



Stanislav Kordonskiy

PROPELLER ISLANDS



LIVRET DE RÈGLES

Imaginez un monde où des animaux adorables et intelligents vivent en harmonie et construisent des îles mécaniques à l'aide d'engrenages, d'hélices et d'acier rutilant.

C'est le monde de Propeller Islands, un jeu de société enthousiasmant qui vous invite à devenir des architectes d'îles et à exploiter le pouvoir des cristaux d'énergie afin de construire des trésors d'émerveillement et d'ingéniosité.

À chaque tour, vous prenez des dés dans une réserve de plus en plus réduite et vous les utilisez pour gagner de nouvelles structures, produire des ressources ou peupler vos bâtiments. Il existe une grande variété de bâtiments, parmi

lesquels beaucoup peuvent être améliorés, ce qui vous permet d'effectuer d'innombrables combinaisons d'agencements d'îles et vous offre de nombreuses possibilités stratégiques.

Au fur et à mesure que vous construisez vos îles, vous pouvez débloquer de nouvelles capacités uniques et puissantes. Vous devez gérer vos ressources avec soin, équilibrer les risques et les récompenses, et déjouer les plans de vos adversaires afin de remporter la victoire.

Alors, rassemblez-vous, mettez vos lunettes de protection et préparez-vous à construire les îles mécaniques les plus fantastiques que le monde ait jamais vues !

Matériel

9 DÉS



70 TUILES CONSTRUCTION



38 CARTES PLAN
21 DE NIVEAU I 17 DE NIVEAU II



1 PLATEAU FORGE



60 JETONS RESSOURCE
20 POUR CHACUN DES TYPES SUIVANTS:
ENGRENAGES, ACIER ET ÉNERGIE



1 JETON PREMIER JOUEUR

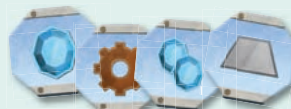


38 JETONS AMÉLIORATION

9 AMÉLIORATIONS DÉ
JOKER



20 AMÉLIORATIONS
PRODUCTION

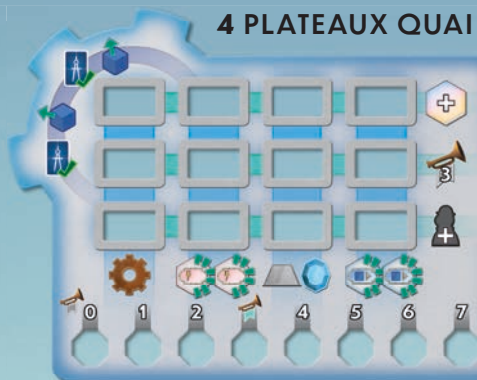


9 AMÉLIORATIONS
BANNIÈRE DE GUILDE



MATÉRIEL DE JOUEUR

4 PLATEAUX QUAI



6 PLATEAUX PERSONNAGE



4 CARTES
MULTIPLICATEUR DE
RESSOURCES



52 OUVRIERS
13 POUR CHACUNE DES
4 COULEURS DE JOUEUR



4 MARQUEURS DE NOTORIÉTÉ
1 POUR CHACUNE DES
4 COULEURS DE JOUEUR



4 TUILES CAPITOLE
RECTO-VERSO



12 CARTES RÉSUMÉ
4 EN ANGLAIS, EN
ALLEMAND ET EN
FRANÇAIS



4 JETONS NOTORIÉTÉ + 15



4 JETONS PV +50



- 1 **Cases Forge** – Placez à cet endroit les dés que vous lancez au début du tour.
- 2 **Cases Construction** – Vous placez les tuiles Construction autour du plateau Forge.
- 3 **Case centrale** – Ce symbole vous rappelle que vous pouvez payer de l'énergie afin de changer le résultat du dé que vous avez choisi avant de l'activer.
- 4 **Piste de score** – Le verso du plateau Forge comporte la piste de score pour le décompte final.



Ces tuiles nécessitent un ouvrier pour être activées.

- 1 **Case pour votre ouvrier.**
- 2 **Bannière de guilde.**
- 3 **Barre d'activation** – Cette case vous indique le chiffre d'activation du bâtiment ainsi que le bonus que vous pouvez gagner.
- 4 **Case Amélioration** 🪄.



Vous ne pouvez pas loger d'ouvrier dans les dépôts et ils ne possèdent pas de chiffre d'activation. A la place, ils vous octroient des bonus instantanés lorsque vous les placez, comme indiqué sur la barre de bonus. Ils peuvent aussi vous rapporter des points de notoriété lorsqu'ils sont liés à des bâtiments avec une bannière de guilde de la même couleur que leur symbole central.

- 6 **Barre de bonus.**



- 1 **Case pour votre ouvrier.**
- 2 **Bannière de guilde.**
- 3 **Barre d'activation.**
- 4 **Case Amélioration** 🪄.
- 5 **Symbole central.**
- 6 **Barre de bonus.**

Ces tuiles nécessitent un ouvrier pour être activées. Les bâtiments centraux peuvent aussi vous rapporter des points de notoriété lorsqu'ils sont liés à des bâtiments avec une bannière de guilde de la même couleur que leur symbole central.

- 5 **Symbole central.**



Les tuiles Monument ne possèdent pas de chiffre d'activation. A la place elles vous octroient des points de victoire en fin de partie si vous remplissez les conditions représentées sur leur barre de bonus. Les monuments possèdent des bannières de guilde et vous pouvez les utiliser pour loger des ouvriers mais vous n'avez en revanche pas besoin de placer d'ouvrier dessus pour gagner des points.

Exemple: Ce monument vous rapporte 5PV si vous possédez une série de tuiles Bâtiment sur votre île avec des chiffres d'activation de 1, 2, et 3. Si vous possédez plusieurs séries de ces bâtiments, vous pourrez gagner les points indiqués une fois pour chacune de ces séries. Attention, les bâtiments avec une amélioration Dé joker avec un symbole "?" ne sont pas pris en compte pour remplir la condition d'un chiffre spécifique requis par une tuile Monument.



Mise en place

- 1 Placez le **plateau Forge** au centre de la zone de jeu.
- 2 Séparez les **tuiles Capitole** des autres tuiles Bâtiment. Mélangez ensuite les tuiles Bâtiment et formez une pile que vous placez face cachée afin de créer une pioche.
- 3 Piochez et placez ensuite des **tuiles Bâtiment** faces visibles tout autour du plateau Forge, ce qui vous offre ainsi un choix de douze bâtiments placés faces visibles.
- 4 Placez tous les **jetons Energie, Acier et Engrenages** près du plateau Forge où ils forment **la réserve**, qui doit être accessible à tous les joueurs.
- 5 Placez les **jetons Notoriété +15** et les **jetons PV +50** à côté du plateau où ils forment la réserve.
- 6 Prenez le nombre de dés indiqué ci-dessous en fonction du nombre de joueurs. Remplacez les **dés** inutilisés dans la boîte.

		
5 DÉS	7 DÉS	9 DÉS

- 7 Séparez les **cartes Plan** en fonction de leurs types et formez deux piles. Mélangez chaque pile séparément et révélez ensuite 3 cartes Plan de chaque pile afin qu'elles soient à disposition des joueurs. Distribuez ensuite à chaque joueur deux plans de niveau I et un plan de niveau II en les prenant dans les piles faces cachées. Ces cartes constituent vos mains de départ.
- 8 Placez les **jetons Amélioration** près de la zone des cartes Plan.





- 9 Décidez aléatoirement quel joueur sera le premier joueur et donnez-lui le **jeton Premier joueur**. Ce joueur sera le joueur de départ lors du premier tour de la partie. Ensuite, le jeton Premier joueur sera passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre à la fin de chaque tour.
- 10 Placez chacun devant vous une **tuile Capitole** afin de commencer à construire votre île. Remplacez ensuite les tuiles Capitole inutilisées dans la boîte de jeu.
- 11 Choisissez chacun une couleur et prenez les **13 ouvriers** ainsi que le **plateau Quai de cette couleur**. Posez un ouvrier de votre couleur sur votre tuile Capitole. Placez ensuite le reste de vos ouvriers sur les cases vides de votre plateau Quai.
- 12 Prenez le **marqueur de notoriété** de votre couleur et placez-le sur la case 0 en bas de votre plateau Quai.
- 13 Distribuez un nombre de **plateaux Personnage** égal au nombre de joueurs plus un. Dans le sens inverse de l'ordre de jeu, choisissez chacun un plateau Personnage et attachez-le à droite de votre plateau Quai. Remplacez les plateaux Personnage inutilisés dans la boîte de jeu.
- 14 Prenez chacun **2 énergies** et **1 acier**.
- 15 Prenez chacun une **carte Résumé** et une **carte Multiplicateur de ressources**. Si à un moment de la partie, vous possédez 5 jetons d'une même ressource, placez un jeton de cette ressource sur la carte Multiplicateur de ressources et remplacez le reste dans la réserve générale.
- 16 Prenez chacun **3 tuiles Bâtiment aléatoires** de la pioche. Choisissez-en chacun une que vous placez adjacente à votre tuile Capitole. Si la tuile que vous avez choisie vous rapporte un bonus instantané, prenez-le immédiatement. Mélangez les tuiles Bâtiment que vous n'avez pas choisies et remplacez-les dans la pioche.

Vous êtes prêts à commencer!



LA PARTIE

Une partie de Propeller Islands se déroule en plusieurs tours. Lors de chacun de ces tours, vous devrez choisir un dé et l'utiliser afin de récupérer une tuile Bâtiment pour votre île, de défausser une tuile Bâtiment pour gagner de l'énergie ou afin d'activer vos bâtiments et de gagner des ressources.

A la fin de chaque tour, il vous restera un dé que vous devrez utiliser pour activer tous les bâtiments éligibles de votre île. La partie se termine à la fin du tour au cours duquel l'une des conditions suivantes est remplie:

- La réserve de tuiles Bâtiment est épuisée.
- Un des joueurs a complété son septième plan.
- Un des joueurs a transféré tous ses ouvriers sur son île.

A la fin de la partie, calculez le score de chacun des joueurs afin de déterminer qui l'emporte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de chaque tour de Propeller Islands, le premier joueur lance tous les dés et les place un par un sur les cases correspondantes du plateau Forge (sur la case , sur la case etc). Si une case Forge se retrouve à comporter plus de trois dés, relancez les dés supplémentaires jusqu'à ce que chaque case Forge contienne entre 0 et 3 dés. Vous jouez ensuite chacun votre tour en commençant par le premier joueur.

Lors de chacun de vos tours, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre:

1. Choisissez un des dés restants sur le plateau Forge et mettez-le de côté.

Vous avez également le droit (mais ce n'est pas obligatoire) de payer une énergie afin de changer la valeur du dé de + ou - 1. Vous pouvez changer un en ou dans l'autre sens un en .

2. Effectuez une des actions suivantes en tenant compte du résultat de votre dé:

A. ■ RÉCUPÉRER UNE TUILE:

Prenez une tuile Bâtiment qui est adjacente à la case Forge de la valeur du dé que vous avez choisi.

B. ■ DÉFAUSSER POUR RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE:

Défaussez une tuile qui est adjacente à la case Forge de la valeur du dé que vous avez choisi et gagnez 2 énergies.

C. ■ ACTIVER VOS BÂTIMENTS:

Activez vos bâtiments qui possèdent un ouvrier actif et un chiffre d'activation correspondant à la valeur du dé que vous avez choisi.

3. Une fois que vous avez terminé, placez votre dé sur une case Dé utilisé vide de votre plateau Quai.

Vous pouvez ensuite compléter 1 carte Plan de votre main. Remplacez cette dernière en piochant une nouvelle carte Plan parmi celles qui sont disponibles faces visibles. Vous pouvez aussi piocher une carte Plan face cachée dans une des piles au choix. Réapprovisionnez ensuite les cartes Plan disponibles en en dévoilant immédiatement une nouvelle de la pile correspondante, si besoin.



A. ■ RÉCUPÉRER UNE TUILE

Choisissez une des trois tuiles adjacentes à la case Forge avec le même numéro que le dé que vous avez sélectionné (n'oubliez pas que vous pouvez payer de l'énergie pour changer la valeur de ce dé de + ou - 1) et placez cette tuile de façon à ce qu'elle soit adjacente à au moins une autre tuile sur votre île. Si vous réussissez à placer votre nouvelle tuile de façon à créer une connexion de guildes, vous gagnez immédiatement un point de notoriété pour chaque connexion ainsi créée. Remplacez ensuite la tuile que vous aviez piochée par une nouvelle tuile de la pioche.



CONNEXIONS DE GUILDE

Il y a trois **guildes** différentes dans le jeu: **industrie**, **science** et **culture**. Vous pouvez identifier ces différentes guildes grâce à la **bannière** située dans la partie en haut à droite des tuiles Bâtiment.



INDUSTRIE SCIENCE CULTURE
BANNIÈRES DE GUILDE

Certains **bâtiments centraux** peuvent aussi se connecter à une tuile Bâtiment qui comporte la bannière de guildes correspondante afin de vous octroyer des points de notoriété, ce qui s'appelle une connexion de guildes. Ces bâtiments centraux sont identifiables grâce à leur **symbole central** hexagonal.



SYMBOLES CENTRAUX



Astuce:

Au cours de la partie, vous aurez la possibilité d'ajouter de nouvelles bannières de guildes à vos bâtiments déjà en jeu afin de créer de nouvelles connexions et de gagner des points de notoriété.

Exemple: Vera place une tuile Bâtiment de type science à côté de deux bâtiments centraux du même type qu'elle avait placés lors des tours précédents. Elle gagne donc immédiatement deux points de notoriété. Cela aurait également pu fonctionner dans l'autre sens. Si elle avait placé une tuile Bâtiment science en premier puis un bâtiment central du même type adjacent à cette dernière, elle aurait également gagné un point de notoriété.

Vous pouvez former des connexions de guildes dans n'importe quel sens. Lorsque vous ajoutez une tuile Bâtiment à votre île et qu'après cet ajout une tuile avec une bannière de guildes et une tuile avec un symbole central du même type se retrouvent adjacentes, vous formez une connexion de guildes et gagnez donc un point de notoriété. Vous pouvez ainsi former plusieurs connexions différentes en plaçant une seule tuile.

Les bâtiments centraux ne possèdent pas de bannière de guildes et vous ne pouvez donc pas former de connexion entre deux bâtiments centraux sans tuile Bâtiment.



Exemple: Vera a gagné une bannière de guildes science en complétant un de ses plans. Elle la place sur la tuile Bâtiment n°10 sur son île. Cela lui permet de créer une nouvelle connexion avec le bâtiment central n°4 qui est adjacent et Vera gagne donc immédiatement 1 point de notoriété. En revanche, elle ne gagne rien pour le symbole central sur sa tuile n°10 sur laquelle elle a placé sa bannière de guildes car il faut que deux tuiles soient adjacentes pour pouvoir créer une connexion (et non deux symboles identiques sur la même tuile).

B. ■ DÉFAUSSER POUR RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE:

Choisissez une des trois tuiles adjacentes à la case Forge avec la même valeur que celle du dé que vous avez choisi, défaussez-la puis récupérez deux énergies de la réserve. Remplacez ensuite la tuile défaussée par une nouvelle tuile de la pioche.



C. ■ ACTIVER VOS BÂTIMENTS

Au lieu de récupérer ou de défausser des tuiles Bâtiment parmi celles disponibles, vous pouvez utiliser le dé que vous avez choisi afin d'activer toutes les tuiles de votre île qui comportent un **chiffre d'activation** égal au résultat de ce dernier (que vous pouvez trouver sur la **barre d'activation**). Il faut qu'il y ait un ouvrier actif (debout) sur une tuile pour que vous puissiez l'activer (n'oubliez pas que vous pouvez payer de l'énergie pour changer la valeur de votre dé de + ou - 1).

Vous pouvez activer vos tuiles dans l'ordre de votre choix et vous avez le droit de ne pas activer certaines tuiles. Vous pouvez utiliser le bonus que vous avez reçu en activant une tuile afin d'en activer une deuxième lors du même tour. Vous pouvez activer votre tuile Capitole ainsi que toutes vos tuiles avec un symbole "?" en utilisant un résultat de dé de n'importe quelle valeur.

Activer des bâtiments

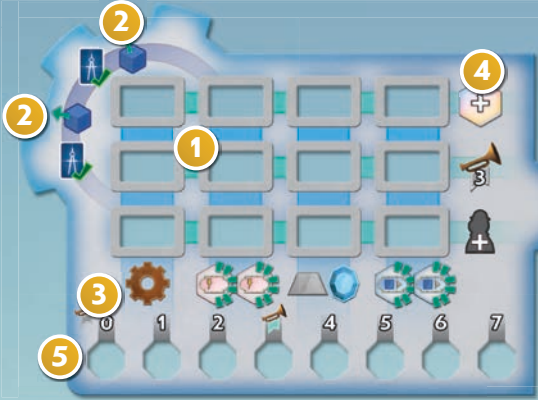
Lorsque vous avez activé une tuile Bâtiment, placez l'ouvrier qui se trouve dessus à plat de façon à indiquer que ce bâtiment ne pourra plus être activé lors de ce tour.

Effectuez ensuite les effets représentés sur la barre d'activation du bâtiment. Certains effets nécessitent que vous payiez un coût supplémentaire comme de l'acier ou de l'énergie.



Exemple: Susan a choisi un dé de valeur  et décide d'activer ses bâtiments. Elle possède un ouvrier actif sur sa tuile Bâtiment n°10 et sur sa tuile Capitole (01). Susan active sa tuile Capitole, met son ouvrier à plat et choisit de récupérer un acier et une énergie . Elle active ensuite le bâtiment n°10, pose l'ouvrier à plat, paye un acier et gagne deux engrenages . Susan ne peut pas activer le bâtiment n° 07 car il nécessite un résultat de dé de .

PLATEAUX QUAI



Votre plateau Quai vous permet de loger vos ouvriers. Lorsque vous placez un ouvrier sur une de vos tuiles, prenez-le sur une case de votre choix de votre plateau Quai. Vous n'avez pas le droit de déplacer les ouvriers qui se trouvent sur votre plateau Quai.

Vous ne pouvez pas utiliser l'action Déployer un ouvrier afin de retirer un ouvrier de votre plateau Quai si vous ne possédez pas une tuile vide qui peut accueillir un ouvrier sur votre île!

Une fois que vous avez déployé un ouvrier, si vous avez réussi à vider une ligne ou une colonne de votre plateau Quai, gagnez immédiatement la récompense associée. Vous ne pouvez pas garder vos récompenses pour les recevoir plus tard dans la partie. Vous pouvez en revanche récupérer plusieurs récompenses lors d'un même tour.

- 1 **Cases Ouvrier.** Placez vos 12 ouvriers à cet endroit au début de la partie.
 - 2 **Cases Dé.** Placez ici les dés que vous avez choisis après les avoir utilisés. Le symbole  vous indique que vous pouvez compléter un plan à ce moment du tour.
 - 3 **Récompenses pour avoir vidé une colonne d'ouvriers.**
 - 4 **Récompenses pour avoir vidé une ligne d'ouvriers.**
 - 5 **Piste de notoriété.** Indiquez ici les points de notoriété que vous gagnez pendant la partie.

REWARDS



Piochez une tuile Bâtiment aléatoire en haut de la pile et ajoutez-la à votre île.



Gagnez immédiatement
3 points de notoriété.



Prenez un engrenage.



Activez jusqu'à deux
tuiles Dépôt diffé-
rentes sur votre île.



Activez immédiatement deux tuiles Bâtiment différentes qui possèdent un ouvrier actif sur votre île, sans tenir compte de leur chiffre d'activation.



Prenez une
énergie et un acier.



Déployez un ouvrier.

PLATEAUX PERSONNAGE

Chaque personnage vous octroie une capacité spéciale unique. Vous pouvez utiliser la version de base de cette capacité ¹ lorsque votre marqueur de notoriété atteint le premier symbole trompette sur votre piste de notoriété. Vous pouvez ensuite vous servir de la capacité avancée ² lorsque votre marqueur de notoriété atteint le deuxième symbole trompette sur la piste de notoriété. Lorsque vous dépassez les 15 points de notoriété, prenez un jeton Notoriété +15 de la réserve et remplacez votre marqueur de notoriété sur la case 0 sur votre plateau.



Compléter des cartes Plan et Améliorer des bâtiments

A la fin de votre tour, vous pouvez compléter une des cartes Plan de votre main en payant le coût indiqué. Remplacez les énergies, aciers et engrenages requis dans la réserve. Puis, prenez le jeton Amélioration représenté sur le plan que vous avez complété. Il y a trois types d'amélioration - Production, Bannière de guildes et Dé joker. Placez votre amélioration sur une de vos tuiles Bâtiment avec un emplacement vide du type correspondant.



Améliorations Bannière de guildes: Il y a trois types d'améliorations Bannière de guildes différents: Industrie, Science et Culture. Placez la bannière représentée sur le plan que vous avez complété sur une des tuiles Bâtiment de votre île. Vérifiez ensuite si la nouvelle bannière de guildes que vous venez de placer vous permet de créer des connexions. Si c'est le cas, gagnez immédiatement un point de notoriété pour chaque connexion créée. Chaque bâtiment peut posséder plusieurs fois la même bannière ou deux types de bannières différents.



Améliorations Dé joker: Cette amélioration remplace le chiffre d'activation qui se trouve actuellement sur le bâtiment sur lequel vous la placez. Pour le reste de la partie, vous pouvez utiliser n'importe quel résultat de dé pour activer ce bâtiment.



Améliorations Production: Il y a trois types d'améliorations Production différents: énergie, acier et engrenages. Ces améliorations ajoutent une ressource à ce qui est déjà produit par votre bâtiment lorsque vous l'activez. Si votre bâtiment a un coût d'activation, vous devez toujours payer ce coût pour pouvoir prendre les bonus de la tuile.

Chacune de vos tuiles ne peut comporter au maximum qu'une amélioration de chaque type. Une fois que vous les posez, vous ne pouvez plus les déplacer. Si vous ne possédez pas de tuile sur laquelle placer votre amélioration ou si vous ne souhaitez pas le faire, gardez-la à côté de votre zone de jeu. Vous ne pourrez pas la placer plus tard. Chaque série de deux améliorations que vous n'avez pas utilisées vous rapporte 1 PV à la fin de la partie.

Après avoir complété une carte Plan, prenez-en une autre parmi celles disponibles. Vous pouvez choisir si vous souhaitez une carte de niveau I ou une carte de niveau II. Vous avez aussi la possibilité de prendre la première carte face cachée d'une des pioches. Puis réapprovisionnez immédiatement les cartes Plan disponibles en prenant dans la pioche correspondante, si besoin.



Exemple: Susan paye les ressources indiquées sur son plan afin de le compléter. Cette carte Plan lui permet de gagner une amélioration Bannière de guildes, qu'elle place sur une de ses tuiles avec un emplacement Bannière de guildes vide.

CARTES PLAN



- ¹ PV de fin de partie.
- ² Ces symboles vous indiquent les ressources que vous devez payer afin de compléter ce plan. Dans cet exemple, vous auriez besoin d'une énergie, d'un acier et d'un engrenage.
- ³ Ce symbole vous indique l'amélioration que vous pouvez installer sur une de vos tuiles après avoir complété ce plan. Dans cet exemple, il s'agit d'une bannière de guildes de type Industrie.
- ⁴ Ce symbole vous indique le niveau du plan. Dans cet exemple, il s'agit d'un plan de niveau I.

FIN DU TOUR

Une fois que vous avez terminé votre tour, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que vous avez tous effectué deux actions au cours d'un même tour, il reste un dé disponible sur le plateau Forge. Vous pouvez tous utiliser ce dé simultanément afin d'activer toutes vos tuiles Bâtiment qui possèdent un chiffre d'activation correspondant. N'oubliez pas que les bâtiments que vous avez déjà activés lors de ce tour comportent un ouvrier posé à plat et que vous ne pouvez pas les activer une nouvelle fois. Vous ne pouvez pas dépenser d'énergie afin de changer le résultat du dé restant. Vous n'avez pas non plus le droit de compléter une carte Plan après avoir utilisé ce dernier.

Vérifiez ensuite si l'une des conditions suivantes a été remplie:

- Un des joueurs a complété 7 cartes Plan ou plus
- Un des joueurs a déployé tous ses ouvriers sur son île
- La pioche de tuiles Bâtiment est épuisée

Si une de ces conditions est remplie, continuez avec le décompte **final des points**.

Si ce n'est pas le cas, remettez tous vos **ouvriers posés à plat debout de façon** à ce qu'ils soient prêts pour le tour suivant. **Passez le jeton Premier joueur** au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et commencez le tour suivant.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

Commencez par retourner le plateau Forge sur son verso de façon à ce que la piste de score soit visible.

1. Gagnez 1 PV pour chaque point de notoriété que vous possédez:

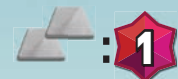
Déplacez votre marqueur de notoriété sur la piste de score, sur la même case que celle où il se trouvait précédemment sur la piste de notoriété (c'est à dire sur la case 11 de la piste de score si vous avez terminé la partie avec 11 points de notoriété).

2. Gagnez des points pour les ressources qu'il vous reste de la façon suivante:

A. 1 PV pour chaque tranche de 3 énergies, arrondi à l'inférieur



B. 1 PV pour chaque tranche de 2 aciers, arrondi à l'inférieur



C. 1 PV pour chaque engrenage



D. 1 PV pour chaque série de deux améliorations non-utilisées, arrondi à l'inférieur



3. Gagnez des points pour les monuments qui se trouvent sur votre île.

Chacun de vos monuments comporte une condition qui vous permet de gagner des points et qui est indiquée sur sa barre de bonus. Vous n'avez pas besoin d'avoir d'ouvrier sur vos monuments pour qu'ils vous rapportent des points.



4. Gagnez les PV indiqués sur toutes les cartes Plan que vous avez complétées.



Lorsque vous dépassez les 50 PV, prenez un jeton +50 PV de la réserve et replacez votre marqueur sur la case 0 du plateau Forge. Le joueur avec le plus de PV à l'issue du décompte final remporte la partie! En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus d'ouvriers non déployés est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur le plus jeune l'emporte.

CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Jacques, l'Explorateur

- Vous pouvez relancer le dé que vous avez choisi afin de gagner 1 énergie. Si vous le faites, vous devez garder le résultat obtenu.
- Vous pouvez relancer le dé que vous avez choisi afin de gagner 1 énergie et 1 acier. Si vous le faites, vous devez garder le résultat obtenu.

Nelson, l'Amiral

- Lorsque vous utilisez le dé de fin de tour, vous pouvez le modifier de + ou -1 (juste pour vous).
- Lorsque vous utilisez le dé de fin de tour, vous pouvez changer son résultat comme vous le souhaitez (juste pour vous).

Amelia, la Pionnière

- Une fois par tour, lorsque vous gagnez de la notoriété, gagnez 1 énergie.
- Une fois par tour, lorsque vous gagnez de la notoriété, gagnez 1 énergie ou 1 acier.

Marie, la Scientifique

- Lorsque vous activez vos bâtiments, vous pouvez dépenser 1 énergie afin d'activer 1 tuile Bâtiment supplémentaire qui contient 1 ouvrier actif.
- Lorsque vous activez vos bâtiments, vous pouvez activer 1 tuile Bâtiment supplémentaire qui contient 1 ouvrier actif (gratuitement).

Nicola, l'Inventeur

- Après avoir complété une carte Plan, gagnez 1 énergie.
- Après avoir complété une carte Plan, gagnez 1 énergie ou 1 acier.

Sir Charles, le Politicien

- Vous pouvez modifier de + ou - 1 le dé que vous avez choisi gratuitement une fois par tour.
- Vous pouvez modifier de + ou - 2 le dé que vous avez choisi gratuitement une fois par tour.

Nous remercions tout particulièrement notre équipe de testeurs qui nous a aidé à améliorer et développer le jeu.

Acier – C'est l'une des trois ressources du jeu. Vous pouvez l'utiliser pour compléter des cartes Plan et payer les coûts d'activation.

Activer vos bâtiments – Une des trois actions que vous pouvez effectuer lors de votre tour. Utilisez le dé que vous avez choisi afin de gagner des ressources ou d'autres bonus octroyés par les tuiles Bâtiment de votre île. Vous trouverez plus d'informations en page 8.

Bannière de guilde – Il s'agit du symbole en forme de drapeau situé en haut à droite de certaines tuiles Bâtiment. Vous trouverez plus d'informations sur les différentes guildes et leur utilité en page 7, section Connexions de guilde ainsi qu'en page 9, section Améliorations Bannière de guilde.

Barre d'activation – Il s'agit de la zone encadrée en bas de certaines tuiles Bâtiment. Vous trouverez plus d'informations en pages 3 & 8.

Barre de bonus – Il s'agit de la zone encadrée en bas des tuiles Dépôt qui vous indique le bonus immédiat et à usage unique que vous gagnez lorsque vous ajoutez une tuile de ce type à votre île.

Bâtiment central – Il s'agit d'un certain type de tuile Bâtiment. Vous trouverez plus d'informations en page 3 ainsi qu'une description détaillée des tuiles Bâtiment central en page 12.

Bâtiment de guilde – Il s'agit d'un certain type de tuile Bâtiment. Vous trouverez plus d'informations en page 3 ainsi qu'une description détaillée des tuiles Bâtiment de guilde en page 12.

Cartes Plan – Ce sont les cartes que vous pouvez compléter en payant des ressources afin de gagner des jetons Amélioration. Vous trouverez plus d'informations en page 9.

Case pour les ouvriers – Il s'agit de la case en forme d'ouvrier situé en haut à gauche de certaines tuiles Bâtiment. Lorsque vous les activez, certaines tuiles Bâtiment vous permettent de déployer un ouvrier de votre plateau Quai sur cette case. Vous devez d'abord vous assurer d'avoir placé un ouvrier sur cette case avant de pouvoir activer votre tuile. Vous n'avez pas besoin d'avoir placé un ouvrier sur une tuile Monument pour pouvoir gagner les points de fin de partie mais ces dernières possèdent tout de même des cases pour les ouvriers afin de vous aider à les déployer.

Chiffre d'activation – Il s'agit du nombre sur le dé situé à gauche de la barre d'activation de certaines tuiles Bâtiment. Vous devez utiliser un dé avec un résultat correspondant à ce chiffre afin d'activer vos tuiles Bâtiment. Si au lieu d'un chiffre il y a un symbole "?" sur le dé sur la barre d'activation, vous pouvez utiliser n'importe quel résultat de dé pour activer cette tuile Bâtiment.

Connexion de guilde – Une paire composée d'une bannière de guilde et d'un symbole central correspondants situés sur des tuiles adjacentes de votre île. Chaque connexion vous permet de gagner un point de notoriété lorsqu'elle est créée. Vous trouverez plus d'informations en page 7.

Coûts d'activation – Il s'agit des ressources que vous devez payer afin d'activer certaines tuiles Bâtiment. Les coûts d'activation sont toujours représentés avec un X dessus et à gauche du symbole flèche grise sur la barre d'activation - voir page 12.

Défausser pour récupérer de l'énergie – C'est l'une des trois actions que vous pouvez effectuer lors de votre tour. Utilisez le dé que vous avez choisi pour défausser une tuile Bâtiment placée autour du Plateau Forge afin de gagner deux énergies. Vous trouverez plus d'informations en page 7.

Dépôt – Il s'agit d'un certain type de tuile Bâtiment. Vous trouverez plus d'informations en page 3 ainsi qu'une description détaillée des tuiles Dépôt en page 12.

Energie – C'est l'une des trois ressources du jeu. Vous pouvez l'utiliser pour compléter des cartes Plan et payer les coûts d'activation.

Engrenages – C'est l'une des trois ressources du jeu.

Guilde – Il y a trois guildes dans le jeu: Industrie, Science et Culture. Chaque guilde possède une couleur et un symbole différent. Vous trouverez la description détaillée en page 7.

Jetons Amélioration – Il y a trois types de jetons Amélioration différents: Améliorations Production, Améliorations Bannière de guilde et Améliorations Dé joker. Vous trouverez plus d'informations en page 9.

Monument – Il s'agit d'un certain type de tuile Bâtiment. Vous trouverez plus d'informations en page 3 ainsi qu'une description détaillée des tuiles Monument en page 12.

Ouvrier – Ce sont des pions en bois que vous pouvez déployer depuis votre plateau Quai vers les différentes tuiles Bâtiment de votre île. Vous devez pouvoir loger chaque ouvrier sur une case prévue à cet effet. Déployer un ouvrier peut vous permettre d'obtenir un des bonus de votre plateau Quai. Vous trouverez plus d'informations en page 8, section plateau Quai.

Ouvrier actif – Il s'agit d'un ouvrier placé debout sur une de vos tuiles Bâtiment. Une fois que vous avez activé cette tuile, vous devez placer votre ouvrier à plat afin de montrer que la tuile a déjà été activée lors de ce tour. Vous pourrez le relever avant le début du tour suivant.

Plateau Forge – C'est le plateau central du jeu. Vous trouverez plus d'informations sur son utilisation et sa mise en place en page 3 & 4.

Plateau Joueur – Il s'agit de la combinaison de votre plateau Quai et de votre plateau Personnage.

Plateau Personnage – Il s'agit du côté droit de votre plateau Joueur. Votre personnage vous octroie des capacités uniques que vous débloquez en atteignant certains paliers de points de notoriété. Vous trouverez une description détaillée en page 9.

Plateau Quai – C'est le côté gauche de votre plateau Joueur. Vous trouverez plus d'informations sur le plateau et sa mise en place en page 8.

PV – Points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Récupérer une tuile – C'est l'une des trois actions que vous pouvez effectuer lors de votre tour. Utilisez le dé que vous avez choisi afin de prendre une tuile Bâtiment et placez-la sur votre île. Vous trouverez plus d'informations en page 7.

Ressources – Il s'agit du nom global qui regroupe l'énergie, l'acier et les engrenages. Vous pouvez les utiliser pour compléter des cartes Plan et payer les coûts d'activation.

Symbole central – Il s'agit d'un symbole de guildes hexagonal situé en haut et en bas de certaines tuiles Bâtiment.

Tuiles Bâtiment – Ce sont les tuiles que vous utilisez pour construire votre île. Vous trouverez plus d'informations dans la section Présentation et description en page 3 et Activation en page 8 ainsi qu'une description détaillée de chaque tuile Bâtiment en page 12.

Tuile Capitole – C'est la première tuile de votre île. Au début de la partie, activer votre tuile Capitole est le seul moyen que vous avez pour déployer des ouvriers sur votre île. Vous trouverez plus d'informations sur la Mise en place en page 5 ainsi qu'une description détaillée de votre tuile Capitole en page 12.

INDEX DES TUILES BÂTIMENT

01: Capitale



Déployez un ouvrier ou gagnez un acier et une énergie. Vous ne pouvez choisir l'option Déployer un ouvrier que si vous possédez une case vide pour le placer sur votre île.

02-04: Dépôts



Lorsque vous placez une tuile Dépôt sur votre île, gagnez immédiatement et une seule fois le bonus indiqué sur la barre de bonus de la tuile. Cette tuile fonctionne comme un bâtiment central et vous ne pouvez pas placer d'ouvrier dessus. Vous ne pouvez déployer un ouvrier que si vous possédez une case vide pour le placer sur votre île.

05-13: Bâtiments de guildes & Bâtiments centraux



05: Atelier - Gagnez un engrenage.



06: Raffinerie - Gagnez deux énergies.



07: Fonderie - Gagnez un acier.



08: Hôtel - Déployez un ouvrier. Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous possédez une case vide pour le placer sur votre île.



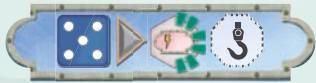
09: Usine nucléaire - Payez deux énergies afin de gagner un engrenage et un acier.



10: Usine - Payez un acier pour gagner deux engrenages.



11: Station de radio - Activez n'importe quelle tuile de votre île qui comporte un ouvrier actif.



12: Entrepôt - Gagnez une nouvelle fois le bonus à usage unique de l'une des tuiles Dépôt de votre île.

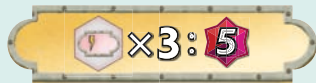


13: Marchand de cristaux - Vous avez le choix entre deux options: Payez deux énergies afin de gagner un acier ou un engrenage, ou payez un engrenage ou un acier afin de gagner deux énergies. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul échange par activation.

14-23: Monuments



14: Appartement de luxe - Pour chaque série de six ouvriers présents sur votre île à la fin de la partie, gagnez 3 PV.



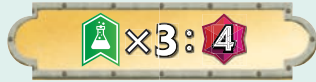
15: Service de livraison - Pour chaque série de trois tuiles Dépôt que vous possédez sur votre île à la fin de la partie, gagnez 5 PV.



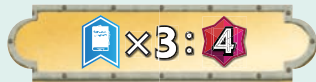
16: Jardins flottants - Si cette tuile est complètement entourée par d'autres tuiles à la fin de la partie, gagnez 5 PV.



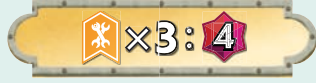
17: Théâtre - Pour chaque série de trois bannières de guildes différentes placées adjacentes à cette tuile, gagnez 5 PV. Chaque bannière de guildes ne peut être prise en compte qu'une seule fois.



18: Laboratoire - Pour chaque série de trois bannières de guildes Science que vous possédez, gagnez 4 PV.



19: Archives - Pour chaque série de trois bannières de guildes Culture que vous possédez, gagnez 4 PV.



20: Journal - Pour chaque série de trois bannières de guildes Industrie que vous possédez, gagnez 4 PV.



21: Café - Pour chaque série de quatre tuiles Bâtiment avec des chiffres d'activation différents que vous possédez sur votre île à la fin de la partie, gagnez 5 PV. Les améliorations Dé joker "?" ne sont pas prises en compte pour cette carte.

Exemple: Si vous avez des tuiles Bâtiment avec des chiffres d'activation de , , et , vous possédez une série de quatre tuiles Bâtiments avec des chiffres d'activation différents.



22: Zeppelin - Pour chaque série de trois tuiles Bâtiment avec un chiffre d'activation de , , que vous possédez sur votre île à la fin de la partie, gagnez 5 PV. Les améliorations Dé joker "?" ne sont pas prises en compte pour cette carte.



23: Plateforme d'observation - Pour chaque série de trois tuiles Bâtiment avec un chiffre d'activation de , , que vous possédez sur votre île à la fin de la partie, gagnez 5 PV. Les améliorations Dé joker "?" ne sont pas prises en compte pour cette carte.