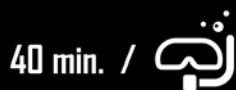


14+
1-4

40 min. /

VLADIMÍR SUCHÝ

UNDERWATER CITIES

LA PROCHAINE FRONTIÈRE

La terre est surpeuplée. La colonisation de Mars est toujours prévue, mais pour dans quarante ans. Une seule voie est ouverte au développement de l'humanité : le monde sous-marin.

Les joueurs s'affrontent pour construire la meilleure nation sous-marine - un archipel de Villes sous-marines reliées par un réseau de Tunnels de transport. Les Fermes de Varech et les Usines de dessalement fourniront de la nourriture et de l'eau à votre population. Les Laboratoires vous donneront les connaissances dont vous avez besoin pour gérer tout plus efficacement. Peut-être serez-vous même capable de construire des Villes symbiotiques, totalement intégrées à l'écosystème sous-marin.

En commençant avec une seule Ville, vous développerez votre réseau en la reliant aux métropoles côtières. À une époque où le besoin de nourriture a dépassé la Production agricole et où les pénuries d'eau pèsent sur l'équilibre de la Fédération des nations, vous bâtirez une nation autosuffisante, peut-être même un jour, exporterez-vous vos produits à ceux qui seront restés sur terre...

C'est votre tâche.

C'est votre destin.

Les derniers espoirs du monde résident dans vos Villes sous-marines.

APERÇU DU JEU

Les joueurs travaillent à construire des Villes sous-marines, un réseau de transport qui les relie et diverses installations qui les soutiennent. À chaque tour, les joueurs choisissent, chacun leur tour, une action tout en jouant simultanément une carte. Si la carte correspond à la couleur du sas d'action choisi, le joueur bénéficie également de l'avantage de la carte.

À trois reprises au cours de la partie, les joueurs procéderont à la Production, une phase spéciale au cours de laquelle leur réseau sous-marin produit des points et des ressources pendant que les habitants consomment de la nourriture. À la fin du jeu, des points supplémentaires sont attribués pour les diverses réalisations, et le joueur avec le plus de points remporte la partie.

CONTENU



PLATEAU PRINCIPAL DE JEU DOUBLE-FACE



4 CARTES AIDE DE JEU



4 PLATEAUX PERSONNELS RECTO VERSO



4 CARTES DÉCOMpte FINAL



4 CARTES ASSISTANT PERSONNEL



3 TUILES ACTION EN 4 COULEURS



PIOCHE ÈRE I : 66 CARTES



PIOCHE ÈRE II : 57 CARTES



PIOCHE ÈRE III : 57 CARTES





10 CARTES SPÉCIALES
3 CRÉDITS



15 CARTES SPÉCIALES
1 ET 2 CRÉDITS



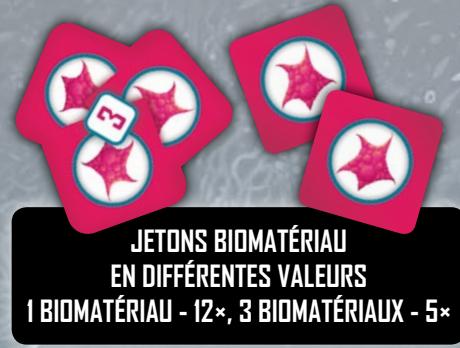
8 CARTES
MARCHÉ PUBLIC



16 TUILES MÉTROPOLE
(11 BLEUES, 5 MARRONS)



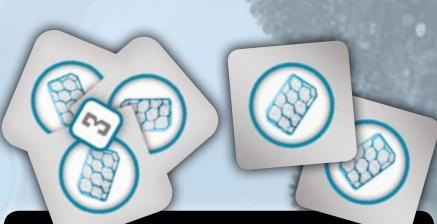
JETONS CRÉDIT
EN DIFFÉRENTES
VALEURS 1 CRÉDIT - 20×
5 CRÉDITS - 10×
10 CRÉDITS - 5×



JETONS BIOMATÉRIAU
EN DIFFÉRENTES VALEURS
1 BIOMATÉRIAU - 12×, 3 BIOMATÉRIAUX - 5×



JETONS VARECH
EN DIFFÉRENTES VALEURS
1 VARECH - 19×, 3 VARECHS - 8×



JETONS PLASTACIER
EN DIFFÉRENTES VALEURS
1 PLASTACIER - 19×, 3 PLASTACIERS - 8×



JETONS SCIENCE
EN DIFFÉRENTES VALEURS
1 SCIENCE - 15×, 3 SCIENCES - 6×



46 TUILES TUNNEL DOUBLE-FACE



1 TUILE CLONAGE D'ACTION



4 TUILES MULTIPLICATEUR

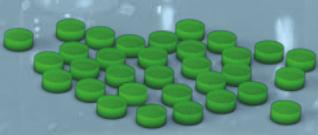


17 DÔMES DE VILLE NON SYMBIOTIQUES (BLANCS)
13 DÔMES DE VILLE SYMBIOTIQUES (VIOLETS)



3 MARQUEURS DANS CHACUNE
DES 4 COULEURS DE JOUEUR

1 MARQUEUR ÈRE



37 JETONS FERME



37 JETONS USINE DE DESSALÉMENT



37 JETONS LABORATOIRE



TUNNELS

VILLES (DÔMES)
(UTILISEZ 13 VILLES SYMBIOTIQUES
DANS UNE PARTIE À QUATRE
JOUEURS)

BÂTIMENTS

RESSOURCES
(CRÉDITS)



1 PLATEAU DE JEU PRINCIPAL

SAS ACTION JAUNES

MISE EN PLACE DU JEU - PARTIE I.

- 1 Placez le plateau principal au centre de la table. Le plateau est double-face. Le côté montré ici est utilisé pour une partie à 3 ou 4 joueurs. Utilisez l'autre face pour une partie à 2 joueurs.
- 2 Les différents composants qui représentent les Villes, les Tunnels, les bâtiments et les ressources doivent être stockés dans une réserve commune. Si nécessaire, vous pouvez répartir la réserve en 2 endroits afin que chacun puisse y accéder facilement.

3 Les cartes avec des plongeurs au dos sont séparées en 3 piles, une pour chaque ère du jeu. Les piles Ère II et Ère III peuvent être mises de côté pour l'instant. Mélangez les cartes Ère I face cachée et placez la pile sur le plateau principal de jeu, comme indiqué.
Remarque : un mélange minutieux est très important pour ce jeu. Il faut éviter que les cartes de même couleur soient regroupées.

- 4 Placez le marqueur d'ère sur la case de départ de la piste d'ère.
- 5 Placez un marqueur de score de chaque joueur sur la case zéro de la piste de score.

SAS ACTION ROUGES

45

PISTE D'ORDRE
DES JOUEURS

35

PISTE DE LA
FÉDÉRATION

30

TUILE DE CLONAGE D'ACTION
(UTILISÉE UNIQUEMENT DANS
LES PARTIES À 4 JOUEURS)

SAS D'ACTION TOUJOURS
DISPONIBLE

25

SAS ACTION VERTS

MISE EN PLACE POUR 2 OU 3 JOUEURS

Lorsque vous installez le jeu pour moins de quatre joueurs, faites deux changements :

1. Laissez la tuile de clonage d'action dans la boîte.
2. Utilisez moins de Villes symbiotiques (dômes violettes)
 - À 2 joueurs, utilisez 7 Villes symbiotiques.
 - À 3 joueurs, utilisez-en 10.

Lors d'une partie à quatre joueurs, on utilise la tuile de clonage d'action et les 13 dômes de Villes symbiotiques.

PIOCHE DE CARTES
SPÉCIALES
1 OU 2 CRÉDITS
AVEC LA PREMIÈRE
CARTE FACE VISIBILE



Whenever you connect your network





6 CARTES SPÉCIALES

Les **cartes spéciales** représentent des spécialistes que vous pouvez engager pour vos projets sous-marins. Chacun a un coût indiqué près du coin supérieur gauche.

Triez les **cartes spéciales** en 2 piles :

- Une pile qui coûte 1 ou 2 Crédits.
- Une pile qui coûte 3 Crédits.

Mélangez la pile des **cartes spéciales** d'1 ou 2 Crédits et placez-la sur le plateau principal. Retournez la première carte face visible.

Mélangez les **cartes spéciales** de 3 Crédits et placez-en 6, face visible dans les cases correspondantes au centre du plateau de jeu. Remettez le reste de ces cartes de 3 Crédits dans la boîte. Seules ces **six cartes spéciales** de 3 Crédits seront disponibles durant cette partie.

MISE EN PLACE POUR LES JOUEURS



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

Chaque joueur doit également prendre une carte Aide de jeu.

Chaque joueur commence avec 1 Varech, 1 Plastacier, 1 Science et 2 Crédits. (certains joueurs peuvent obtenir des ressources supplémentaires une fois que l'ordre de jeu a été déterminé).



» MISE EN PLACE DU PLATEAU PERSONNEL

Chaque joueur prend un plateau de jeu différent, choisi au hasard.

L'infrastructure de votre nation commence par une Ville dans le coin inférieur droit de votre plateau. Il existe 2 types de Villes - symbiotiques et non symbiotiques. Votre Ville de départ est une Ville non symbiotique représentée par un dôme blanc, comme illustré.

Séparez les tuiles Métropole marrons et bleues. Mélangez celles qui sont marrons et donnez-en une au hasard à chaque joueur. Mélangez ensuite les bleues et donnez-en 2 au hasard à chaque joueur.

Votre métropole marron va sur la case hexagonale dans le coin supérieur gauche. Les 2 autres doivent être assignées au hasard aux 2 autres cases.

Les plateaux personnels sont double-face. Pour votre première partie, utilisez le côté représenté ci-dessus (# 1-4, ★). Plus tard, pour plus de variété, vous pourrez essayer l'autre côté asymétrique (# 5-8, ★ ★ ★).



★★★ CÔTÉ ASYMÉTRIQUE

ORDRE DE JEU

Deux pistes déterminent l'ordre de jeu. La piste d'ordre de jeu montre l'ordre du tour en cours. La piste de la Fédération est l'endroit où les joueurs se disputent la première place pour le tour suivant.

Pour la première manche, placez les marqueurs d'ordre de jeu sur la piste d'ordre de jeu de façon aléatoire. Ensuite, sur la piste de la Fédération, les marqueurs doivent être placés dans l'ordre inverse, comme indiqué et ceux qui jouent aux 3^e et 4^e positions reçoivent des ressources supplémentaires. Plus précisément :

- Le joueur sur la case 1 de la piste d'ordre de jeu jouera en premier lors de la première manche. Sur la piste de la Fédération, son marqueur commencera en bas de la piste, dans la case avec la couleur correspondante.
- Le joueur sur la case 2 joue en 2^e position. Son autre marqueur commencera sur la case 4 de la piste de la Fédération.
- Le joueur sur la case 3 commencera également sur la case 3 de la piste de la Fédération et commencera avec 1 Crédit supplémentaire.
- Le joueur qui joue en dernier partira sur la case 2 de la piste de la Fédération et commencera avec 1 Crédit et 1 Plastacier en plus des ressources de départ habituelles.

La première manche est la seule qui commence de cette façon. Dans les manches suivantes, l'ordre de jeu et la position initiale sur la piste de la Fédération seront déterminés différemment.

PISTE D'ORDRE DES JOUEURS



PISTE DE LA FÉDÉRATION



Violet joue le premier. Le marqueur Violet commence sur la case violette en bas de la piste de la Fédération.

Orange joue en 2^e et commence sur la 4^e case de la piste de la Fédération.

Bleu joue en 3^e. Son marqueur est sur la 3^e case de la piste de la Fédération, donc Bleu commencera la partie avec 1 Crédit supplémentaire

Noir joue en dernier, mais commence la partie sur la 2^e case de la piste de la Fédération, avec 1 Crédit supplémentaire et 1 Plastacier.

CARTES DES JOUEURS (CARTES POUR LA PREMIÈRE MANCHE)



Au début de la partie, vous prenez 6 cartes de la pioche Ère I.

Choisissez-en 3 que vous gardez et défaussez les 3 autres.

Si c'est votre première partie, essayez de garder une carte de chaque couleur. Et ne vous inquiétez pas trop de cette décision - chaque carte offre des choix intéressants et vous en recevrez d'autres très bientôt.

PRINCIPES DU JEU

Voici un résumé de la façon dont le jeu se joue :

>> ORDRE DE JEU

Les joueurs choisissent des actions à tour de rôle. Ils jouent dans l'ordre indiqué sur la piste d'ordre de jeu et cet ordre ne change pas pendant la manche.

>> UN TOUR DE JEU

Vous commencez toujours votre tour avec 3 cartes. À votre tour, **vous jouez une carte et choisissez simultanément un des sas d'action disponibles**. C'est-à-dire que vous choisissez un sas que personne d'autre n'a choisi pour ce tour (il y a aussi un sas spécial, expliqué plus loin, qui est toujours disponible). Vous placez une de vos tuiles Action sur le sas pour indiquer que vous l'avez choisi. Ceci rend le sas **occupé** et non disponible pour le reste de la manche.

Si la couleur de la carte que vous avez jouée correspond à la couleur du sas choisi, vous pouvez également réaliser l'effet de la carte. Si la couleur ne correspond pas, il suffit de réaliser l'action du sas et de défausser la carte sans jouer son effet - vous avez affecté du personnel au travail, mais ce n'était pas son domaine d'expertise, alors il a simplement fait le travail sans accomplir de tâches supplémentaires.

À la fin de votre tour, vous piochez toujours 1 carte. Il est également possible de piocher des cartes supplémentaires dans le cadre d'une action ou d'un effet de carte. Si vous vous retrouvez avec plus de 3 cartes, vous devrez vous défausser jusqu'à en avoir à nouveau 3 ; vous pouvez vous défausser à tout moment avant de réaliser votre prochain tour.

>> UNE MANCHE

Les joueurs continuent jusqu'à ce que chacun ait joué 3 tours. Au fur et à mesure que les cartes sont jouées, les sas seront occupés, ce qui les rendra indisponibles pour ceux qui joueront plus tard dans la manche. Le nombre de sas disponibles diminuera. Quand tous les joueurs ont joué 3 tours, c'est la fin de la manche. Pour plus de détails, voir page [15].

>> LE MARQUEUR D'ÈRE

À la fin de chaque manche, le marqueur d'ère avance d'une case sur la piste d'ère. Lorsqu'il atteint une case de Production, il y a une phase de Production.

>> PRODUCTION

Pendant la Production, votre réseau sous-marin produira diverses ressources. À la fin de la Production, chacune de vos Villes connectées devra consommer 1 Varech. Pour plus de détails, voir page [16].

>> UNE ÈRE

Une ère se compose de 4 manches dans l'ère I et de 3 dans l'ère II et l'ère III. La fin de chaque phase de Production marque la fin d'une ère. De nouvelles cartes entrent en jeu, comme expliqué à la page [16]. Le jeu dispose de cartes différentes pour chaque ère. À la fin de l'ère III, la partie est terminée.

>> DÉCOMpte FINAL

À la fin de la partie, les joueurs marquent des points sur divers aspects de leur réseau sous-marin et le joueur avec le plus de points gagne la partie.

CARTES



Les cartes dans votre main représentent le personnel que vous avez à votre disposition. À chaque tour, vous jouez une de ces cartes au moment où vous choisissez votre action. Cela représente l'envoi de votre personnel à l'extérieur pour accomplir cette tâche.

Vous commencez chaque tour avec exactement 3 cartes. Pendant votre tour, vous jouez exactement 1 d'entre elles, tout en choisissant simultanément un sas d'action.

Si la couleur de la carte ne correspond pas à la couleur du sas, alors vous ignorez la carte et réalisez simplement l'action du sas. Cependant, si la couleur correspond, vous devez résoudre la carte avant ou après avoir effectué l'action du sas.

Les 3 couleurs ont des niveaux de puissance différents :

- **Les cartes vertes** sont les plus fortes, mais vous obtenez leurs avantages seulement quand vous les jouez sur les sas d'action verts qui sont les plus faibles.
- **Les cartes rouges** et les sas d'action rouges ont un niveau de puissance modéré.
- **Les cartes jaunes** sont les plus faibles, mais les sas d'action jaunes sont les plus forts.

Certaines cartes ont un effet instantané. Tous les autres effets peuvent être utilisés ultérieurement. Les cinq types de cartes sont décrits dans cette section.



CARTES

» EFFETS INSTANTANÉS



Quand vous jouez une carte avec ce symbole, si sa couleur correspond au sas d'action choisi, vous résolvez l'effet de la carte immédiatement avant ou après avoir réalisé l'action choisie. Si la couleur ne correspond pas, vous ignorez l'effet de la carte.

Dans les 2 cas, ces cartes sont placées dans la pile de défausse du plateau principal.

» REVENDIQUER UNE CARTE

Quatre types de cartes n'ont pas d'effet instantané. Lorsque vous jouez une telle carte, si sa couleur correspond au sas d'action que vous avez choisi, vous revendiquez la carte en la plaçant près de votre plateau de jeu. Elle devient ainsi une partie permanente de votre nation sous-marine.

Si la couleur de la carte ne correspond pas à la couleur du sas, vous ne pouvez pas revendiquer la carte. Elle est placée dans la défausse.

» EFFETS PERMANENTS



Les cartes avec ce symbole ont un effet permanent. Vous obtenez l'avantage de la carte si vous la revendiquez, comme décrit ci-dessus. Les effets permanents prennent diverses formes. Certains se déclenchent dès qu'un événement précis se produit. D'autres peuvent vous accorder une remise dans certaines situations. Certains offrent une capacité spéciale que vous pouvez utiliser à chaque tour.

Il est autorisé d'utiliser l'effet permanent même au tour où vous revendiquez la carte.

» CARTES ACTION



Les cartes avec ce symbole sont des cartes Action. Vos cartes Action revendiquées offrent des actions supplémentaires que votre nation sous-marine peut effectuer. Pour utiliser une carte Action, vous devez utiliser un sas d'action ou un effet de carte qui vous permet de le faire.



Il est autorisé d'utiliser une carte Action même au tour où vous l'avez revendiquée.

Chaque carte Action est limitée à une utilisation par ère. Après utilisation, faites-la pivoter de 90° vers la droite pour indiquer qu'elle a été utilisée et qu'elle n'est plus disponible. À la fin de l'ère, après la Production, toutes les cartes Action sont remises verticalement pour montrer qu'elles seront de nouveau disponibles lors de la nouvelle ère.

Remarque : il existe quelques cartes à effet instantané qui vous permettent de rendre à nouveau disponible une carte Action déjà utilisée. Cela peut vous permettre d'utiliser une carte Action plus d'une fois à la même ère.

» LIMITÉ DE QUATRE

Vous êtes limité à 4 cartes Action (votre Assistant Personnel [voir plus haut] compte parmi les 4). Si vous en avez déjà 4, vous devez en défausser une avant de revendiquer une nouvelle carte Action. La carte défaussée peut être

une carte qui a été utilisée au cours de cette manche ou une autre qui est encore disponible.

Si vous remplacez une carte Action par une nouvelle en défaussant une carte non utilisée, vous pouvez immédiatement utiliser l'action de la carte défaussée. C'est comme si votre nouvelle carte Action avait un effet instantané vous permettant d'utiliser la carte action disponible défaussée.



ASSISTANT PERSONNEL

Lors de la mise en place du jeu, chaque joueur a reçu un **Assistant Personnel**. C'est une carte Action déjà revendiquée. Elle est en jeu au début de la partie. Elle suit les mêmes règles que les cartes Action. Lorsque vous utilisez l'action, vous décidez de gagner 1 Plastacier ou 1 Crédit.

Elle pourra être défaussée suivant la règle de la "Limite de quatre".



» CARTES DE PRODUCTION

Les cartes avec ce symbole sont des cartes de Production. Vos cartes de Production revendiquées prennent effet pendant la phase de Production. Certaines produisent directement des ressources. D'autres peuvent modifier votre Production en fonction de ce qui est connecté à votre réseau.



» CARTES DE DÉCOMpte FINAL DES POINTS

Les cartes avec ce symbole peuvent vous donner des points à la fin de la partie. Certaines donnent des points en fonction de votre réseau. D'autres permettent de convertir certaines ressources en points.

Les détails des effets de cartes se trouvent à la page [19].



» CARTES SPÉCIALES

À l'inverse des autres cartes piochées face cachée, les cartes spéciales sont placées face visible et ne peuvent être piochées qu'en utilisant un sas d'action disposant du symbole correspondant.

Cette action est expliquée à la page [20].

La carte spéciale reste dans votre main. Elle peut être jouée comme n'importe quelle autre carte. Si elle ne correspond pas au sas d'action que vous avez choisi, elle est défaussée et retournée sous la pile des cartes spéciales sans aucun effet. Si elle correspond, elle n'a d'effet que si vous payez le coût indiqué dans le coin supérieur gauche.



EXEMPLE :

Le joueur doit payer 3 Crédits pour jouer cette carte s'il veut en bénéficier.



DÉFAUSSER DES CARTES SPÉCIALES

Si vous défaussez des cartes spéciales 1 ou 2 Crédits (par exemple pour revenir à la limite de votre main), elles doivent être immédiatement remises sous la pioche des cartes spéciales.

Quand vous jouez une carte spéciale d'1 ou 2 Crédits :

- Si la couleur ne correspond pas au sas d'action choisi, replacez la carte sous la pioche des cartes spéciales.
- Si vous choisissez de ne pas payer pour la jouer, replacez la carte sous la pioche des cartes spéciales.
- Si la couleur correspond et que vous payez pour la jouer, alors vous la gardez. Si elle a un effet instantané, gardez-la sous votre plateau de jeu après avoir effectué l'effet pour vous assurer qu'elle ne reviendra pas en jeu. S'il ne s'agit pas d'une carte à effet instantané, revendiquez-la de la manière habituelle.

Les cartes spéciales 3 Crédits ne peuvent pas entrer de nouveau en jeu. En général, elles sont trop précieuses pour être défaussées, mais si l'une d'elles est défaussée, vous pouvez la remettre dans la boîte.

SAS D'ACTION ET EFFETS DE CARTES

À votre tour, vous choisissez une action en plaçant une de vos tuiles Action sur un sas d'action. Les sas qui ont déjà été choisis lors de ce tour sont occupés et ne peuvent plus être choisis. Les sas vides sont disponibles.

Les 2 faces du plateau principal ont des sas d'action différents. Un côté est conçu pour une partie à 2 joueurs, l'autre pour 3 ou quatre joueurs. Une aide pour les sas d'action de chaque plateau se trouve à la page [20].

Lorsque vous placez votre tuile sur un sas d'action, vous devez également jouer une carte de votre main. Les sas d'action et les cartes existent en 3 couleurs. Si la couleur de votre carte correspond à la couleur du sas, vous pouvez résoudre l'effet de la carte avant ou après l'action du sas. Si les couleurs ne correspondent pas, vous ignorez la carte et n'effectuez que l'action du sas.

Il est autorisé de n'utiliser qu'une partie de l'effet d'une action ou d'une carte. Par exemple, si un sas d'action vous permet de construire une Ville et un Tunnel, vous pouvez choisir de ne construire que le Tunnel, si vous le souhaitez.

Cependant, vous n'êtes pas autorisé à choisir un sas d'action sans utiliser au moins une partie de son effet. Par exemple, si vous n'avez pas assez de ressources pour construire 1 Tunnel, vous ne pouvez pas choisir le sas d'action qui vous permet de construire 2 Tunnels.

Les effets de cartes sont toujours optionnels, il est donc autorisé de jouer une carte de la couleur du sas et de ne pas utiliser son effet du tout.

Dans cette section, nous allons illustrer les principes de base du jeu avec des sas d'action, mais ces règles s'appliquent également à de nombreux effets de cartes.

» RESSOURCES

Underwater Cities a de nombreuses ressources que les joueurs peuvent gagner ou dépenser. L'obtention d'une ressource est représentée par une icône simple :



Gagnez
1 Plastacier.



Gagnez 1 Crédit. C'est-à-dire, prenez un jeton de 1 Crédit de la réserve et gardez-le près de votre plateau personnel.



Gagnez
1 Varech.



Gagnez 1 Carte. C'est-à-dire, prenez une carte de la pioche des cartes de l'ère actuelle. Ne prenez aucune des cartes spéciales du plateau.



Gagnez
1 Science.



Gagnez 1 Point. Avancez votre marqueur de points d'une case sur la piste de score.



Gagnez 1 Biomatériaux.

En général, les Crédits, la Science, le Varech, le Plastacier et le Biomatériaux s'utilisent pour payer les coûts. Le Varech sert pour nourrir les habitants (il existe d'autres façons de les nourrir, mais le Varech est le plus efficace). Les cartes vous donnent plus de choix à votre tour. Les points permettent de gagner la partie ! Ainsi, tout ce que vous gagnez sera utile tôt ou tard.

EXEMPLE :

Le joueur qui choisit ce sas d'action prend 2 jetons Plastacier et 1 jeton Varech de la réserve et les garde près de son plateau personnel.



Vous pouvez organiser vos cartes revendiquées par type. Les icônes sur le dessus vous permettent de les disposer de façon plus compacte, comme illustré ci-dessus.

COMPOSANTS LIMITÉS ET ILLIMITÉS

! Les Crédits, le Varech, le Plastacier, la Science et les jetons de Biomatériaux ne sont pas limités. Si la réserve est réduite, vous pouvez utiliser des pions de valeurs plus élevées et les tuiles Multiplicateur pour représenter la quantité de ressources dont vous disposez. Vous pouvez faire des modifications librement à tout moment.

! Les jetons Bâtiment ne sont pas limités. Si vous manquez d'un type particulier, vous pouvez généralement le remplacer par un jeton de couleur différente. Par exemple, si les joueurs ont beaucoup de Fermes améliorées, la réserve pourrait être à court de jetons verts. Vous pouvez en obtenir plus dans la réserve en remplaçant les jetons du dessous de certaines Fermes améliorées par une couleur autre. Le jeton vert sur le dessus est suffisant pour vous rappeler qu'il s'agit d'une Ferme améliorée.

! Les Tunnels et les Villes non symbiotiques sont limités. La réserve commence avec 46 Tunnels. Quand il n'y en a plus, plus personne ne peut construire de Tunnels. De même, le jeu n'a que 17 dômes de Ville non symbiotiques, vous ne pouvez donc pas en construire plus.

! Les Villes symbiotiques sont limitées. La limite dépend du nombre de joueurs :

- Dans une partie à 2 joueurs, utilisez 7 dômes de Ville symbiotiques.
- Dans une partie à 3 joueurs, utilisez-en 10.
- Dans une partie à 4 joueurs, utilisez les 13.

! La pioche d'une ère n'est pas limitée. S'il n'y a plus de cartes, mélangez sa pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

! Vous ne devriez pas être à court de cartes spéciales 1 ou 2 Crédits. Chaque fois qu'elles sont défaussées, elles retournent immédiatement sous la pioche.

! Les cartes spéciales 3 Crédits sont limitées. Seulement 6 sont disponibles lors d'une partie.

>> VILLES

Les Villes offrent un habitat aux citoyens de votre pays sous-marin. À la fin de la partie, chaque Ville connectée à votre réseau vaudra des points. Il existe 2 types de Villes. Pour construire une Ville :



Payer 2 Plastaciers, 1 Varech et 1 Crédit pour une Ville non symbiotique (dôme blanc) ;



ou payez 1 Plastacier, 1 Varech, 1 Biomatériau et 2 Crédits pour une Ville symbiotique (dôme violet).

Lorsque vous construisez une Ville, payez le coût habituel et prenez le dôme correspondant de la réserve. Placez le dôme sur un emplacement de Ville vide sur votre plateau personnel. Le Site que vous choisissez pour votre nouvelle Ville doit être adjacent à une Ville existante. En d'autres termes, la nouvelle Ville doit avoir un Site de Tunnel qui pourrait la relier à une Ville existante. Il est autorisé de construire de nouvelles Villes avant de construire les Tunnels les reliant.

Les Villes symbiotiques sont un peu plus chères (les Biomatériaux sont difficiles à obtenir), mais elles peuvent produire des points pendant la Production. Les Villes non symbiotiques sont faciles à construire (si vous avez du Plastacier), mais elles ne produisent pas de points. Les 2 types de Villes peuvent vous donner des points à la fin de la partie et les 2 exigent du Varech pour nourrir leur population à la fin de la Production. Chaque fois qu'une règle ou un effet s'applique à une Ville, cela signifie "une Ville symbiotique ou non symbiotique".



SITES D'EXTENSION

Chaque Ville a un Site de construction supplémentaire qui est généralement hors limites. Vous ne pouvez construire sur ce Site que si vous jouez une carte avec un effet qui vous permet spécifiquement de construire sur un Site de développement (et seulement s'il est adjacent à une Ville existante ou à un Site sur lequel il est autorisé de construire une nouvelle Ville).

COÛTS

Le **coût habituel** de construction d'une Ville, d'un bâtiment ou d'un Tunnel est indiqué sur votre carte Aide de jeu. C'est le coût que vous payez lorsque vous construisez en choisissant un sas d'action.

Certains effets de cartes vous permettent aussi de construire des choses. Si la carte n'indique pas de coût, vous payez le coût habituel. Toutefois, si la carte précise un coût, vous payez ce coût au lieu du coût habituel.

>> BÂTIMENTS

Les bâtiments sont des installations spéciales qui contribuent à rendre votre nation sous-marine autosuffisante. Vous pouvez en construire de 3 types :



- Construire une Ferme. Cela coûte 1 Varech.
- Construire une Usine de dessalement. Cela coûte 1 Crédit.
- Construire un Laboratoire. Cela coûte 1 Plastacier.

Quand vous construisez un bâtiment, payez le coût (voir carte Aide de jeu) et prenez un jeton de la couleur correspondante dans la réserve. Placez le jeton Bâtiment sur un Site de construction vide. **Le Site que vous choisissez pour votre nouveau bâtiment doit être adjacent à une Ville existante ou à un Site sur lequel il est autorisé de construire une nouvelle Ville.**

Les différents bâtiments produisent des ressources et des points pendant la Production. Ils produiront plus s'ils sont améliorés (les améliorations sont expliquées à la page [12]). De plus, certaines cartes peuvent avoir un effet conditionnel qui ne s'applique que si vous avez certains bâtiments. Les bâtiments n'ont aucun de ces effets bénéfiques tant qu'ils ne sont pas connectés à votre réseau. Pour les relier, il vous faudra construire des Tunnels et des Villes. Voir VOTRE RÉSEAU sur la page ci-contre.

>> TUNNELS

Les Tunnels relient vos Villes à votre réseau sous-marin.



Construire un Tunnel. Cela coûte 1 Plastacier et 1 Crédit.

Quand vous construisez un

Tunnel, payez le coût et prenez une tuile de Tunnel de la réserve. Placez-la sur un Site de Tunnel avec la face non amélioré visible. Le Tunnel de l'illustration ci-dessus n'est pas amélioré.

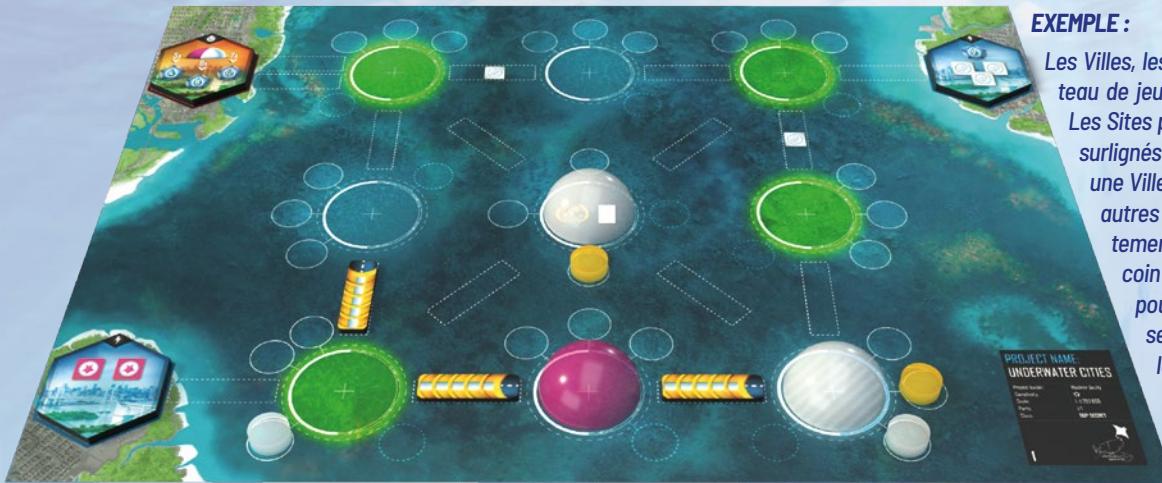
Le Site que vous choisissez pour votre nouveau Tunnel doit être relié à votre Ville de départ. Les Tunnels sont connectés si vous pouvez tracer un chemin le long des Tunnels jusqu'à votre Ville de départ. Le chemin peut traverser des Villes ou des Sites de Ville vides, mais pas des Sites de Tunnels vides



DÉVELOPPEMENT ÉTAPE PAR ÉTAPE

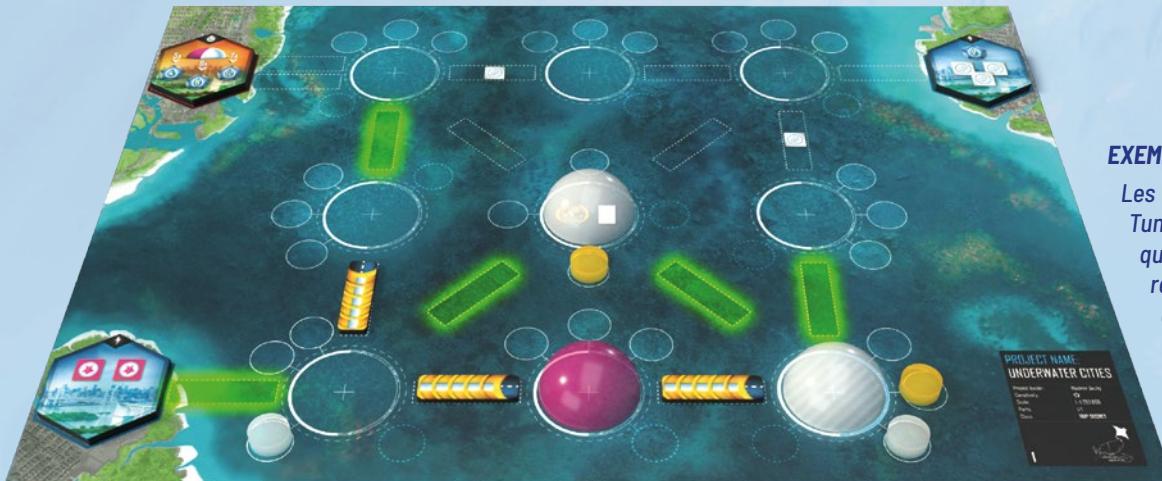
Vous construisez vos Tunnels, vos bâtiments et vos Villes un par un. Par exemple, si vous choisissez ce sas d'action, vous construisez d'abord un Tunnel sur un Site de Tunnel autorisé, ce qui pourrait ouvrir un ou plusieurs nouveaux Sites autorisés pour le second Tunnel.





EXEMPLE :

Les Villes, les bâtiments et les Tunnels de ce plateau de jeu ont tous été construits légalement. Les Sites possibles pour une nouvelle Ville sont surlignés en vert. Si le joueur devait construire une Ville dans le coin supérieur gauche, les 2 autres Sites de Ville deviendraient immédiatement autorisés. Le Site de Ville dans le coin inférieur gauche est un Site autorisé pour la construction de nouveaux bâtiments. Le joueur a déjà construit un Laboratoire sur l'un de ces chantiers.



EXEMPLE :

Les Sites autorisés pour un nouveau Tunnel sont surlignés en vert. Notez que les 3 Tunnels existants sont reliés à la Ville de départ, comme demandé.

>> VOTRE RÉSEAU

Nous avons vu que les Tunnels doivent être reliés à votre Ville de départ, mais que les bâtiments et les Villes n'ont pas besoin de l'être. Cela vous donne la liberté de choisir comment vous voulez vous développer. Cependant, vous souhaiterez vraisemblablement que tout ce qui se trouve sur votre plateau personnel soit connecté à votre réseau.

Votre réseau est constitué de toutes les structures et Villes et de tous les Sites de Villes vides qui sont reliés à votre Ville de départ.

- Par définition, votre Ville de départ est toujours connectée à votre réseau.
- Tous vos Tunnels sont automatiquement connectés à votre réseau, car construire un Tunnel déconnecté n'est pas autorisé.

- Une Ville est connectée à votre réseau s'il y a une chaîne de Tunnels entre elle et votre Ville de départ. Comme tous vos Tunnels sont reliés, toute Ville avec un Tunnel y menant est reliée et une Ville sans Tunnel ne l'est pas.
- Un bâtiment adjacent à une Ville connectée est connecté à votre réseau.



Les bâtiments et les Villes qui ne sont pas connectés au réseau ne produisent pas pendant la Production. Ils ne consomment pas de Varech à la fin de la Production. Ils ne comptent pas lors du décompte final.



EXEMPLE :

La Ville au centre et son bâtiment ne sont pas reliés, car il n'y a pas de Tunnel menant à la Ville. Le bâtiment dans le coin inférieur gauche n'est pas connecté, car il n'a pas de Ville. Tout le reste est connecté et fait donc partie du réseau.



Le Biomatériaux est une substance remarquable, plus rare que les autres ressources. Essentiel à la construction de Villes symbiotiques, le Biomatériaux peut être un **matiériaux de construction** universel. **Uniquement** lors de la **construction** d'un Tunnel, d'un bâtiment ou d'une Ville, une partie du Varech ou du Plastacier peut être payée avec du Biomatériaux.

EXEMPLE :

Une Ville non symbiotique coûte normalement 2 Plastaciels, 1 Varech et 1 Crédit. Mais vous pourriez la construire avec 1 Plastacier, 2 Biomatériau et 1 Crédit.

>> AMÉLIORATION DES STRUCTURES

Les bâtiments et les Tunnels sont appelés structures. Les structures sont différentes des Villes car elles peuvent être améliorées. Il existe une carte qui vous permet de transformer une Ville non symbiotique en Ville symbiotique, mais c'est une exception.

Pour améliorer, vous avez besoin d'une carte ou d'un sas d'action avec une illustration comme celle-ci :



Améliorer 1 structure. Payez 1 Science.

Qu'il s'agisse de l'amélioration d'un Tunnel, d'une Ferme, d'une Usine de dessalement ou d'un Laboratoire, le coût habituel est 1 Science. Cependant, les effets de cartes vous offrent des occasions de coûts spéciaux.



Utilisez une de vos cartes Action. Payez le coût habituel de construction d'une structure. Payez 1 Science pour améliorer la structure que vous venez de construire. [3-4 joueurs]



Gagnez 2 Sciences ou améliorez 1, 2 ou 3 structures, en payant 1 Science pour chaque amélioration. Les structures ne doivent pas nécessairement être du même type. [1 - 4 joueurs]



Gagnez 2 cartes. Améliorez 1 structure en payant 1 Science ou gagnez 1 Varech. [2 joueurs]



Quand vous améliorez un bâtiment, prenez le jeton correspondant de la réserve et empilez-le sur la structure que vous améliorez. Pour améliorer un Tunnel, retournez la tuile sur la face améliorée.



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

Les structures améliorées produisent plus pendant la Production et certaines cartes peuvent fournir des avantages pour avoir des structures améliorées.

>> LA PISTE DE LA FÉDÉRATION

Nous vous avons expliqué comment construire votre nation sous-marine, mais vous devez aussi vous entretenir une bonne réputation auprès du gouvernement mondial ! Vous faites cela en choisissant des actions ou en jouant des cartes avec ce symbole :



Avancez de 1 case sur la piste de la Fédération.

Avant la 1^{re} manche, les marqueurs des joueurs sont répartis sur des cases différentes de la piste de la Fédération dans l'ordre inverse du tour, comme expliqué à la page [6]. Au début des manches suivantes, les marqueurs commencent sous la case 4, comme expliqué page [15].



Lorsqu'un effet de sas d'action ou de carte vous permet d'avancer d'une case sur cette piste, avancez votre marqueur d'une case. S'il y a un bonus représenté à côté de cette case, gagnez-le immédiatement. Si vous avancez de plus d'une case, gagnez le bonus de chacune des cases.

Si votre marqueur se retrouve sur une case occupée, placez-le sur les autres marqueurs déjà présents (si vous vous trouvez sur d'autres marqueurs, cela signifie que vous jouerez avant eux lors de la manche suivante).

Même si vous avez avancé au maximum, vous pouvez toujours tirer profit d'une "progression" plus importante. Si vous avancez alors que vous êtes déjà sur la case 1, placez votre marqueur au-dessus des autres pions sur la case 1 et marquez 1 point pour chaque case sur lesquelles vous auriez dû avancer.



EXEMPLE :

Orange fait une action lui permettant d'avancer de 2 cases. Elle n'avance que d'1 case, car c'est la fin de la piste. Cependant, elle marque 2 points : 1 pour se déplacer sur cette case et 1 pour "avancer" hors piste. Son marqueur est placé au-dessus de tout autre marqueur qui se trouve déjà sur la case 1.

>> PIOCHER DES CARTES SPÉCIALES



Ce symbole indique que le sas d'action vous permet de prendre une carte spéciale. Plusieurs cartes spéciales sont disponibles face visible au centre du plateau de jeu.

Quand vous prenez une carte spéciale :

- prenez l'une des cartes spéciales 3 Crédits (elle n'est pas remplacée).
 - ou prenez la première carte du dessus de la pioche (des cartes 1 ou 2 Crédits) et retournez la carte suivante face visible.
 - ou retournez face cachée la première carte, placez-la sous la pioche et prenez les 3 cartes suivantes. Choisissez une de ces 3 cartes que vous gardez et placez les 2 autres sous la pioche dans l'ordre de votre choix.
- Ensuite, retournez face visible la première carte de la pioche.

Une fois qu'une carte spéciale est dans votre main, elle compte la plupart du temps comme n'importe quelle autre carte. Les différences sont expliquées à la page [8].

>> UTILISATION DE CARTES ACTION

Les cartes Action sont un type particulier de carte que vous revendiquez et que vous gardez près de votre plateau personnel. Elles ont des actions qui peuvent être utilisées pendant la partie, mais seulement quand vous utilisez un sas d'action ou un effet de carte avec ce symbole :



Vous pouvez utiliser 1 de vos cartes Action.

Les règles des cartes Action se trouvent à la page [8].

>> LE SAS TOUJOURS DISPONIBLE

Un sas d'action est toujours disponible, même si un autre joueur l'a déjà choisi lors de la manche. Il n'a pas de couleur, donc quand vous le choisissez vous ignorez l'effet de la carte que vous jouez.

Le sas toujours disponible vous permet de gagner 2 cartes et 2 Crédits.

Remarque : certains effets spéciaux de cartes vous permettent d'utiliser l'action représentée dans un sas d'action. Ces effets ne s'appliquent qu'aux sas colorés et non au sas toujours disponible.

TIMING

Certains effets comprennent plusieurs parties. Les parties d'un effet peuvent être résolues dans n'importe quel ordre.

Cette action vous permet :

1. D'utiliser une de vos cartes action
2. De construire une structure à son prix habituel
3. De payer 1 Science pour améliorer la structure juste construite.

Nous avons déjà parlé de cette action et cela signifie que vous pouvez construire n'importe quelle structure pour son prix habituel et l'améliorer immédiatement en payant 1 Science. De plus, vous pouvez utiliser une de vos cartes action. Selon l'ordre de jeu des différentes parties de cette action, vous pouvez d'abord utiliser une carte d'action qui vous donne par exemple 1 Crédit et ensuite vous pouvez payer avec ce Crédit et 1 Science pour construire et améliorer immédiatement l'Usine de dessalement.

Attention !!! Vous devez résoudre tous les effets de cartes et ensuite toutes les actions d'un sas d'action ou vice versa. La résolution simultanée de ces 2 séries d'actions n'est pas autorisée.

EXEMPLE :



Construisez une Ferme ou une Usine de dessalement au prix habituel.

Gagnez 1 carte.

34



Chaque fois que vous construisez le deuxième laboratoire d'une ville connectée, gagnez 1 Crédit.

37

Supposons que vous ayez une carte avec effet permanent n°37, une carte action n°34 et vous décidez de jouer une carte sur le sas d'action rouge décrit ci-dessus. Vous détenez 1 Plastacier et 1 Science, mais n'avez plus aucun Crédit, pourtant vous aimerez construire une Usine de dessalement. Voici comment faire avec les ressources à votre disposition. Tout d'abord, payez 1 Plastacier et construisez un Laboratoire. Vous avez construit votre Laboratoire dans une Ville connectée et c'est le 2nd donc comme vous avez revendiqué la carte n°37 avant, gagnez 1 Crédit immédiatement. Puis, payez 1 Science et améliorez le Laboratoire juste construit (*l'ensemble de l'action doit être effectuée, c'est-à-dire "construire et améliorer" et pas seulement "construire" ou simplement "améliorer"*). Vous pouvez maintenant résoudre l'autre partie du sas d'action qui vous permet d'utiliser une de vos cartes action. Vous payez 1 Crédit, que vous avez gagné pour avoir construit une Usine de dessalement. Ensuite, vous piochez une carte.

LE JOUEUR EFFECTUE L'ACTION DANS LA PARTIE SUPÉRIEURE DU SAS D'ACTION.

POSE DE LA TUILE D'ACTION. CE SAS D'ACTION EST OCCUPÉ.



13

Dans ce cas, il y a 2 limites en ce qui concerne la résolution des effets :

1. Si un nouvel effet se déclenche, résolvez-le immédiatement, même si vous n'avez pas terminé l'effet qui l'a déclenché (comme pour la carte n° 37 ci-dessous).
2. Vous devez résoudre un effet de carte et l'action du sas d'action choisi séparément et complètement avant de résoudre l'autre.



EXEMPLE :

Kate choisit cette Action rouge et joue la carte rouge n° 28. Elle a aussi cette carte Action n° 19, qu'elle a revendiquée lors d'un tour précédent.

Supposons qu'elle ait 1 Plastacier, 1 Crédit, 1 Science, pas de Varech et pas de Tunnels améliorés. Elle est sur la case 4 de la piste de la Fédération.

L'effet Collecte de fruits de mer ne lui sert à rien tant qu'elle n'a pas un Tunnel amélioré, alors elle décide de résoudre d'abord le sas d'action. Le sas d'action lui permet de construire et d'améliorer un Tunnel. Elle paie 1 Plastacier et 1 Crédit pour le construire et 1 Science pour l'améliorer. Elle ne peut pas utiliser la Collecte de fruits de mer maintenant parce qu'elle n'a pas complètement résolu l'effet du sas d'action.

L'autre partie de l'effet du sas d'action lui permet d'utiliser sa carte Construire une structure. Kate n'a pas de ressources pour construire, mais elle peut utiliser la 2^e partie de l'effet en premier. Kate avance d'une case sur la piste de la Fédération. Elle gagne immédiatement 1 Crédit (les effets sur la piste de la Fédération sont aussi des effets déclenchés qui doivent être résolus immédiatement). Maintenant, elle peut dépenser ce Crédit pour construire une Usine de dessalement, en utilisant la première partie de l'effet de la carte Action. Les 2 parties ont été résolues, donc la carte Action est résolue. Ainsi, tout le sas d'action est résolu.

Maintenant, et seulement maintenant, elle peut utiliser la Collecte de fruits de mer. Elle a un Tunnel amélioré, donc elle gagne 1 Varech.

Il n'y avait aucun moyen pour elle d'utiliser ce Varech pour construire une Ferme au lieu d'une Usine de dessalement. Le sas d'action et tous ses effets déclenchés devaient être résolus complètement avant qu'elle puisse utiliser sa carte. Bien sûr, il aurait été autorisé d'utiliser la carte Collecte de fruits de mer avant d'envisager le sas d'action. Dans la situation de Kate, cela aurait été inutile, mais si elle avait déjà construit un Tunnel amélioré lors d'un tour précédent, elle aurait pu gagner le Varech avant de résoudre la carte d'action.

BONUS DE CONSTRUCTION

Votre plateau personnel indique des bonus que vous pouvez gagner en construisant. Chaque plateau offre des bonus différents. Lorsque vous construisez une structure ou une Ville sur un Site marqué d'une ressource, vous gagnez la ressource.



Construire sur un Site marqué de ce symbole vous permet d'avancer d'une case sur la piste de la Fédération et de prendre une carte de la pioche de l'ère en cours.

Vous gagnez le bonus même si la Ville ou le bâtiment que vous construisez sur ce Site n'est pas encore connecté à votre réseau. Ces bonus sont résolus immédiatement, même au milieu d'une action.



EXEMPLE :

Supposons que vous puissiez légalement construire sur le Site montré ici. Vous choisissez l'action qui vous permet de construire 2 Tunnels. Vous payez 1 Plastacier et 1 Crédit pour construire sur ce Site et gagnez immédiatement 1 Plastacier. Vous pouvez utiliser ce Plastacier (et 1 Crédit supplémentaire) pour construire votre 2^e Tunnel.

» MÉTROPOLES

Vous bénéficiez également de l'extension de votre réseau pour vous connecter aux métropoles côtières.

Pour relier cette métropole, il faut construire un Tunnel sur le Site adjacent.



Pour relier cette métropole, il faut construire 2 Tunnels sur les 2 Sites adjacents.



Les tuiles Métropole offrent divers avantages qui ne s'appliquent que si la métropole est connectée. Votre Métropole marron peut vous rapporter des points lors du décompte final. Les bleues ont un effet instantané et, éventuellement, un effet de Production.

FIN DU TOUR

À la fin de votre tour, vous piochez toujours 1 carte. Elle s'ajoute à toutes celles acquises pendant votre tour. Parce que vous n'avez joué qu'une seule carte, vous en avez maintenant au moins 3.

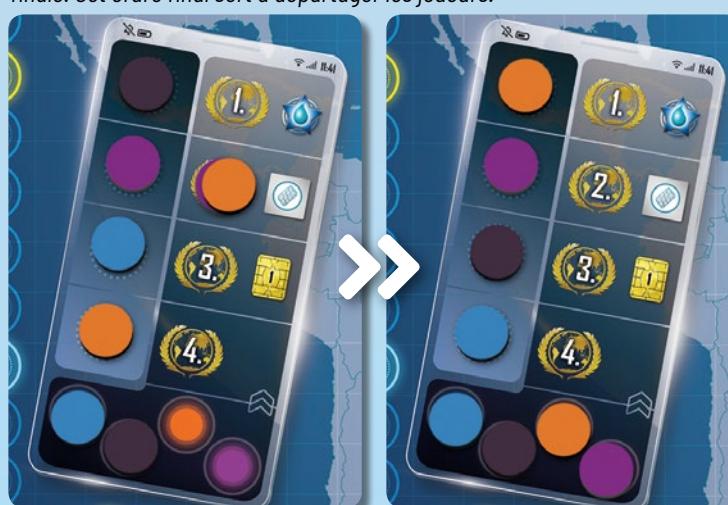
Si vous avez plus de 3 cartes, vous devez vous défausser jusqu'à en avoir seulement 3, mais vous pouvez y réfléchir pendant que les autres jouent. Officiellement, cette décision est prise au début de votre prochain tour. Dans la pratique, il est acceptable de vous défausser dès que vous avez pris votre décision.

FIN DE LA MANCHE

Au cours d'une manche, chaque joueur aura 3 opportunités de jouer une carte tout en choisissant un sas d'action. Les sas d'action se rempliront de tuiles d'action. À la fin de la manche, tout doit être remis à zéro.

1. Rendez toutes les tuiles d'action à leurs propriétaires. **À 4 joueurs :** le joueur qui a pris la tuile de Clonage d'action doit la remettre au milieu de la table à ce moment-là.
2. Réorganisez les marqueurs d'ordre selon l'ordre sur la piste de la Fédération. Le joueur le plus en avance sur la piste de la Fédération jouera en premier à la manche suivante. Ce sera ensuite au tour du joueur suivant, etc. Si les marqueurs sont empilés, on conserve le même ordre de haut en bas. Parmi les marqueurs en dessous de la case 4, l'ordre de jeu relatif ne change pas.
3. Une fois déterminé l'ordre de jeu, placez tous les marqueurs de la Fédération sur les cases de couleur sous la case 4.
4. Avancez le marqueur d'ère. Si c'est la fin de l'ère, il y a une phase de Production avant la prochaine manche.

Remarque : déterminez le nouvel ordre de jeu même si c'est la fin de la manche finale. Cet ordre final sert à départager les joueurs.



EXEMPLE :

C'est la fin de la 2^e manche. Noir et Bleu n'ont pas avancé sur la piste de la Fédération, ils seront donc derniers lors de la 3^e manche. Leur ordre relatif ne change pas, donc Noir joue avant Bleu. Sur la case 2, la résolution de l'égalité se fait en fonction de l'ordre de la pile. Parce qu'Orange est dessus, Orange va commencer.

PRODUCTION

» APERÇU DU TIMING



Le marqueur d'ère avance d'une case sur la piste d'ère à la fin de chaque manche. Après 4 manches, il passera sur une case Production, vous rappelant qu'il est temps pour votre 1^e phase de Production. La 2^e phase de Production a lieu 3 manches plus tard. La phase finale de Production a

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

» LA PRODUCTION DE VOTRE RÉSEAU

Tous les joueurs peuvent gérer leur Production simultanément. Chaque Tunnel adjacent à une Ville et chaque bâtiment de votre réseau produira quelque chose. Les structures améliorées en produiront davantage. Les Villes symbiotiques produiront 2 points !

Les Villes non symbiotiques n'ont pas de Production propre, mais elles sont quand même utiles parce qu'elles relient les bâtiments à votre réseau.

Vous gagnez également un petit bonus de Production lorsque vous avez 2 bâtiments améliorés du même type dans la même Ville.

La Production de votre réseau est représentée sur votre carte Aide de jeu.



EXEMPLE :

Chaque Ferme située à proximité d'une Ville connectée produit 1 Varech.



EXEMPLE :

Si cette Ferme à côté de la Ville connectée est améliorée, elle produit aussi 1 point



EXEMPLE :

Si vous avez au moins 2 Fermes améliorées dans la même Ville connectée, elles produiront également 1 Varech supplémentaire et 1 point supplémentaire.

» DES ÉLÉMENTS QUI NE PRODUISENT PAS

- Une Ville ne produit pas si elle n'est pas connectée à votre réseau.
- Un bâtiment ne produit pas s'il n'est pas adjacent à une Ville connectée.
- Un Tunnel ne produit pas s'il n'est pas adjacent à une Ville (un Tunnel reliant une métropole avec un effet de Production permet à la métropole de produire, mais la métropole n'aide pas le Tunnel à produire).

Imaginez ceci : les Villes connectées sont les endroits où les gens peuvent vivre. Ce sont eux qui font le travail de Production. Ainsi, une Ville déconnectée ne produira pas parce que personne n'y vit - on ne peut pas s'y installer tant que vous n'avez pas terminé un Tunnel pour y accéder. De même, un bâtiment à côté d'un Site urbain vide ou un bâtiment à côté d'une Ville déconnectée n'a personne pour gérer la Production. Et les Tunnels qui ne sont reliés à aucune de vos Villes ne voient pas assez de trafic pour produire.

» PRODUCTION À PARTIR DE CARTES ET DES MÉTROPOLES



Si vous avez revendiqué des cartes de Production, ou si vous avez connecté votre réseau à des métropoles ayant un effet de Production, vous appliquez leurs effets à ce moment-là. Lorsque vous évaluez un effet de Production qui dépend de vos Villes ou de vos bâtiments, vous ignorez toujours les Villes et les bâtiments qui ne sont pas connectés à votre réseau.

Certaines cartes de Production n'ont pas de Production propre. Au lieu de cela, elles peuvent modifier la Production de vos Tunnels, bâtiments et Villes. Ces cartes sont évaluées lorsque votre réseau produit et elles ne s'appliquent pas aux Tunnels, aux bâtiments et aux Villes qui ne produisent pas.



>> FIN DE L'ÈRE

Une fois que tout le monde a effectué toute la Production de toutes les sources, il est temps de résoudre la fin de l'ère avec les étapes suivantes :

1. Faites pivoter vos cartes Action dans l'orientation habituelle pour montrer qu'elles peuvent être utilisées dans l'ère suivante (cette étape est inutile à la fin de la dernière ère).
2. Nourrissez vos Villes (expliqué à droite).
3. Enlevez la pioche de l'ère terminée et retirez-la du jeu. Les joueurs gardent toutes les cartes de cette ère en leur possession, mais plus aucune nouvelle carte de cette ère ne sera piochée.
4. Mélangez la pile de cartes de l'ère suivante et placez-la sur le plateau. C'est la nouvelle pioche. Chaque joueur pioche 3 cartes de la nouvelle ère et les ajoute à sa main. De cette main de 6 cartes ou plus, choisissez-en 3 que vous gardez et défaussez le reste. (Les cartes défaussées de la nouvelle ère vont dans la pile de défausse. Les cartes défaussées de l'ère précédente doivent être remises dans la pioche de cette ère.) Passez cette étape à la fin de la dernière ère.
5. Avancez le marqueur d'ère.

Une fois que tout le monde est revenu à 3 cartes, vous êtes prêt à jouer l'ère suivante avec la nouvelle pioche ; ou si vous avez terminé la 3^e ère, vous êtes prêt pour le décompte final.

- 1 Les 2 Fermes produisent 2 Varechs. La Ferme améliorée produit également 1 point.
 - 2 Les 2 Usines de dessalement produisent 2 Crédits. Aucune n'a été améliorée, elles ne produisent aucun Biomatériau.
 - 3 2 Laboratoires améliorés dans la même Ville produisent 3 Plastaciens et 2 Sciences.
 - 4 3 Tunnels sont adjacents aux Villes, donc ils produisent 3 Crédits. L'un d'eux a été amélioré, donc il produit aussi 1 point. Le quatrième Tunnel n'est pas adjacent à une Ville. Il ne produit rien, mais il relie la métropole au réseau.
 - 5 La Ville symbiotique est reliée au réseau, donc elle produit 2 points.
 - 6 La carte Production produit 1 Crédit.
 - 7 Une métropole est connectée au réseau. Elle produit 2 points.
- Après avoir procédé à la Production, le joueur doit alimenter toutes les Villes connectées au réseau. Seulement 2 sont connectées, donc le joueur paie 2 Varechs.
- 8 La Ville non connectée est ignorée pendant la Production. Comme personne n'y vit, son Laboratoire ne produit rien et ne nécessite pas de Varech.
 - 9

>> NOURRIR LES VILLES



À la fin de la Production, chaque Ville de votre réseau doit recevoir 1 Varech (les Villes symbiotiques ont les mêmes exigences que les Villes non symbiotiques). Placez ce Varech dans la réserve générale. Si vous avez plus de Villes que de Varech, vous dépensez tout votre Varech pour nourrir celles que vous pouvez et ensuite vous nourrissez les autres Villes selon le tableau suivant :

Pour chaque Ville non nourrie, payez 1 Biomatériau. Si certaines Villes ne sont toujours pas nourries, vous payez avec des points - 3 points par Ville à la fin de chaque Production. Si vous perdez tous vos points et que vous avez encore des Villes non nourries, laissez simplement votre marqueur de score à 0, mais il est extrêmement peu probable que vous perdiez autant de points si vous n'essayez pas délibérément de le faire.

Seules les Villes de votre réseau ont besoin de nourriture. Celles qui ne sont pas connectées ne comptent pas comme des Villes parce qu'elles ne sont pas encore peuplées.

>> DÉCOMpte FINAL

Votre nation sous-marine marquera des points tout au long de la partie, soit grâce à l'effet de certaines cartes, soit lors de la Production. À la fin de la partie, vous pouvez marquer des points pour une métropole à laquelle vous vous êtes connecté ou pour des cartes spécifiques que vous avez revendiquées. Enfin, vous marquerez des points pour la composition globale de votre réseau et pour vos ressources.

Le déroulement du décompte final des points est indiqué sur votre carte de décompte final.



FERME SOUS-MARINE DE SERVEURS

RÉSUMÉ DE LA LIMITÉ DE CARTES EN MAIN :

Vous devez défausser des cartes pour en avoir 3 au début de votre tour et au début de chaque ère. En tout autre temps, il est acceptable d'en avoir plus de 3.

Si une carte augmente votre limite de main d'une carte, alors vous devez vous défausser jusqu'à avoir 4 cartes au début de votre tour et au début de chaque ère. Il est toujours possible que vous commençiez un ou plusieurs tours avec seulement 3 cartes, car cet effet modifie la façon dont vous vous défaussez et non celle dont vous piochez.

DÉCOMpte FINAL

TUILE DE SCORE DE FIN DE PARTIE



La métropole dans le coin supérieur gauche de votre plateau personnel vous donne des points si vous l'avez connectée à votre réseau avec les 2 Tunnels.

>> MARQUER DES POINTS POUR VOTRE RÉSEAU

Vos points sont basés sur le nombre de bâtiments différents à côté de chaque Ville connectée :

- 2 points pour une Ville connectée sans bâtiments.
- 3 points pour une Ville connectée avec 1 type de bâtiment.
- 4 points pour une Ville connectée avec 2 types de bâtiments.
- 6 points pour une Ville connectée avec les 3 types de bâtiments.

>> CARTES DE SCORE DE FIN DE PARTIE



Les cartes marquées de ce symbole peuvent vous donner des points à la fin de la partie. Des cartes vous récompensent pour certaines réalisations. D'autres vous permettent de dépenser des ressources pour acquérir des points. Vous devriez dépen-
ser autant que possible - il n'y a rien d'autre que vous pouvez acheter et acquérir des points via une carte est toujours plus efficace que de conserver les ressources et de les convertir en points après que tout le reste a été compté.

>> MARQUER DES POINTS POUR VOS RESSOURCES

Maintenant, beaucoup de vos ressources restantes peuvent être converties en points :

1. Tout d'abord, vendez tous vos Biomatériaux pour 2 Crédits chacun.
2. Ensuite, achetez 1 point pour chaque tranche de 4 Crédits, de Varechs, de Sciences ou de Plastaciers que vous dépensez, dans n'importe quelle combinaison. (Par exemple, 3 Varechs et 1 Plastacier valent 1 point ; 1 Science, 2 Plastaciels et 1 Crédit valent 1 point ; etc.)

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



EXEMPLE DE DÉCOMpte FINAL :

1. Parce que la Métropole marron est reliée au réseau par 2 Tunnels, elle peut rapporter des points. En regardant les structures améliorées de la joueuse, nous voyons 2 Fermes connectées, 3 Usines de dessalement connectées, 3 Laboratoires connectés et 3 Tunnels adjacents aux Villes. Ceci compte comme 2 ensembles complets de structures qualifiées et améliorées, donc la métropole rapporte 8 points.
2. La joueuse dispose de 2 cartes de score qui lui permettent d'acheter des points. Elle dépense 6 Sciences pour acheter 9 points. Elle dépense 2 paires de Varechs et de Plastaciels pour acheter 2 points. Cela fait un total de 11 points de cartes.
3. Maintenant, elle compte les points pour les Villes et leurs structures. Elle marque 6 points pour chaque Ville avec 1 bâtiment de chaque type. A Elle en a 2 comme ça, donc ça fait 12 points. B Sa Ville avec 2 types de bâtiments vaut 4 points. C Sa Ville avec un seul type de bâtiment vaut 3 points. D Et sa Ville sans bâtiments vaut encore 2 points parce qu'elle est connectée. Sa Ville E non connectée est ignorée. Personne n'y habite, donc ça ne peut pas lui donner de points. Au total, ses Villes lui rapportent 21 points.
4. Ses ressources restantes peuvent être converties en Crédits, ou elle peut le faire de tête. Elle a 16 Crédits, plus 2 de plus pour le Plastacier, plus 1 pour la Science, plus 6 pour les Biomatériaux, car ceux-ci comptent pour 2 Crédits chacun. Le total des Crédits est de 25, ce qui donne 6 points. Il reste 1 Crédit, mais il sera ignoré. Si une résolution d'égalité est nécessaire, il est déterminé par sa position sur la piste de la Fédération à la fin de la manche finale.

GAGNER LA PARTIE

Celui qui a le plus de points remporte la partie. S'il y a égalité, départagez les joueurs à égalité selon l'ordre de départage à la fin de la manche finale (la politique paie).

Mais peu importe qui a le plus de points, prenez le temps d'apprécier le vaste réseau de Villes sous-marines que vous avez construit. Grâce à vos efforts, des millions de personnes ont maintenant de la nourriture, de l'eau et un abri. Beau travail !



Auteur : Vladimír Suchý
Illustration : Milan Vavroň
Conception graphique : Radek "bx" Boxan
Production : Kateřina Suchá
Règles : Jason Holt
Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture et mise en page des règles françaises : Natacha Athimon-Constant, Thierry Varellaud et l'équipe d'Atalia.

Testeurs : Vojta, Karolína, Katka, Vodka, Manu & Michele, Miloš Procházka, Vlaada, Zdenka, Marcela, Kretén, Jana Z., Vitek, Pogo, Jarda Kovařík, Lama, Kendy, Jindra, Láďa Smejkal, Klub deskových her LEGIE, Dan Frejek, Robert, Richard, Medvěd, Kew, Jirka Bauma, Petr Holub, Fanda Horálek, Rumrun a Monika ; les joueurs des soirées de jeux à Podmitrov, Beskydských zimních hrátek, Trachtače, Klub DoUPě Olomouc, Gamecon, Warcon (Youda, Pitrs, Ella, Elnie, Tomík, Zachi, Fuchso).

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

Remerciements particuliers à : Marco Ferrari, Petr Čáslava, Opčík, Filip Murmak.

RÈGLES SOUVENT OUBLIÉES

Les joueurs oublient parfois les détails suivants :

- Le nombre de dômes de Villes symbiotiques disponibles dans le jeu dépend du nombre de joueurs - 2 joueurs, 7 dômes ; 3 joueurs, 10 dômes ; 4 joueurs, 13 dômes.
- Vous jouez dans l'ordre indiqué sur la piste d'ordre des joueurs. Cela signifie généralement que vous ne jouez pas dans le sens horaire.
- Si vous revendiquez une carte Action alors que vous en avez déjà 4, vous devez vous défausser d'une des 4. Si vous défaussez une carte encore disponible à ce moment-là, vous pouvez utiliser son action immédiatement.
- Lorsque vous construisez une structure ou une Ville, vous pouvez utiliser un Biomatériau en remplacement du Varech ou du Plastacier.
- Les cartes spéciales d'1 ou 2 Crédits sont replacées sous la pioche si elles sont défaussées. Les cartes spéciales de 3 Crédits défaussées sont simplement retirées du jeu.
- Lorsque vous payez pour jouer une carte spéciale avec un effet instantané, elle ne retourne pas dans sa pioche. Au lieu de cela, vous le gardez sous votre plateau de jeu.
- Pendant la Production, seuls les Tunnels adjacents à une Ville produisent.

VARIANTES

» 1) LES MARCHÉS PUBLICS



Utilisez ces cartes pour donner à votre jeu des objectifs intermédiaires que les joueurs peuvent atteindre. Mélan-gez le paquet de cartes Marché et piochez en 3 au hasard. Placez-les sur les cases du plateau principal au début de la partie. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

Pendant la partie, n'importe quel joueur peut revendiquer un Marché public dès qu'il ou elle en remplit tous les critères. Le joueur conserve la carte et gagne immédiatement les avantages. Les contrats revendiqués ne sont pas remplacés.

» 2) FACE AVANCÉE DES PLATEAUX PERSONNELS

L'autre face des plateaux personnels est réservée aux joueurs expérimentés. Les Villes ont un nombre variable de Sites de construction. Les Sites en noir et rouge sont des lieux où vous devez payer des **suppléments** - des ressources supplémentaires pour construire. Ils peuvent vous donner des bonus immédiats ou augmenter votre Production. Si vous jouez sur cette face, tous les joueurs doivent l'utiliser.

» PAYER DES SUPPLÉMENTS

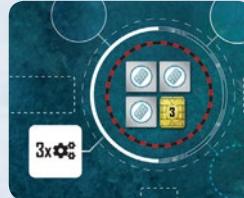
Certains Sites nécessitent des suppléments pour construire dessus (sur la face avancée). Un supplément s'applique après toute remise ou réduction de coût dont vous pourriez bénéficier. Par exemple, si un effet vous permet de construire gratuitement sur un Site, vous devez quand même payer le supplément si vous choisissez un Site qui en exige. Les suppléments ne s'appliquent qu'aux bâtiments situés sur le Site - ils ne s'appliquent pas aux améliorations.

» MULTPLICATEURS DE PRODUCTION

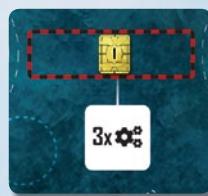

Les multiplicateurs de Production indiquent que le niveau habituel est produit plusieurs fois. Plus précisément, le double multiplicateur indiqué ci-contre signifie que la structure produit la quantité habituelle une fois de plus. Par exemple, 2 Usines de dessalement améliorées dans une Ville connectée produiront normalement 3 Crédits et 2 Biomatériaux. Si l'une d'elles a ce multiplicateur, elle produira 1 Crédit et 1 Biomatériau supplémentaires, pour un total de 4 Crédits et 3 Biomatériaux.

Comme vous pouvez le voir dans l'exemple, le multiplicateur s'applique à la Production habituelle d'une amélioration, mais pas à toute Production supplémentaire associée au Site.

Les multiplicateurs ne sont pas applicables en dehors de la phase de Production. Par exemple, si une carte Essai vous permet d'obtenir la Production d'une Usine de dessalement améliorée avec ce multiplicateur, vous gagnez seulement 1 Crédit et 1 Biomatériau. Mais pendant la Production, elle produira 2 Crédits et 2 Biomatériaux.



Lorsque vous construisez une Ville sur ce Site, vous devez payer un supplément de 3 Plastaciens et 3 Crédits. Une Ville symbiotique connectée sur ce Site produit 6 points pendant la Production (au lieu de 2). Une Ville non symbiotique ne produit pas de points et ne rapporte aucun bonus sur ce Site. Le bonus de Production ne s'applique à aucun bâtiment ou Tunnel.



Lorsque vous construisez un Tunnel sur ce Site, vous devez payer un supplément de 1 Crédit. Un Tunnel sur ce Site produit 3 fois pendant la Production s'il est adjacent à une Ville connectée. Cela signifie qu'un Tunnel non amélioré produit 3 Crédits et qu'un Tunnel amélioré produit 3 Crédits et 3 points.



Ce bonus de Production ne s'applique que si vous avez construit les 2 Tunnels. Et, comme d'habitude, il ne s'applique que si les Tunnels sont adjacents à une Ville connectée. Dans ce cas, vous gagnez 2 Crédits supplémentaires lorsque les Tunnels produisent pendant la Production. Cette Production supplémentaire ne dépend pas de l'amélioration des Tunnels.



Lorsque vous construisez un Tunnel sur ce Site, vous devez payer un supplément de 1 Crédit et 1 Plastacier. Pendant la Production, la métropole connectée produit 2 points supplémentaires. Ce bonus ne dépend pas de la Production du Tunnel.



Lorsque vous construisez une Ville sur ce Site, vous devez payer un supplément de 2 Sciences et 2 Crédits. Vous gagnez immédiatement 6 points, que la Ville soit connectée ou non.

» 3) JEU SOLO



Pour jouer en solo, utilisez la face avancée d'un plateau personnel et le côté 2 joueurs du plateau principal. Le nombre de dômes symbiotiques n'est pas limité dans cette variante. Préparez le jeu comme vous le feriez pour 2 joueurs, **sauf que vous n'utilisez pas cette tuile Métropole (voir ci-contre)**.

Prenez 3 tuiles Action d'une couleur non utilisée et placez-les pour occuper le sas d'action le plus à droite (1^{er} sas dans le sens horaire) de chaque couleur. La prochaine fois, occupez le 2^e, 3^e, etc. sas d'action de chaque couleur. Vous jouez "en premier", donc votre marqueur doit commencer en dessous de la case 4 de la piste de la Fédération. Vous n'aurez pas besoin de votre marqueur d'ordre du tour.

» PRINCIPES DU JEU

Jouez votre manche comme d'habitude. À la fin de chaque manche, vous replacez vos tuiles Action et déplacez toutes les tuiles Action non jouées d'une case dans le sens horaire.

Si vous n'avez pas avancé sur la piste de la Fédération, jouez votre prochain tour avec un quatrième sas occupé déterminé de cette façon :

1. Retournez la première carte de la pioche de l'ère actuelle. Additionnez ses chiffres pour obtenir un nombre.
2. En commençant par le premier sas d'action vert (comme "1"), comptez dans le sens horaire jusqu'à ce que vous arriviez au nombre obtenu. Placez la nouvelle tuile d'action sur ce sas, s'il est vide. Sinon, déplacez la tuile Action dans le sens horaire sur le premier sas vide.

Les 3 tuiles non jouables de la même couleur se déplacent toujours d'une case dans le sens horaire. La 4^e tuile est toujours placée au hasard et seulement si vous n'avez pas avancé sur la piste de la Fédération pendant la manche.

» BUT DU JEU

Vous gagnez en terminant avec au moins 7 Villes connectées et au moins 100 points. Inscrivez votre score sur une feuille et essayez de battre votre record précédent.

Remarque : il n'est pas possible de jouer en solo avec les Marchés publics.

REMARQUES SUR LES EFFETS DES CARTES

Vos cartes affectent votre plateau personnel pendant votre propre tour. Vos cartes de Production ne s'appliquent qu'à votre Production. Il n'y a rien qui puisse affecter le plateau d'un autre joueur. Aucun des effets de vos cartes ne s'applique pendant le tour d'un autre joueur.

- **N'IMPORTE QUEL SAS OCCUPÉ PAR UN AUTRE JOUEUR :** c'est n'importe quel sas occupé, sauf ceux occupés par vos propres tuiles action. Ceci n'inclut pas le sas toujours disponible, car il n'est jamais considéré comme occupé. Dans une partie à quatre joueurs, un sas occupé par vous et un autre joueur ne compte pas comme un sas occupé par un autre joueur (car il est aussi occupé par vous).
- **À LA FIN DE LA PARTIE, GAGNEZ 1 POINT POUR CHAQUE SÉRIE DE 3 FERMES CONNECTÉES QUE VOUS AVEZ :** comptez toutes vos Fermes connectées, divisez par 3 et arrondissez à l'entier inférieur. C'est le nombre de points que vous gagnez.
- **CONSTRUIRE :** tout ce que vous construisez doit l'être sur un Site autorisé.
- **BÂTIMENT :** un bâtiment est une Ferme, une Usine de dessalement ou un Laboratoire. Les Tunnels et les Villes ne sont pas des bâtiments.
- **VILLE :** si rien d'autre n'est spécifié, il s'agit de Villes non symbiotiques et de Villes symbiotiques.
- **CONNECTÉ :** cela signifie toujours "connecté à votre réseau". Par exemple, "Si vous avez au moins 3 Usines de dessalement connectées..." signifie que l'effet ne se déclenchera que si les Usines de dessalement sont dans votre réseau. Votre réseau est expliqué à la page [11].
- **REMISE :** si rien d'autre n'est indiqué, la remise est soustraite du coût habituel. Cependant, il est autorisé d'appliquer plusieurs remises et de les combiner avec une carte qui vous permet de payer un coût spécial. Les réductions ne peuvent pas avoir un coût inférieur à "gratuit". Par exemple, si vous avez une remise de 2 Crédits sur un Tunnel qui coûte 1 Crédit et 1 Plastacier, vous le traitez comme une remise de 1 Crédit et payez simplement 1 Plastacier.
- **PENDANT LA PRODUCTION, 1 BIOMATÉRIAUX PRODUIT :** si vous n'avez rien qui produit du Biomatériau pendant la Production, cet effet ne peut pas être appliqué.
- **PENDANT LA PRODUCTION, VOUS PRODUISEZ 1 VARECH SUPPLÉMENTAIRE POUR CHAQUE SÉRIE DE 3 LABORATOIRES CONNECTÉS :** comptez le nombre total de Laboratoires connectés à votre réseau. Divisez par 3. Arrondissez à l'inférieur. C'est la quantité de Varech que vous gagnez.
- **ÉCHANGER :** c'est comme si vous payiez, sauf que l'effet peut fonctionner dans les 2 sens. Par exemple, vous pouvez payer 1 Varech pour gagner 1 Plastacier ou payer 1 Plastacier pour gagner 1 Varech. Vous ne pouvez pas échanger plus que le montant spécifié. Par exemple, une carte qui vous permet d'échanger 1 pour 1 ne vous permet pas d'échanger 2 pour 2.
- **SITE D'EXTENSION :** chaque Ville a un Site de construction spécial sur lequel on ne peut construire que si l'on joue une carte Relevé. Les Sites d'extension suivent les règles habituelles : le Site d'extension choisi doit être adjacent à une Ville ou à un Site de Ville sur lequel il est autorisé de construire.
- **FERME, USINE DE DESSALEMENT, LABORATOIRE, TUNNEL :** les structures améliorées comptent toujours comme des structures. Par exemple, une Ferme améliorée est considérée comme une Ferme.
- **GRATUITEMENT :** si un coût est gratuit, la carte l'indiquera. Une fois qu'un coût est gratuit, les remises n'ont plus d'effet.
- **GAGNER LA PRODUCTION D'UNE STRUCTURE AMÉLIORÉE ADJACENTE À UNE VILLE CONNECTÉE :** choisissez une structure améliorée dans une Ville connectée. Sur votre carte Aide de jeu, recherchez parmi les structures ce qu'elle produit par elle-même. Gagnez ces ressources. Ceci n'a pas d'impact sur sa Production pendant la phase de Production.
- **SI VOUS ÊTES SUR LA 3^e CASE DE LA PISTE DE LA FÉDÉRATION :** ceci s'applique si votre marqueur se trouve dans la case avec le chiffre 3, ce qui ne s'applique pas si votre marqueur se trouve dans une autre case.
- **PEUT :** l'effet d'une carte est toujours facultatif. Sur certaines cartes, comme celles qui exigent un paiement pour un effet instantané, nous utilisons le mot "peut" pour vous rappeler cette règle, mais l'effet est facultatif même lorsque le mot n'est pas utilisé.
- **UNE FOIS PAR TOUR :** ceci fait toujours référence à votre tour. Il n'y a pas de cartes qui se réfèrent aux tours ou aux plateaux des autres joueurs.
- **PAYER :** de nombreuses cartes vous permettent de payer un coût pour obtenir un avantage. Comme vous pouvez vous y attendre, si vous ne pouvez pas payer le coût, vous n'obtenez pas l'avantage (cependant, vous pouvez jouer la carte sans effet). Sauf indication contraire, vous ne payez le coût et n'obtenez l'avantage qu'une seule fois. Les cartes qui vous permettent de payer plus pour gagner plus vous le diront.
- **RÉALISER L'ACTION D'UN SAS :** ceci vous permet d'effectuer une 2^e action. Vous ne jouez pas une tuile Action sur ce second sas et vous ne jouez pas une 2^e carte.
- **COÛT SPÉCIFIÉ :** certaines cartes précisent combien vous payez pour construire une structure ou une Ville. Dans ce cas, vous ne payez pas le coût habituel, mais le coût spécifié.
- **STRUCTURE :** une structure est une Ferme, une Usine de dessalement, un Laboratoire ou un Tunnel. Les Villes ne sont pas des structures.
- **COÛT HABITUEL :** le coût habituel est le coût imprimé sur votre carte Aide de jeu. C'est le coût que vous payez habituellement pour construire la structure ou construire la Ville.
- **QUAND UN SAS D'ACTION VOUS DONNE AU MOINS 1 PLASTACIER, GAGNEZ 1 POINT :** si le sas vous permet de choisir entre gagner du Plastacier ou faire autre chose, vous gagnez le point seulement si vous choisissez d'obtenir du Plastacier. L'effet n'est pas déclenché par du Plastacier provenant d'autres sources. Par exemple, la carte d'action qui vous permet d'avancer de 2 cases sur la piste de la Fédération ne peut pas déclencher cet effet, pas même si le fait d'avancer vous donne 1 Plastacier.
- **CHAQUE FOIS QUE VOUS CONSTRUISEZ LE 2^e LABORATOIRE D'UNE VILLE CONNECTÉE :** s'il n'est pas connecté, l'effet ne se déclenchera pas. Un 3^e Laboratoire ne déclenchera pas cet effet.
- **CHAQUE FOIS QUE VOUS CONSTRUISEZ LE 2^e TUNNEL LORS DU MÊME TOUR :** ceci se déclenche à chaque tour où vous construisez au moins 2 Tunnels. Il se déclenche immédiatement après la construction du 2^e Tunnel, même si vous êtes encore en train de résoudre un effet.
- **CHAQUE FOIS QUE VOUS TERMINEZ LA 2^e FERME AMÉLIORÉE D'UNE VILLE :** la Ville doit être connectée. Elle doit avoir au moins 2 Fermes, mais elle peut en avoir plus. Il doit déjà y avoir exactement une Ferme améliorée. Dès que vous améliorez une 2^e Ferme, l'effet se déclenche immédiatement.
- **QUAND VOUS UTILISEZ LE SAS D'ACTION INDICÉ :** cet effet se déclenche lorsque vous choisissez le sas comme action pour le tour ou lorsque vous utilisez le sas à la suite d'un effet de carte. L'effet déclenché modifie les règles du sas d'action pour la durée de votre tour.
- **VOUS POUVEZ AMÉLIORER 1 OU 2 FERMES :** pour chacune, payez 1 Crédit ou 1 Science. Pour mettre à niveau 2 Fermes, vous pouvez payer 2 Crédits, 2 Sciences, ou 1 Crédit et 1 Science.

AIDE DE JEU

>> POUR 3 OU 4 JOUEURS



Gagnez 1 Science, 1 Plastacier, et 1 Varech.



Construisez 2 Tunnels.



Utilisez 1 de vos cartes Action. Piochez 1 carte spéciale.



Construisez 1 Ville et 1 bâtiment.



Gagnez 2 Sciences ou améliorez 1, 2 ou 3 structures, en payant 1 Science pour chaque amélioration. Les structures ne doivent pas toutes être du même type.



Construisez 2 Fermes.



Construisez 1 Tunnel et 1 Ville.



Gagnez 2 Plastaciens et 1 Varech.



Construisez 2 Laboratoires.



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



Avancez de 2 cases sur la piste de la Fédération.



Construisez 2 Usines de dessalement.



Construisez 1 Ville ou gagnez 1 Varech.



Utilisez 1 de vos cartes Action. Gagner 1 Plastacier.



Construisez 1 Tunnel ; ou avancez d'une case sur la piste de la Fédération et gagnez 2 cartes et 1 Crédit.

>> POUR 1 OU 2 JOUEURS



Utilisez 1 de vos cartes Action. Gagnez 2 ressources **differentes**.



Construisez 2 Fermes ou 2 Laboratoires (vous ne pouvez pas construire 1 Ferme et 1 Laboratoire).



Construisez 1 Tunnel. Utilisez 1 de vos cartes Action.



Piochez 1 carte spéciale.



Construisez 1 Ville.



Piochez 2 cartes. Améliorez 1 structure en payant 1 Science ou gagnez 1 Varech.

>> RÉSUMÉ DES MÉTROPOLES



À la fin de la partie, marquez 3 points pour chaque métropole connectée à votre réseau (y compris les métropoles marrons et bleues avec lesquelles vous avez commencé, ainsi que toute tuile Métropole que vous avez pu gagner pendant toute la partie).



À la fin de la partie, marquez des points pour les Tunnels reliés aux Villes : 5 points pour huit Tunnels, 7 points pour neuf, ou 9 points pour dix ou plus (n'oubliez pas que les Tunnels améliorés comptent aussi comme Tunnels).



À la fin de la partie, marquez des points en fonction du nombre de Villes connectées que vous avez : 4 points pour cinq Villes, 8 points pour six Villes ou 12 points pour sept Villes ou plus.



À la fin de la partie, marquez 2 points pour chaque carte spéciale que vous avez jouée et payée. Cela inclut non seulement vos cartes spéciales revendiquées, mais aussi celles qui ont des effets instantanés. Ceci n'inclut pas les cartes Action Spéciale que vous avez défaussées.



À la fin de la partie, marquez 4 points pour chaque série de 4 structures différentes améliorées. Ne comptez que les bâtiments qui sont reliés entre eux et les Tunnels adjacents à une Ville. En d'autres termes, vous comptez ce que vous avez le moins - des Tunnels améliorés adjacents à une Ville, des Fermes améliorées connectées, des Laboratoires améliorés connectés ou des Usines de dessalement améliorées connectées - et vous multipliez cela par quatre.



Effet instantané. Si vous vous connectez à cette métropole, gagnez immédiatement 1 Varech.

Effet de Production. Si cette métropole est connectée, gagnez 2 points à chaque phase de Production.

>> SOMMAIRE DES ICÔNES

► Payez des ressources/Crédits

► Gagnez / Si vous avez, gagnez...

↓ Construisez

⟳ Dans un tour / Dans le même tour

⟳ Une fois par tour

➡ Remise

► Échangez

► Métropole

⌚ Fin du tour

► Tout ses disponibles/non utilisé

► Tout ses utilisé

/ Ou

>> RÉSUMÉ DES CARTES SPÉCIALES



Le joueur gagne 2 points pour chaque Laboratoire amélioré.



Le joueur rend jusqu'à 14 Plastaciens. Pour chaque Plastacier, il gagne 1 point.



Le joueur reçoit 3 points pour chaque série de 2 Varechs rendus. Cela peut être fait 5 fois maximum.



Le joueur rend directement 15 Crédits. Il gagne 13 points pour cela.



Le joueur gagne 2 points pour chaque Ville symbiotique qu'il a construite.



Le joueur reçoit 3 points pour chaque série de 2 Fermes améliorées.

Exemple : le joueur a 7 Fermes améliorées - il reçoit 9 points.