

NEW E D E N



Planète Terre, an 2442

Le niveau de la mer a monté irrémédiablement. L'océan s'étend désormais là où se trouvait jadis la surface de la Terre. Les flancs des montagnes d'autrefois sont les côtes d'aujourd'hui.

Devant cette évolution dramatique, les nations du monde entier ont décidé de se consacrer ensemble à la survie de l'humanité. Dans leur quête de nouveaux lieux de vie, les nations s'intéressent à de lointaines planètes, mais aussi aux fonds sous-marins, un monde presque inexploré et prêt à être colonisé. S'inspirant de l'imaginaire de Jules Verne et doté des techniques les plus modernes, le gouvernement central de l'humanité unie commande la construction de villes sous-marines autosuffisantes. De nouveaux lieux de vie capable de s'alimenter durablement sans aide de la surface doivent y être créés. La sécurité et la stabilité de ces stations sont également extrêmement importantes. Des mesures de sécurité sophistiquées doivent permettre de prévenir les potentiels dangers découlant de l'extraction de matières premières.






Vous disposez de trois ans seulement pour construire une station sous-marine habitable, sûre et autonome. Celui ou celle d'entre vous qui relèvera le mieux ce défi entrera dans l'Histoire comme ayant sauvé l'humanité.

Vous achetez vos premiers modules auprès des dernières grandes usines, sur la côte du Mont Everest. Cela ne suffira pourtant pas et vous ne devrez pas hésiter à avoir recours au marché clandestin pour vous procurer certaines pièces. Pensez à ce que cela vous fait gagner, car tout ce que vous refuserez sera attribué aux enchères au plus offrant et servira sans doute à vos concurrents.

À vous de jouer maintenant : faites renaître la civilisation de ses cendres et créez un nouvel Éden !



Mise en place

- 1 Installez le **plateau des cartes** au centre de la table, côté « Phase A ». 
- 2 Placez la **piste de score** à proximité des joueurs. Placez les **jetons 50/100** sur les cases de la couleur correspondante.
- 3 Triez les **cartes** en fonction du **bonus** figurant au verso de celles-ci (1 A, 1 B, 2 A, ... 3 B). Mélangez chaque pile séparément, et placez-les face cachée à côté du plateau des cartes, comme sur l'illustration.
- 4 Les **45 figurines jaunes (deeples)**, les **48 pièces** (40 pièces de 1 et 8 pièces de 5), les **12 jetons Événement**  et les **4 marqueurs d'enchères**  forment la réserve. Placez-la à proximité.
- 5 Chaque joueur prend un **plateau « Station »** et le pose devant lui, comme sur l'illustration.
 - a Chaque plateau « Station » dispose d'emplacements dédiés pour **quatre Extensions**. Placez les Extensions correspondantes dans les emplacements prévus, de sorte que le côté avec la pièce soit visible.
 - b Prenez **deux cylindres** de votre couleur, placez-en un sur la case 0 de la piste de score et placez l'autre comme marqueur de dégâts sur la case 0 de la piste de dégâts sur votre plateau individuel.
 - c Prenez un **marqueur rouge** et placez-le entre les cases 0 et 1 de la piste de dégâts sur votre plateau.
 - d Prenez un **écran de jeu** et placez-le devant vous.
 - e Prenez **dix pièces** dans la réserve et placez-les derrière votre écran.
 - f Prenez un **deuple** dans la réserve et allongez-le sur l'espace de construction en bas à gauche de votre plateau.
 - g Prenez **chacun une carte Oxygène comportant une bouteille et une comportant deux bouteilles dans les cartes de départ**  et placez-les l'une à côté de l'autre, côté face, à droite de votre plateau, comme indiqué sur l'illustration. Placez ensuite dans la réserve une **carte de construction**  par joueur. Rangez le reste des cartes de départ et de construction dans la boîte.
- 6 Le joueur dont le bras est le plus pieuvresque prend le **marqueur Nautilus**, le place sur le plateau de sa station, comme illustré, et commence la partie.

Pioche des bonus



3



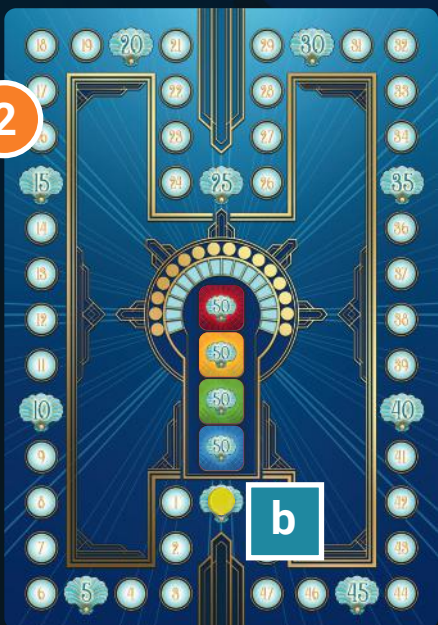
g



4



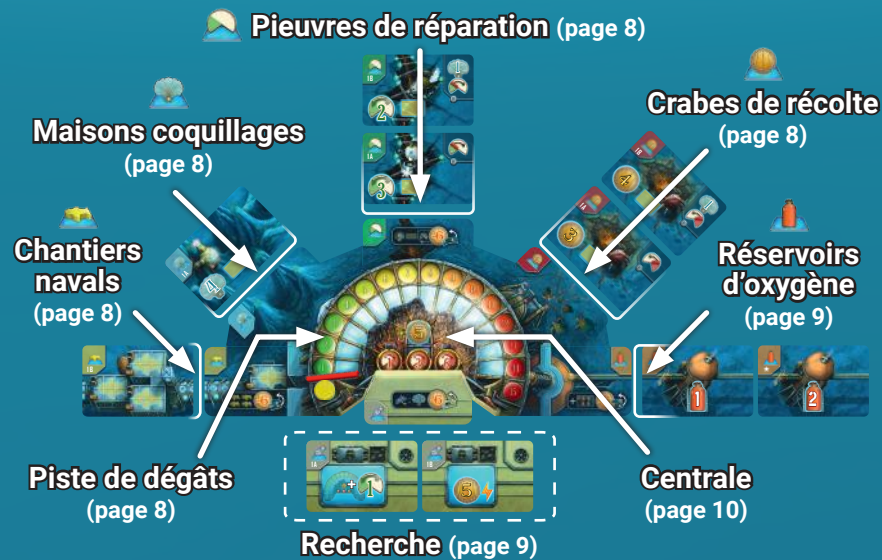
2



b

Détails du plateau individuel

Le plateau individuel représente la coupole principale de ta station. C'est sur ce plateau que sont construits les nouveaux modules au fur et à mesure du jeu. Il existe six catégories de modules :



Détails des cartes

Catégorie de la carte

Indique l'endroit où construire votre carte.

Effet de la carte

L'effet principal de la carte s'applique toujours lorsque vous activez cette carte au cours de la partie.

Décompte final

Les effets indiqués dans cet encadré ne s'appliquent qu'à la fin de la partie.

Emplacement pour les deeples

Concept du jeu

Votre coupole principale (plateau individuel « Station ») a été construite sur un fumeur blanc que vous pouvez utiliser pour obtenir des pièces. Vous construisez votre station autour de la coupole principale, en créant de nouveaux modules (cartes) pour obtenir d'autres ressources, des points et différents avantages. De nombreuses actions nuisent à votre environnement. Pour contrer ces effets négatifs, certains modules spécifiques permettent de limiter les dégâts au cours du jeu. Votre niveau de dégâts actuels est indiqué sur votre plateau individuel. Vous y trouverez également un marqueur indiquant la limite maximale de dégâts auxquels votre station résiste. Veillez à ce que votre niveau de dégâts ne dépasse pas ce marqueur à la fin de la partie. Si vous le dépassez, vous ne pourrez pas obtenir de points supplémentaires pour votre station lors du décompte final.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en trois manches.

Chaque manche se compose des quatre phases suivantes :

- PHASE A** Développement
- PHASE B** Marché clandestin
- PHASE C** Enchères
- PHASE D** Décompte de la manche

Le décompte final a lieu après la troisième manche. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points après le décompte final.

PHASE A Développement *La qualité a un prix*

Dans cette phase, vous achetez vos nouveaux modules auprès des usines à la surface et activez votre premier module.

Commencez par révéler les **deux premières cartes** du dessus de la pioche de bonus et posez-les sur le plateau des cartes.



Placez ensuite une carte de la pioche 1 A, face visible, sur chacune des douze cases de la piste de cartes. Pour les deuxième et troisième manches, utilisez les pioches 2 A et 3 A. Rangez les trois cartes restantes dans la boîte.

Le joueur avec le marqueur Nautilus commence cette phase et réalise les actions (et éventuelles actions supplémentaires) 1 à 3 ci-dessous.

VOICI LES TROIS ACTIONS POSSIBLES :



1. Acheter une carte

Tu peux acheter la carte de ton choix parmi celles placées face visible sur le plateau des cartes. Le prix de chaque carte se trouve à gauche de la ligne correspondante. Mets le nombre de pièces demandées dans la réserve. Tu trouveras plus d'informations sur les dégâts page 8.

- Les cartes qui se trouvent sur la **ligne du haut** coûtent dix pièces. Tu dois également reculer ton marqueur de dégâts de trois cases (vers les plus petits chiffres).
- Les cartes qui se trouvent sur la **deuxième ligne en partant du haut** coûtent six pièces. Tu dois également reculer ton marqueur de dégâts d'une case (vers les plus petits chiffres).
- Les cartes qui se trouvent sur la **troisième ligne en partant du haut** coûtent trois pièces. Le marqueur de dégâts ne doit pas être déplacé.
- Les cartes qui se trouvent sur la **ligne du bas** coûtent une pièce. Tu dois également avancer d'une case (vers les chiffres plus élevés) le marqueur de dégâts sur ton plateau individuel.



Si tu achètes la **dernière carte d'une ligne**, tu dois décaler toutes les cartes de la ligne au-dessus d'une ligne vers le bas. Les cartes deviennent donc moins chères durant cette phase.



Exemple : la troisième ligne en partant du haut est vide. Toutes les cartes qui se trouvent au-dessus de cette ligne doivent être déplacées **d'une ligne vers le bas**.

- Place ensuite la carte que tu as achetée sur l'emplacement correspondant de ton plateau individuel (page 3). Tu commences ainsi directement sur ton plateau. Chaque fois que tu dois poser une nouvelle carte dans cet espace, tu la poses par-dessus la carte précédente, de sorte que les modules soient disposés en « rayons ». L'espace Recherche (en bas du plateau) est le seul où tu peux poser tes cartes librement.

Les modules construits ne peuvent pas être déplacés ni supprimés volontairement.



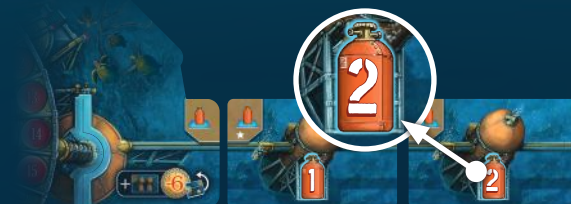
2. Déplacer des deeples et activer les modules

Pour activer un des modules déjà construits, tu dois transporter un (ou plusieurs) deeples vers ce module. Au début de la manche, tous tes deeples sont allongés à plat dans le chantier naval de la coupole principale de ta station. Ils représentent ainsi de petits sous-marins monoplace. Seuls les deeples allongés peuvent être déplacés. Lorsqu'un deeple atteint son objectif, il y reste et tu actives le module. Tu ne peux plus déplacer ce deeple pendant cette manche.

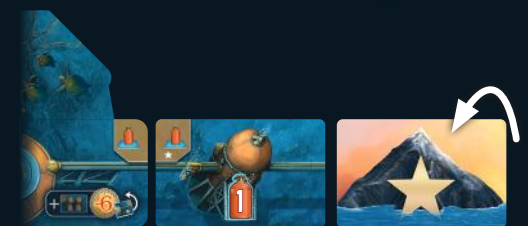
Les ouvriers sont assis dans leur sous-marin et attendent de rejoindre leur poste de travail. Lorsqu'ils y arrivent, ils descendent et se mettent au travail.

Voici comment procéder :

- Commence par sélectionner précisément une de tes cartes Oxygène visibles. Chacune de ces cartes comporte une ou deux bouteilles d'oxygène avec un chiffre noté dessus. Tu peux déplacer un deeple du nombre de cases indiqué sur chaque bouteille d'oxygène.
- Choisis ensuite un de tes deeples allongés à déplacer pour chaque bouteille d'oxygène représentée sur la carte. (Il est également possible de choisir le même deeple deux fois.)
- Le deeple se déplace depuis la coupole principale vers l'un des trois bras en dehors de la station (voir « Détails des zones », page 8). Tu peux déplacer ton deeple d'autant de cases qu'indiqué sur la bouteille d'oxygène.
- Chaque module (carte) représente une case. Les cartes du chantier naval font partie de la coupole principale de la station et ne comptent pas comme des cases.
- Tu n'es pas obligé d'utiliser tous les déplacements disponibles. Tu ne peux cependant pas utiliser le nombre de cases restant pour déplacer un autre deeple.
- Lorsque le deeple a atteint son objectif, allonge-le sur le bord de la carte. Les deeples allongés peuvent être déplacés lors d'un tour suivant.
- Chaque module en dehors de la station présente un ou plusieurs chantiers. Pour activer un module, les chantiers de la carte doivent chacun être occupés par un deeple. Après le déplacement, si suffisamment de deeples se trouvent sur la carte, tu peux placer les deeples allongés sur le bord de la carte sur l'emplacement dédié. L'effet indiqué sur la carte se produit alors (argent, points ou réparation).
- Chaque module ne peut être activé qu'une seule fois par manche. Si tu places un deeple sur un chantier, il y reste pour la suite de la manche. Tu ne peux donc plus utiliser ni déplacer ce deeple pendant cette manche.
- Pour finir, retourne la carte Oxygène utilisée. Tu n'as plus le droit d'utiliser cette carte durant cette manche.




Choisis une carte Oxygène de valeur 2. Tu peux ainsi déplacer un deeple de deux cases.




3. Passer son tour

Si tu ne peux plus ou ne veux plus effectuer d'action au cours de cette manche, tu peux passer ton tour. Tu ne peux alors plus faire d'action pendant cette manche et c'est au tour du joueur suivant.

- Si tu es le premier à passer ton tour, tu obtiens trois points et le marqueur Nautilus. Tu commenceras la manche suivante. 
- Dans une partie à trois ou quatre joueurs, tu obtiens deux points supplémentaires si tu es le deuxième à passer ton tour. Dans une partie à quatre joueurs, tu gagnes un point supplémentaire si tu es le troisième à passer ton tour.
- Si tu es le dernier à passer ton tour, tu n'obtiens aucun point.

En plus de tes actions habituelles, tu peux effectuer une ou plusieurs actions libres à tout moment de ton tour. Les actions libres sont expliquées en page 10.

Lorsque tu as réalisé une des trois actions, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) effectue à son tour une action, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs passent leur tour. Cette phase prend alors fin et vous passez à la phase B « Marché clandestin ».

 **Variante à deux joueurs : directement avant le tour de la personne qui possède le marqueur Nautilus** (aussi avant le tout premier tour), vous défaussez la carte qui se trouve le plus à gauche sur le plateau de cartes. Si plusieurs cartes se trouvent dans la même colonne, défaussez la plus chère.

PHASE B **Marché clandestin** *En marge de la loi*



Lors de cette phase, vous pouvez acheter d'autres modules « sous le manteau ».

Si tu as le marqueur Nautilus, tu tournes le plateau des cartes au début de cette phase, de sorte à voir le côté avec les phases B – D. (S'il reste des cartes sur ce tableau, remets-les dans la boîte auparavant.)

Prend ensuite la pile de la phase B (1 B pour la première manche, 2 B pour la deuxième et 3 B pour la troisième) et distribue **trois cartes face cachée à chaque joueur**.

Range les trois cartes restantes dans la boîte.



 / 

Dans une partie à trois, place en plus une carte face cachée sur chacun des trois emplacements de la ligne inférieure du plateau des cartes. **Dans une partie à deux joueurs**, sur chacun des emplacements des deux lignes inférieures.

Tous les joueurs décident maintenant en même temps et en secret laquelle de leurs trois cartes ils souhaitent acheter. Il est possible de ne pas acheter de carte ou d'en acheter jusqu'à trois.

Les joueurs posent toutes les cartes qu'ils souhaitent acheter devant eux, face cachée, et paient le prix correspondant :

Aucune carte	0
Une carte	1 pièce + 1 point de dégâts
Deux cartes	3 pièces + 3 points de dégâts
Les trois cartes	6 pièces + 6 points de dégâts



Mettez les pièces dans la réserve. De plus, vous devez faire avancer votre marqueur de dégâts du nombre de cases correspondantes (vers les chiffres plus élevés).

Remplacez les cartes que vous n'avez pas achetées dans l'une des lignes vides sur le plateau des cartes. Les joueurs placent leurs cartes sur une ligne chacun.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes, placez les cartes que vous avez achetées aux emplacements correspondants de votre station.

La phase prend ensuite fin.



Exemple : tu veux acheter deux cartes. Tu places d'abord les deux cartes face cachée devant toi. Tu paies ensuite 3 pièces et avance ton marqueur de dégâts de trois cases. Tu places la troisième carte face cachée sur la première ligne vide du plateau des cartes. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, tu places tes deux cartes face visible sur ta station.

Vous pouvez aussi effectuer des actions libres (page 10) à tout moment de cette phase. Attention, il n'est toutefois pas possible d'activer des modules au cours de cette phase.

PHASE C Enchères *Richesse ou déchet ?*



Dans cette phase, vous pouvez acheter aux enchères les cartes placées à la phase précédente sur le plateau des cartes.

Le joueur qui a le marqueur Nautilus révèle à présent les cartes se trouvant sur le plateau des cartes et commence les enchères. Voici comment procéder :

- Le joueur qui a le marqueur Nautilus commence par choisir une ligne entière. Cette ligne se compose des cartes qui y sont placées **ainsi que des emplacements de cartes vides**. (L'utilité des emplacements de cartes vides est expliquée plus loin.)
- Le joueur ayant le marqueur Nautilus fait la première offre. (Il est possible de commencer à 0 pièce. Dans ce cas, le joueur ayant le marqueur Nautilus ne participe pas aux enchères pour cette ligne.)
- Les autres joueurs font ensuite leur offre à tour de rôle, dans le sens du jeu. Ils doivent soit surenchérir, soit se retirer de cette enchère.
- La phase se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'une enchère maximale soit déterminée. Les joueurs qui se sont déjà retirés ne peuvent plus participer à cette enchère.
- Le joueur qui a annoncé l'enchère maximale paie les pièces dues en les plaçant dans la réserve. Il prend ensuite toutes les cartes de cette ligne et les place sur les emplacements correspondants de sa station.



- En fonction du nombre de cartes achetées lors de l'enchère, il est possible de réaliser en plus l'action « Déplacer des deeples et activer les modules » (page 5).

0 carte	trois fois
1 carte	deux fois
2 cartes	une fois
3 cartes	-



(Vous mettez également aux enchères les lignes qui ne comportent pas de cartes.)

Le fonctionnement est le même que dans la phase A. Pour réaliser cette action, il faut des deeples allongés et des cartes Oxygène actives.



- Il est possible, en plus, d'effectuer **une fois** l'action « Déplacer des deeples et activer les modules » (page 5) lorsque tu avances ton marqueur de dégâts d'une case. (Cette action est possible même si tu as acheté trois cartes aux enchères.)



- Pour indiquer que cette ligne a déjà été mise aux enchères, placez un marqueur d'enchères sur la case devant cette ligne.
- Le dernier joueur ayant annoncé la dernière offre décide quelle est la prochaine ligne mise aux enchères et qui fait la première offre. Les lignes devant lesquels est placé un marqueur d'enchères ne peuvent pas être à nouveau choisies.

Cette phase se termine lorsque toutes les lignes ont été mises aux enchères.

PHASE D Décompte de la manche

« L'État » peut-il faire quelque chose pour toi ?



Pour le décompte de la manche, vous regardez ensuite les deux cartes Bonus à disposition.

Pour chaque carte présente adaptée à votre station, vous recevez les bonus indiqués (soit une pièce, soit deux points).

Ensuite

- Récupérez tous vos deeples et replacez-les allongés sur les emplacements libres de votre chantier naval. (Lors de la dernière manche, vos deeples restent sur la carte.)
- Retournez à nouveau vos cartes Oxygène face visible. Elles sont de nouveau à votre disposition pour la prochaine manche.
- Remettez tous les marqueurs d'événement de votre centrale dans la réserve.
- Enfin, retournez de nouveau le plateau des cartes. La manche suivante commence. (Si toutes les cartes du plateau n'ont pas été achetées aux enchères, défaissez-les.)



Au terme de la troisième manche, on effectue le **décompte final** (voir page 11).

Dégâts *Robuste, puis fragile*

PENDANT LE JEU

Ton niveau de dégâts ne peut jamais être inférieur à 0 ou supérieur à 15.

Si ton marqueur de dégâts est déjà placé sur 0, tu ne peux plus le faire descendre. Il reste donc sur 0.

Si tu dois faire avancer ton marqueur au-delà de 15, il reste sur la case 15. Pour ce faire, tu dois cependant enlever une des cartes que tu as déjà créées.

Choisis d'abord un des cinq « bras » de ta station (plateau individuel). **Range la carte située le plus loin** sur ce bras **dans la boîte**. Ce module est définitivement détruit.

Tu n'as pas le droit de supprimer des cartes du secteur « Recherche ».

À LA FIN DE LA PARTIE


Si ta station est « stable » à la fin de la partie, tu obtiens des points supplémentaires lors du décompte final.


Le marqueur de dégâts indique le niveau de dégâts subi par ta station à ce moment-là.

Le marqueur rouge indique le niveau de dégâts auquel ta station peut résister.

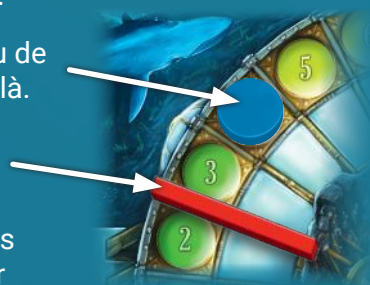
Cela signifie que ton marqueur de dégâts doit se trouver **plus bas** que le marqueur rouge. Dans le cas contraire, tu n'obtiens aucun point lors du décompte final. (Tu conserves dans tous les cas les points obtenus au cours de la partie.)

Certains effets te permettent aussi de déplacer le marqueur rouge en avant ou en arrière. Ces effets sont toujours indiqués en haut à droite des cartes, dans l'espace dédié au décompte final.

Pour chaque symbole , avance le marqueur rouge d'une case (vers les chiffres élevés). Le marqueur doit toujours être placé à la limite entre deux cases. Plus le marqueur monte, plus ta station est « stable ».

Pour chaque symbole , recule le marqueur rouge d'une case (vers les chiffres plus faibles). Plus le marqueur descend, moins ta station résiste aux dégâts.

Vous pouvez aussi placer le marqueur rouge pendant la partie, de sorte à mieux voir comment se porte votre station. Cependant, vous ne déterminerez sa position finale qu'au moment du décompte final. Ton indicateur (de la même manière que ton marqueur) ne peut jamais être inférieur à 0 ou supérieur à 15.



Détails des zones

ZONES EN DEHORS DE LA STATION

Ces zones se composent de modules individuels pouvant être activés une fois par manche afin d'obtenir l'effet indiqué.

Chaque carte indique un certain nombre de chantiers et un effet. Si tu as assez de deeples sur la carte pour occuper tous les chantiers, tu peux placer ces deeples sur les cases et l'effet indiqué s'applique immédiatement.



CRABES DE RÉCOLTE

Lorsque tu actives un crabe de récolte, tu obtiens immédiatement le nombre de pièces indiqué depuis la réserve. À la fin de la partie, tu dois reculer ton indicateur d'une case. Ta station est moins stable.



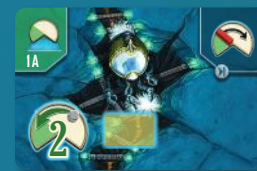
MAISONS COQUILLAGES

Activer une Maison coquillage fait avancer immédiatement le nombre de points sur la piste de score.



PIEVRES DE RÉPARATION

Activer une pieuvre de réparation fait reculer immédiatement le marqueur de dégâts du nombre de cases indiquées (en direction du 0). Comme décrit plus haut, le marqueur de dégâts ne peut jamais descendre plus bas que 0. À la fin du jeu, le marqueur avance d'une case pour chaque pieuvre de réparation. La stabilité de ta station est ainsi améliorée.



ZONES DANS LA STATION

Ces zones t'apportent des avantages spécifiques pour la suite de la partie :



CHANTIERS NAVALS

Lorsque tu crées une carte Chantier naval, tu obtiens immédiatement de nouveaux deeples. Prends autant de deeples qu'indiqué sur la carte dans la réserve et allonge-les côté sous-marin sur la carte. Ces deeples sont à ta disposition pour tout le reste du jeu et permettent d'activer de nouveaux modules. Les chantiers navals font partie de la coupole principale. Les cartes Chantier naval ne comptent donc pas comme des cases pour les déplacements (« Déplacer des deeples et activer les modules », page 5).





RÉSERVOIRS D'OXYGÈNE

Les réservoirs d'oxygène te permettent de déplacer tes deeples vers les modules en dehors de la station et d'activer ces modules. Une ou deux bouteilles d'oxygène sont représentées sur chaque carte. Chaque bouteille contient un chiffre. Lorsque tu utilises une carte Oxygène, tu peux déplacer un deeple allongé pour chaque bouteille représentée, comme expliqué dans la partie « Déplacer des deeples et activer les modules » (page 5). Chaque carte Oxygène peut être utilisée une fois par manche pour déplacer des deeples. Une fois utilisée, la carte doit être retournée. À la fin de la manche, les cartes sont à nouveau retournées face visible. Plus tu as de cartes Oxygène, plus tu peux déplacer de deeples.



RECHERCHE

Les cartes Recherche t'apportent des avantages spécifiques au cours du jeu ou améliorent les possibilités d'action existantes.



Tu reçois immédiatement cinq pièces (à prendre dans la réserve).



À la fin de la partie, tu peux avancer ton marqueur de trois cases (vers les chiffres plus élevés). Ta station résiste donc à davantage de dégâts. Voir aussi « Dégâts », page 8.



Tes Crabes de récolte travaillent dans le respect de l'environnement. À la fin du jeu, tu ne recules pas le marqueur pour tes Crabes de récolte.



Lorsque tu poses cette carte, tu recules immédiatement ton marqueur de dégâts de cinq cases (vers les plus petits chiffres). Si ta station résiste au niveau de dégâts actuel à la fin de la partie (« Dégâts » page 8 et « Fin du jeu » page 11), tu perds cinq points sur la valeur totale de ta station.



Tu reçois à la fin de la partie trois points supplémentaires pour chaque Crabe de récolte complet. (Pour montrer que tu as activé cette carte, tu ne récupères pas tes deeples après la dernière manche.)



Tu reçois à la fin de la partie deux points supplémentaires pour chaque Crabe de récolte complet. (Pour montrer que tu as activé cette carte, tu ne récupères pas tes deeples après la dernière manche.)



Avance immédiatement ton marqueur de dégâts de cinq ou dix cases (vers les chiffres plus élevés). Si ta station résiste au niveau de dégâts à la fin de la partie (« Dégâts » page 8 et « Fin de la partie » page 11), tu reçois huit ou vingt points pour cette carte.



Lorsque tu poses cette carte, tous les autres joueurs reçoivent immédiatement cinq pièces. À la fin de la partie, si ta station résiste au niveau de dégâts actuel (« Dégâts » page 8 et « Fin de la partie » page 11), tu reçois quinze points pour cette carte.



Chaque fois que tu utilises une centrale, tu reçois cinq pièces. De plus :

- tu reçois deux pièces supplémentaires (tu reçois donc au total sept pièces) ;
- tu obtiens deux points ;
- 1 réparation (tu subis donc un dégât de moins que ce qui est indiqué sur ton plateau).



Lorsque tu poses cette carte, tous les autres joueurs subissent immédiatement des dégâts :

- un point de dégâts pour chaque carte Chantiers navals **de leur station** ;
- un point de dégâts pour chaque Crabe de récolte **de leur station** ;
- un point de dégâts pour chaque carte Réservoirs d'oxygène **de leur station**.

Actions libres

CENTRALE

Le plateau individuel (coupole centrale) a été construit sur un « fumeur blanc ». Un fumeur blanc est une source sous-marine expulsant avec beaucoup de puissance de l'eau à une température élevée (jusqu'à 300°C). La centrale électrique te permet de produire des ressources (pièces) à tout moment de ton tour.

Elle peut être activée trois fois au maximum par manche. Chaque activation permet de prendre cinq pièces dans la réserve. Attention cependant, cette action provoque des dégâts sur la station.

À la première activation de la centrale, ton marqueur de dégâts avance d'une case.
À la deuxième activation, le marqueur de dégâts avance de trois cases supplémentaires.
À la troisième activation, le marqueur de dégâts avance de six cases supplémentaires.

La centrale peut être activée à tout moment de ton tour. Tu reçois immédiatement de nouvelles pièces (et subis les dégâts indiqués).

Place ensuite un marqueur d'événement sur la case utilisée.



DÉVELOPPER LA STATION

La station peut être agrandie dans l'une des quatre zones suivantes : chantier naval, réservoirs d'oxygène, pieuvre de réparation, recherche.

Tu peux agrandir ta station à tout moment de ton tour. Chaque Extension coûte six pièces. Commence par payer les pièces requises en les replaçant dans la réserve. Retourne ensuite l'une des Extensions pour indiquer que tu as déjà construit cette zone.

Agrandir la station a les effets suivants :



CHANTIER NAVAL

Tu obtiens immédiatement trois deeples supplémentaires (en plus de ton deeple de départ, soit au total 4 deeples). Allonge les deeples sur la zone. Ils sont à ta disposition pour tout le reste du jeu et permettent d'activer de nouveaux modules.



PIEUVRE DE RÉPARATION

Une pieuvre de réparation supplémentaire est représentée au verso de la carte. Ce module s'active exactement comme les autres modules et permet de faire reculer de trois cases le niveau de dégâts subis. Attention cependant, tu as désormais construit un module au début du « bras ». Ton chemin jusqu'à la pieuvre de réparation existante s'allonge donc d'une case. Tu dois donc compter ce module lors de tes déplacements (comme s'il s'agissait d'une carte).



RÉSERVOIRS D'OXYGÈNE

Prends immédiatement une des cartes Oxygène déjà placées au début du jeu et place-la à droite de tes cartes Oxygène existantes. Cette carte s'utilise comme n'importe quelle autre carte Oxygène, une fois par manche, pour déplacer des deeples. À la fin de la manche, les cartes sont à nouveau retournées, face visible, comme d'habitude.

RECHERCHE

Cette extension n'a pas d'effet immédiat. Tu obtiens trois points supplémentaires pour chaque carte Recherche construite **après l'ajout de cette extension à ta station**. Cette règle ne s'applique donc pas aux cartes Recherche déjà construites dans ta station.



Fin de la partie et décompte final

Le jeu se termine après le décompte (phase D) de la troisième manche.

PIÈCES

Vous obtenez un point pour chaque lot de cinq pièces que vous possédez.



SYMBOLES DE DÉCOMPTE FINAL

Vous devez maintenant déterminer si votre station résiste aux dégâts subis jusqu'à présent. Pour ce faire, avancez **d'abord** le marqueur rouge d'une case (vers le 15) pour chaque symbole 🏠. Le marqueur doit toujours être placé à la limite entre deux cases sur la piste de dégâts. Reculez **ensuite** le marqueur d'une case pour chaque symbole 🏠 (vers les chiffres plus faibles). L'endroit où se trouve à présent le marqueur indique le niveau de dégâts que la station supporte.

Si le marqueur de dégâts se trouve **au-delà** du marqueur rouge, la station ne supporte pas les dégâts subis et s'écroule. Vous ne recevez **pas de points supplémentaires** lors du décompte final et votre score actuel est aussi votre score final.



Si le marqueur de dégâts se trouve **en dessous** du marqueur rouge, la station résiste aux dégâts et vous pouvez ajouter la valeur de votre station à votre score actuel. Pour ce faire, comptez tous les points indiqués en haut à droite de chaque carte Module construite et avancez votre marqueur d'autant de cases sur la piste de score. Vous obtenez ainsi votre score final.



Exemple : Tu as obtenu 16 points au cours de la partie.

Il te reste six pièces à la fin de la partie. Tu obtiens donc un point pour tes pièces.

Ton marqueur de dégâts se situe en-dessous du marqueur rouge : ta station résiste aux dégâts.

Tu ajoutes tous les points indiqués en haut à droite des modules que tu as construits, et obtiens donc 21 points supplémentaires (1 + 5 + 3 + 8 + 4).

Ton score est donc de 38 points au total.



Le gagnant est le joueur qui a le plus de points après le décompte final.

En cas d'égalité, le gagnant est celui des joueurs ex æquo qui a le moins de dégâts sur sa piste de dégâts.

Variante solo *Le Deep Thought 4200*

Les usines situées dans les Andes développent actuellement une station entièrement automatique. Le premier modèle vient d'être terminé. Tu es un brillant responsable de station et a été élu pour tester ce prototype. Ce bijou de la technique va-t-il surpasser l'humain ?

MISE EN PLACE

Le jeu s'installe comme pour la variante à deux joueurs. Deep Thought commence le jeu avec 10 pièces. Deep Thought n'utilise jamais sa centrale : il faut donc placer un marqueur Événement sur chacune des trois cases correspondantes. Les quatre extensions de sa station sont déjà actives et reçoit le marqueur Nautilus.



PHASE A

Tu joues en suivant les règles de la variante à deux joueurs, c'est à dire qu'avant chaque tour de celui qui a le marqueur Nautilus tu exclus du jeu la carte située le plus à gauche du plateau (celle qui est aussi la plus chère). À son tour, Deep Thought prend toujours la carte la plus à droite du plateau (c'est aussi la carte la moins chère). Deep Thought n'a rien à payer pour cette carte ! S'il prend une carte Recherche, il reçoit immédiatement trois points de victoire, puisque son extension Recherche est active dès le début de la partie. S'il n'y a plus de cartes sur le plateau, Deep Thought active **avec une seule action** l'ensemble de ses modules des zones Maisons coquillages, Crabes de récolte et Pieuvres de réparation (extension comprise). Attention : Deep Thought gère une station entièrement automatique et n'a besoin ni de deeple ni d'oxygène pour procéder à cette activation. Deep Thought passe le tour suivant. S'il est le premier à passer son tour (c'est à dire que tu n'as pas encore passé de tour), il gagne trois points de victoire et obtient le marqueur Nautilus.

PHASE B

Deep Thought n'achète aucune carte au marché clandestin. Tu prends trois cartes, comme d'habitude, et places trois cartes sur chacune des deux lignes inférieures, comme dans la variante à deux joueurs. Une ligne reste entièrement vide. Tu supprimes ainsi au total six cartes (les trois de Deep Thought et les trois en trop).

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Deep Thought est en cours de développement. Certains observateurs inquiets affirment qu'il développe déjà des traits de caractère humains comme l'avidité et une certaine énergie criminelle.

Tu peux augmenter le niveau de difficulté en donnant une, deux ou même trois cartes à Deep Thought lors de la Phase B. Deep Thought construit immédiatement toutes ces cartes dans sa station. Deep Thought ne paie rien pour ces cartes et ne subit aucun dégât.

PHASE C

Avant les enchères, choisis deux lignes (contenant au moins une carte), enlève les cartes qui s'y trouvent et bloque ces lignes en plaçant un marqueur d'enchères devant. Il reste ainsi toujours une ligne avec des cartes et une ligne avec trois possibilités de déplacement (les lignes de Deep Thought). Les enchères commencent par la ligne avec les cartes. Deep Thought offre toujours la moitié de ses pièces (nombre arrondi). Si tu offres une pièce de plus tu gagnes l'enchère et peux, comme d'habitude, construire les nouveaux modules et effectuer les actions « Déplacer des deeples et activer les modules ». Si Deep Thought remporte l'enchère, il construit les nouveaux modules dans sa station. Deep Thought n'active jamais de modules durant cette phase.

PHASE D ET DÉCOMPTE FINAL

Ces phases ne changent pas. Le jeu se termine comme d'habitude après la troisième manche. Vient ensuite le décompte final.

Les auteurs et l'éditeur remercient tous les joueurs, en particulier Dirk Eheberg, Florian Gritzner, Jochen Grasse, Matthias Fröhlich, Susanne Most, Emma Schwer, Jakob Schwer et Josefine Schwer pour leur participation à de nombreuses parties tests, leurs précieuses remarques et leur relecture des règles du jeu.

Auteur : Benjamin Schwer
Illustrateur : Dennis Lohausen
Graphisme : Daniel Müller, Claus Rayhle
Rédaction : Georg Wild

© 2023 Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de