est obligatoire que vous bougiez votre bateau. De plus, vous ne pouvez pas placer le bateau dans la zone de départ, il se déplace forcément vers une autre zone. Placez alors votre bateau à la suite des bateaux déjà présents. Si aucun n'est présent, votre bateau se retrouve alors en première position. Si une zone contient déjà 3 bateaux, celle-ci est pleine et vous ne pouvez pas vous y arrêter. Dans la zone cible, vous pouvez jouer une des actions suivantes :

• CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Si vous répondez aux exigences décrites dans le Cadre B, vous pouvez construire un bâtiment dans la zone cible. Placez le bâtiment et votre Scientifique dans cette zone, avancez sur une piste de recherche en conséquence et prenez la carte Bâtiment.

Note : Même si vous avez les conditions pour construire plusieurs bâtiments, vous ne pouvez en construire qu'un seul à votre tour.

• CONSTRUIRE UN BATEAU

S'il y a un Chantier naval dans la zone cible et qu'il vous reste un bateau dans l'emplacement « Ressources disponibles », vous pouvez construire un nouveau bateau. Prenez un bateau dans l'emplacement « Ressources disponibles » et placez-le en dernière position dans la zone où est le Soleil (ce qui est toujours possible car vous allez libérer un emplacement). Ensuite les autres joueurs peuvent choisir une carte « Chantier naval » dans la pile en commençant par le joueur à votre droite puis dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre.



Note : Seuls les autres joueurs prennent une carte ! S'il n'y a plus assez de cartes pour tous, alors personne ne reçoit de carte. (Dans ce cas, on range les cartes restantes dans la boîte de jeu).

Note : Vous ne pouvez pas jouer une action avec votre nouveau bateau. Votre tour s'arrête après l'avoir placé sur le plateau.

• RECRUTER DES SCIENTIFIQUES

S'il y a un Campement dans la zone cible, vous pouvez prendre des Scientifiques depuis votre réserve et les placer dans votre personnel. Le nombre de Scientifiques pris est égal à la somme de vos bateaux et Scientifiques de votre couleur dans la zone cible (Voir Cadre C).



• AVANCER SUR UNE PISTE DE RECHERCHE

S'il y a un Centre de recherche dans la zone cible, vous pouvez avancer sur la piste correspondante. Le nombre de cases avancées est égal à la somme des bateaux et Scientifiques de votre couleur dans la zone cible (Voir exemple dans le cadre C). S'il y a plusieurs Centres de recherche, vous devez choisir d'avancer sur la piste d'un seul d'entre eux.



• NE RIEN FAIRE

Vous pouvez choisir de ne pas jouer d'action (mais ce n'est pas recommandé).

Note : même si vous décidez de ne pas jouer d'action, il est obligatoire de bouger votre bateau !

A tout moment durant votre tour, vous pouvez jouer une seule carte (« Chantier naval » ou « Ressource »). Par exemple, si vous déplacez votre bateau vers une zone avec un Campement et vous jouez une carte « Placez un Scientifique » de votre personnel vers la zone cible, vous pouvez alors prendre deux Scientifiques de votre réserve au lieu d'un (1 bateau + 1 Scientifique dans cette zone → recrute 2 Scientifique, voir Cadre C).

Note : Vous pouvez jouer une seule carte par mouvement du Soleil ! Voir le tableau à la fin de ce livret de règles pour l'explication des différents effets des cartes – en particulier, lisez attentivement la description de la carte « brise-glace ».

A tout moment pendant votre tour, vous pouvez sacrifier un cube ou un bateau depuis l'emplacement « Ressources disponibles » (ou un bateau d'une zone) vers l'emplacement « Ressources défaussées ». En retour, vous recrutez un Scientifique depuis votre réserve (s'il y en a) pour le mettre dans votre personnel. A la fin du jeu, « les ressources défaussées » peuvent vous rapporter des points.

Note: Vous ne pouvez défausser qu'une seule ressource (bateau, cube) par tour ! Vous pouvez défausser une ressource même si vous n'avez plus de Scientifique dans votre réserve. Les cubes déjà présents sur les pistes ne peuvent pas être défaussés.

Après avoir fini votre tour et seulement s'il a joué une carte « brise-glace » lors d'un tour précédent, le joueur suivant dans la file peut jouer à son tour. La carte « brise-glace » jouée est éliminée du jeu.

Note: Un joueur dont le bateau est situé en troisième position ne peut en aucun cas jouer (même si, suite à un mouvement, il devient deuxième).



Règle « Une carte par joueur par soleil » : vous ne pouvez jouer qu'une seule carte par joueur par soleil. Si les deux premiers bateaux d'une zone sont à vous et que vous jouez une carte (par exemple le Brise-glace ou une autre), vous ne pouvez pas jouer une deuxième carte pour votre deuxième bateau.

Les bateaux restants dans la zone cible avancent. Le Soleil se déplace ensuite sur la prochaine zone. C'est au joueur dont le bateau est en première position de jouer son tour. Si cette zone est vide, le Soleil continue de tourner jusqu'à la première zone avec au moins un bateau.



CADRE A: COMMENT AVANCER SUR LES PISTES DE RECHERCHE



Lors de la mise en place, vous avez mis 3, 4 ou 5 cubes de votre couleur sur l'emplacement « Ressources disponibles ». Ces cubes servent à avancer sur les pistes de recherche. Lors de votre première avancée sur une piste, prenez un cube de votre couleur des « Ressources disponibles » et placez-le sur la première case de la piste de votre choix. Ça compte pour un mouvement d'une case. Si vous avez déjà un cube sur la piste, avancez-le normalement du nombre de cases dont on a le droit.

Seules les cases vides comptent. Donc si vous avancez de deux cases, mais que les trois prochaines cases sont déjà occupées, vous avancez votre cube d'un total de 5 cases.

Vous n'avez pas le droit de **distribuer** vos points **sur plus d'une piste**.

Si vous avancez sur des cases colorées avec un **symbole**, vous déclenchez une action.

Sur les **cases rouges**, vous jouez l'action **seul**.

Sur les **cases bleues**, **chaque joueur** joue l'action en commençant par vous puis dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre.

Une **case bleue** n'est jouée qu'**une seule fois** par partie, dès qu'un joueur l'atteint. Quand un autre joueur se pose sur une **case bleue** déjà jouée ou la dépasse, rien ne se passe.



Les **cases rouges** déclenchent l'action **chaque fois** qu'un joueur arrive dessus ou dépasse la case.

Note: Si vous passez par plusieurs cases en couleurs, vous les résolvez dans l'ordre. Voir le tableau des actions en dernière page du livret de règles pour une explication des symboles.

Vous ne pouvez pas aller au-delà de la fin d'une piste (les déplacements supplémentaires sont perdus). Vous ne pouvez pas dépasser un cube placé au bout d'une piste. Le premier arrivé au bout sera définitivement premier.

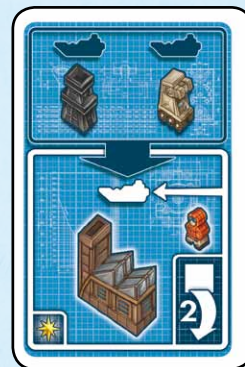


Note: à 2 joueurs, les deux pistes de recherche avec un fond plus foncé sont bloquées.

A 3 joueurs, seule la plus en bas est bloquée. Si une action vous autorise à avancer sur la piste de votre choix, vous ne pouvez pas choisir une piste bloquée !

CADRE B: COMMENT CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

A votre tour, il y a trois bâtiments disponibles à construire indiqués par les cartes visibles en haut des piles Bâtiment de Base, Bâtiment Double et Bâtiment Avancé. (Quand une pile est vide, il y a moins de bâtiments disponibles).



Pour construire un bâtiment, vous devez satisfaire à certaines exigences :

- Vous devez avoir accès aux bâtiments représentés dans la partie haute de la carte (dans l'exemple à droite, un Derrick et une Grue). Ceci implique que vous devez avoir un bateau devant une ou plusieurs zones avec les bâtiments désignés (dans notre exemple, un bateau dans une zone avec un Derrick et une Grue, ou un bateau dans une zone avec un Derrick et un bateau dans une autre zone avec une Grue).

Note : Ceci concerne tous vos bateaux y compris celui que vous venez de jouer

Quand vous n'avez pas de bateau dans une zone avec le bâtiment nécessaire, vous pouvez défausser une carte ressource appropriée pour avoir accès à cette ressource. Cela est valable seulement une fois par carte défaussée. Pour se faire :

- Vous devez avoir dans votre personnel le nombre de Scientifiques indiqué sur la carte.
- Vous devez placer le bâtiment indiqué dans la partie basse de la carte Bâtiment dans la zone cible de votre bateau.
- De plus, ce même bâtiment ne peut pas déjà avoir été construit dans cette zone. Chaque bâtiment ne peut être présent qu'une seule fois par zone.

Prenez le Scientifique demandé de votre personnel (ou deux si vous construisez la Ferme à plancton) et le bâtiment indiqué de la réserve à côté du plateau. Placez-les dans la zone où vous venez d'arriver avec votre bateau.

Note : Les bâtiments ne sont pas à vous ! Tous les joueurs peuvent les utiliser tout au long de la partie. Peu importe de placer vos Scientifiques juste à côté d'un bâtiment, il suffit de poser le nombre de Scientifiques requis depuis votre personnel dans la zone concernée.

Puis, sur une piste de recherche de votre choix, avancez votre cube du nombre de cases indiqué sur la carte (en bas à droite de la carte Bâtiment). Placez cette carte face visible devant vous. Vous pouvez la regarder à tout moment. Vous en aurez besoin pour le comptage de fin de partie. Vous n'avez pas à noter ni à vous souvenir où vous avez placé le bâtiment sur le plateau.

CADRE C: COMBIEN DE SCIENTIFIQUES RECRUTER, COMBIEN DE CASES AVANCER ?

Quand on utilise un Campement pour recruter des Scientifiques de la réserve et les mettre dans votre personnel, ou quand on utilise un Centre de recherche pour avancer sur une piste de recherche, vous devez déterminer le nombre de Scientifiques que vous pouvez recruter et le nombre de cases dont vous pouvez avancer. Il faut faire la somme de vos bateaux et de vos Scientifiques présents dans la zone cible.

Dans l'exemple à droite, **Rouge** a 2 bateaux et un Scientifique dans la zone, soit un total de 3. S'il choisit l'action « Campement », il peut recruter 3 Scientifiques de sa réserve et les mettre dans son personnel. S'il choisit l'action « Centre de recherche », il peut avancer de trois cases sur la piste de recherche concernée.

Si vous n'avez pas assez de Scientifiques dans votre réserve, prenez ceux que vous pouvez. Si vous arrivez au bout de la piste de recherche, il n'est plus possible d'aller plus loin.



FIN DU JEU

Le jeu prend fin immédiatement dans une des deux conditions suivantes :



- Un joueur place son dernier Scientifique sur le plateau (il ne doit en rester aucun dans la réserve, ni dans le personnel du joueur)



- Un joueur a construit le dernier bâtiment (il ne reste aucune carte dans les trois piles bâtiment)

Si le joueur actif déclenche une action sur une piste de recherche pendant son dernier tour, ces actions doivent être jouées. Par contre, si la fin de partie est déclenchée, une carte-brise glace préalablement jouée ne prend pas effet.

COMPTAGE DES POINTS

A la fin du jeu, vous marquez des points dans les 4 catégories suivantes :

LES POINTS ACCORDÉS PAR LES ZONES

Décomptez les zones une par une, dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre, en commençant par celle où se trouve le Soleil en fin de partie. Dans chaque zone, comptez pour chaque joueur le nombre de Scientifiques présents. Le joueur majoritaire (avec le plus de Scientifiques) reçoit un nombre de points de victoire égal à la **somme du nombre de bâtiments et de Scientifiques présents dans la zone, quelque soit les couleurs. On ajoute un point de plus à ce total**. Le deuxième joueur reçoit 1 point de victoire par Scientifique du premier joueur dans cette zone, le troisième 1 point de victoire par Scientifique du deuxième joueur, et ainsi de suite.



Avancez vos cubes en bois sur la piste de score d'autant de points accordés. Si vous n'avez pas de Scientifique sur cette zone, vous ne recevez aucun point. En cas d'égalité, chacun de ces joueurs marque la totalité des points de son rang. Une égalité n'augmente pas les points du joueur suivant qui marque les points d'un seul des joueurs au dessus de lui.

Exemple : Dans cette zone, il y a 8 bâtiments. **Alice** et **Bob** ont chacun 3 Scientifiques dans la zone, **Chloé** en a 1 et **Dan** aucun. **Alice** et **Bob** reçoivent chacun 16 points (8 bâtiments + 7 Scientifiques + 1 point), **Chloé** reçoit 3 points de victoire (le nombre de Scientifiques de **Alice** ou de **Bob**) et **Dan** ne reçoit pas de points (car absent de la zone).

Continuez avec la prochaine zone dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre.

LES POINTS ACCORDÉS PAR LES PISTES DE RECHERCHE

Calculez les points donnés par les pistes de recherche une par une. Sur chaque piste, on détermine la valeur des cubes suivant le chiffre indiqué en face ou le premier chiffre rencontré en descendant. Les joueurs sont classés suivant leur position sur la piste. Le joueur qui est le plus avancé gagne le nombre de points de victoire égale à la valeur totale des cubes présents sur cette piste. Le deuxième joueur gagne les points de victoire correspondants à la valeur du cube du premier joueur. Le troisième joueur gagne les points de victoire correspondants à la valeur du cube du deuxième joueur. Et ainsi de suite.

Avancez vos cubes en bois sur la piste de score d'autant de points accordés. Si vous n'avez pas de cube sur une piste, vous ne recevez aucun point pour celle-ci.



LES POINTS ACCORDÉS POUR LES CARTES DE CONSTRUCTION

Chaque joueur fait la somme des cartes Bâtiment qu'il a posé devant lui et qui possèdent un astérisque dans le coin en bas à gauche (Usines, Laboratoires, Siège sociaux et Antennes paraboliques). Le joueur qui en a construit le plus gagne autant de points de victoire que la somme des nombres de carte Bâtiment avec astérisque de tous les joueurs. Le joueur qui est second marque autant de points que le nombre de bâtiments de ce type construit par le premier, etc... En cas d'égalité, chacun de ces joueurs marque la totalité des points de son rang. Si vous n'avez pas de cartes constructions avec un astérisque, vous ne recevez aucun point pour des cartes constructions. Avancez les cubes d'autant de cases sur la piste de score.



LES POINTS ACCORDÉS POUR LES RESSOURCES DÉFAUSSÉES

Classez les joueurs suivant le nombre de ressources qu'il a défaussé dans cet espace. Le joueur qui en a placé le plus, gagne un nombre de points de victoire égal au nombre total des ressources défaussées. Le deuxième joueur gagne les points de victoire correspondants au nombre de ressources défaussées par le premier joueur, et ainsi de suite.

Avancez vos cubes en bois sur la piste de score d'autant de points accordés. Si vous n'avez défaussé aucune ressource, vous ne recevez aucun point. En cas d'égalité, chacun de ces joueurs marque la totalité des points de son rang. Une égalité n'augmente pas les points du joueur suivant qui marque les points d'un seul des joueurs au dessus de lui.



Note : Si un joueur dépasse 49 points de victoire, il retourne son marqueur de Points Victoire.

LE VAINQUEUR

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de majorités gagne. Si l'égalité subsiste, celui qui a construit le plus de bâtiments (c'est-à-dire celui qui a le plus de cartes bâtiment). Autrement, il y a plusieurs vainqueurs.

LES EFFETS DES CARTES CHANTIER NAVAL



Brise-glace, 6 cartes

Placez une carte « Brise-glace » dans une zone où le deuxième bateau dans la file vous appartient. Quand le Soleil arrive dans cette zone, vous pouvez jouer votre tour après que le joueur qui possède le premier bateau dans la file ait joué. Le Soleil bouge après votre tour. Puis défaussez la carte « Brise-glace ».

Important : « Une carte par joueur par soleil »: Si les deux premiers bateaux sont à vous et que vous jouez une carte (par exemple le Brise-glace pour jouer une deuxième fois à la suite), vous ne pouvez pas jouer une deuxième carte pour votre deuxième bateau. Si par contre vous avez joué un « brise - glace » lors d'un tour précédent, vous pouvez jouer une carte lors d'un de vos 2 tours de jeu si vous le souhaitez.



Placez un Scientifique, 3 cartes

Placez un Scientifique de votre personnel dans la zone cible de votre bateau.



+ 2 Scientifiques, 2 cartes

Recrutez 2 Scientifiques de la réserve et mettez-le dans votre personnel (ou un seul s'il n'en reste qu'un dans la réserve)



Progrès rapide, 2 cartes

Avancez de trois cases libres sur la piste de recherche de votre choix (non bloquée).

LES ACTIONS DES PISTES DE RECHERCHE



Vous pouvez bouger un de vos bateaux d'une zone à une autre. Vous ne pouvez pas déplacer votre bateau sur une zone dont les 3 espaces bateau sont occupés.

Les autres joueurs, dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre peuvent ensuite effectuer la même action. Vous ne pouvez pas bouger un bateau que vous venez de construire.

Note: Vous ne faites pas une action, vous bougez uniquement votre bateau!



Mélangez les cartes « Chantier naval ». Piochez 1 carte par joueur et révélez-les. Choisissez en une et passez les autres au joueur de droite. Procédez de cette façon jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu une carte.



Avancez de trois cases libres sur la piste de recherche de votre choix. Les autres joueurs suivent dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit choisir une piste différente. Si un joueur déclenche une action supplémentaire, cette action ne s'applique qu'après que les joueurs ont avancé.



Recrutez un Scientifique de la réserve et mettez-le dans votre personnel. Si vous n'en avez plus dans la réserve, rien ne se passe.



Placez un de vos bateaux depuis l'emplacement « Ressources disponibles » vers les bateaux dans la zone où est le Soleil, en dernière position. S'il y a déjà 3 bateaux ou si vous n'avez plus de bateaux dans les ressources disponibles, vous ne jouez pas l'action. Puis, comme d'habitude dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre, chacun des autres joueurs choisit une carte dans la pile « Chantier naval » s'il en reste assez.



Prenez une carte Ressource expertise.



Recevez une carte Ressource simple, sauf si vous avez encore la carte Ressource simple reçue en début de partie (dans ce cas, vous ne recevez rien).

L'auteur remercie Roman, son éditeur, pour son goût exquis ;), Christwart pour son expertise, Dennis pour son art et Cesare pour son implication. Merci à Adrien et Sébastien pour l'intérêt qu'ils ont exprimé pour le jeu.

Une pensée spéciale pour Nono, avec qui j'ai travaillé sur cette mécanique d'ordre du tour pour un autre jeu et qui n'a malheureusement pas eu le temps de s'impliquer dans ce nouveau projet.

J'espère n'oublier aucun de mes testeurs qui m'ont patiemment soutenu lors des trois longues années nécessaires à la mise au point du jeu : Cléo, Micha, LNA, Anthony, Gilles, Laurence, Chris, David, Jürgen, Thierry, Régine, Damien, Nathalie, Yoann, Jörg, Kai, Tapimoket, Zeblate et Ian (car tout le monde remercie Ian ;) ainsi que les joueurs ayant joué sur les nombreux festivals où le prototype a été présenté.



© 2015 ARGENTUM VERLAG
Roman Mathar
Brabanter Straße 55
50672 Köln
www.argentum-verlag.de



Illustrations et graphismes :
Dennis Lohhausen
Mise en page des règles
Christof Tisch

