

NUCLEUM

LIVRET DE RÈGLES

UN JEU DE STRATÉGIE ATOMIQUE DE DÁVID TURCZI ET SIMONE LUCIANI

Lorsqu'Elsa von Frühlingfeld a présenté son invention au Roi Frederik Augustus II de Saxe, les gens ont tout de suite pensé qu'il s'agissait d'une supercherie. Elle utilisait de l'Uranium, un élément récemment isolé, pour chauffer un bocal d'eau et se servait de la vapeur qui en résulte pour alimenter un moteur maintenant l'Uranium actif grâce à un procédé qu'elle appelait « atomisation ». Pourtant, son appareil, le Nucleum, se révéla être la pierre angulaire d'une ère nouvelle d'énergie et de prospérité pendant des décennies.

La Saxe est passée du statut de puissance régionale mineure à celui de plaque tournante de la science et de l'ingénierie européennes. Aujourd'hui, une génération plus tard, les usines sont toujours avides d'énergie, exigeant la construction de Nucleums toujours plus grands et plus nombreux, l'importation de quantité toujours plus grande d'Uranium du pays voisin, la Bohême, et la construction de voies ferrées et de lignes électriques à travers le pays permettant d'acheminer la puissance apprivoisée des atomes jusqu'aux grandes villes de Saxe. Inventeurs, ingénieurs et industriels affluent à la cour de Saxe, rivalisant pour être le chef de file de cette nouvelle révolution industrielle.



PROMESSE DE RÈGLES VIVANTES

Board&Dice s'engage à soutenir chaque jeu bien après sa sortie initiale. Malgré des tests rigoureux et de multiples cycles de relectures internes et externes, il se peut que des corrections de règles ou des ajustements mineurs du jeu n'interviennent que plusieurs mois ou années après sa fabrication. Ces éventuelles mises à jour de règles ou clarifications (sous forme de FAQ) seront mises à disposition en téléchargement, par l'intermédiaire d'un fichier PDF en anglais, sur le site internet de Board&Dice.

Composants manquants ou endommagés :

Bien que nous prenions le plus grand soin dans l'assemblage de votre jeu, il peut arriver qu'un élément soit manquant ou endommagé. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail pour recevoir rapidement l'élément concerné.
Service client :
www.intrafin.eu - e-mail : sav@intrafin.be
Version des règles : 28 avril 2023

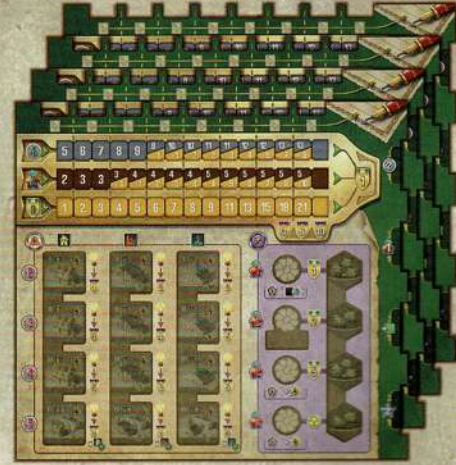
MATÉRIEL

1 PLATEAU PRINCIPAL (RECTO VERSO)



1 PLATEAU LATÉRAL

4 PLATEAUX INDIVIDUELS



1 JETON DRAPEAU PV



4 JETONS PV (100 / 200)



46 JETONS RÉALISATION (DE VALEUR 1 ET 5)



50 TUILLES ACTION - TUILLES VOIE FERRÉE (DONT 20 TUILLES ACTION DE BASE MARQUÉES DE DEUX POINTS •)



2 TUILLES ACTION SPÉCIALE (POUR L'EXPÉRIENCE B)



50 TUILLES CONTRAT (4 INITIAUX, 13 ARGENTS, 18 ORS, 15 VIOLETS)



10 TUILLES BÂTIMENT URBAIN NEUTRE



5 TUILLES DÉCOMBRES URBAINS

3 TUILLES DÉCOMBRES MINIERES



3 TUILLES DÉCOMBRES DE TURBINE



65 JETONS THALER (DE VALEUR 1 ET 5)



8 TUILLES JALON



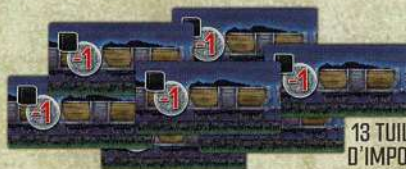
4 JETONS NUCLEUM

4 PIONS CENTRALE ÉLECTRIQUE



5 MARQUEURS CONDITION DE FIN DE PARTIE

1 MARQUEUR PREMIER JOUEUR



13 TUILLES WAGON D'IMPORTATION DE CHARBON

1 PION CENTRALE À CHARBON



24 CUBES URANIUM

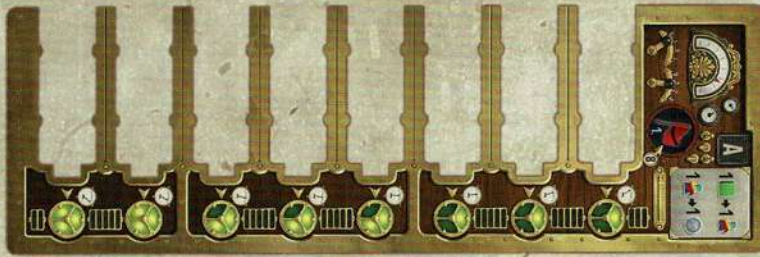


4 AIDES DE JEU GÉNÉRALES



13 CARTES MISE EN PLACE

PAR EXPÉRIENCE (X4)



1 PLATEAU
EXPÉRIENCE



1 AIDE DE JEU
EXPÉRIENCE

1 TUILE
EFFET DE TURBINE



5 TUILES
ACTION DE DÉPART



8 TUILES
TECHNOLOGIE

PAR COULEUR DE JOUEUR (X4)



6 MARQUEURS
JALON



18 PIONS
OUVRIER



4 JETONS
TURBINE



3 MARQUEURS
REVENUS

12 TUILES BÂTIMENT URBAIN



4 RÉSIDENCES



4 USINES



4 LABORATOIRES



4 TUILES MINE
(2X TAILLE 2, 2X TAILLE 3)



1 MARQUEUR
POINT DE VICTOIRE



Limitation du matériel : L'Uranium, les Thalers, les jetons Réalisation et les marqueurs Jalon sont considérés comme illimités. Si vous n'en avez plus, utilisez le substitut de votre choix. Tous les autres composants sont strictement limités à ce qui est fourni dans la boîte de jeu. Les jetons Thaler et Réalisation ont des valeurs 1 et 5. Vous pouvez les échanger à tout moment si nécessaire.

MISE EN PLACE

PLATEAU PRINCIPAL

1. Placez le plateau principal au centre de la table avec la face correspondant au nombre de joueurs visible, puis placez le plateau latéral le long de celui-ci.
2. Placez les tuiles Wagon d'Importation de Charbon, face «-1 Thaler» visible, sur les emplacements indiqués des deux zones de production de Charbon. Remarque : Si vous jouez à 3 joueurs, laissez un emplacement vide dans chaque zone. Rangez les tuiles Wagon d'Importation de Charbon excédentaires dans la boîte.
3. Regroupez tous les jetons Thaler, les cubes Uranium et les jetons Réalisation en une réserve générale à proximité du plateau principal.
4. Placez le jeton Drapeau PV sous l'emplacement «70» de la piste de Score.
5. Mettez de côté les 20 **tuiles Action de base**. Mélangez les 30 tuiles Action restantes (en prenant soin de ne pas mélanger les tuiles **Action de départ** ou **Action Spéciale**) et ajoutez-en 10/15/25 (si vous jouez respectivement à 2/3/4 joueurs) aux 20 tuiles que vous avez mises de côté précédemment. Mélangez bien cette pile, divisez-la ensuite en trois piles et placez l'une d'elles en une pioche face cachée sur l'emplacement dédié en haut du plateau latéral. Placez ensuite les deux autres, face cachée, au-dessus du plateau latéral.
 - A. Rangez les tuiles Action non utilisées dans la boîte.
 - B. Piochez et révélez 5 tuiles Action de la pioche, puis placez-les sur les emplacements de marché indiqués sur le plateau latéral.
6. Séparez les tuiles Contrat par type (Initial, Argent, Or et **trois types** de Violet) selon leur verso.
 - A. Donnez aléatoirement un Contrat Initial à chaque joueur.
 - B. Mélangez les autres Contrats par type pour former cinq piles.
 - C. Pour une partie à 2/3/4 joueurs, placez aléatoirement 6/9/12 Contrats Argent en une pile face cachée sur l'emplacement indiqué du plateau latéral. Rangez toutes les tuiles Contrat Argent restantes dans la boîte.
 - D. Pour une partie à 2/3/4 joueurs, placez aléatoirement 10/12/16 Contrats Or en une pile face cachée sur l'emplacement indiqué du plateau latéral. Rangez toutes les tuiles Contrat Or restantes dans la boîte.
 - E. Placez aléatoirement un Contrat de chacun des trois types Violet face visible sur l'emplacement correspondant du marché des Contrats du plateau latéral.
 - F. Rangez toutes les tuiles Contrat restantes (Initiales et Violettes) dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées dans cette partie.
 - G. Révélez deux tuiles Contrat Argent et deux tuiles Contrat Or et placez-les, face visible, sur les emplacements correspondants du marché des Contrats.

7. Mélangez toutes les tuiles Jalon et placez-en aléatoirement une, face visible, sur chacun des quatre emplacements indiqués de la piste de Jalons. Rangez les tuiles Jalon restantes dans la boîte.
8. Placez trois jetons Nucleum sur les emplacements indiqués près de la piste de Jalons.
9. Procédez à la mise en place du plateau principal.

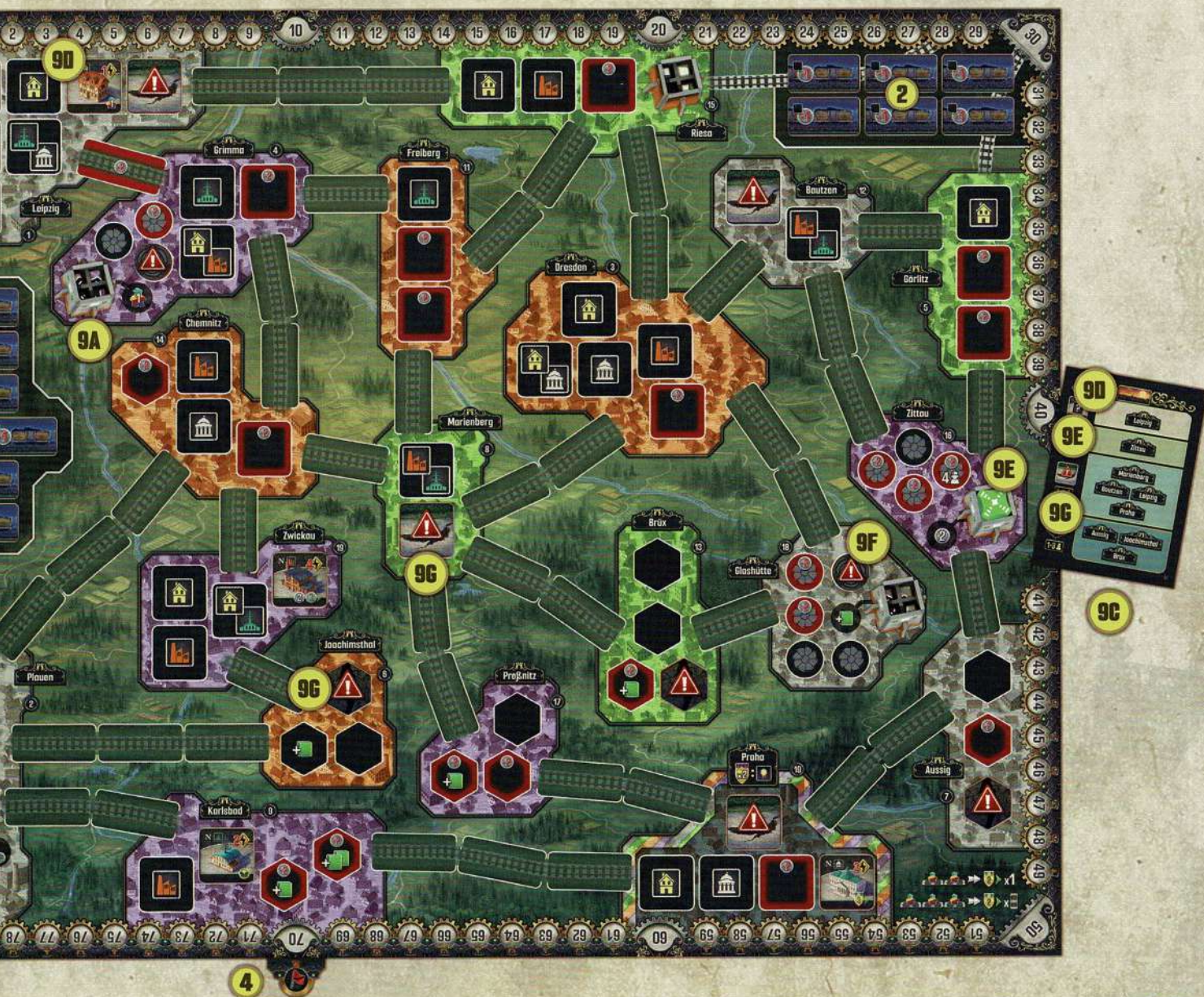
- A. Placez le pion Centrale à Charbon sur Riesa, sur , et les 4 autres pions Centrale Électrique dans toutes les villes avec .
- B. Mélangez les 13 cartes Mise en Place.
- C. Révélez une carte Mise en Place de la pioche.
- D. Placez aléatoirement une tuile Bâtiment Urbain Neutre sur un site urbain de la ville indiquée sur la première ligne de la carte.
 - Si possible, placez-la sur un emplacement rouge.
 - Sinon, placez-la sur un emplacement dont le symbole correspond à celui de la tuile (choisissez un emplacement avec un seul symbole, si plusieurs options sont disponibles).



- S'il n'y a pas d'emplacement correspondant, choisissez une autre tuile Bâtiment Urbain Neutre.
 - Si une carte n'indique pas de tuile Bâtiment Urbain ou si, dans une partie à 1 ou 2 joueurs, le symbole **3** est indiqué à côté du nom de la ville, ne placez pas de tuile.
- E. Placez le quatrième jeton Nucleum sur la centrale électrique dans la ville indiquée sur la deuxième ligne de la carte.
- F. Si vous jouez à 3 joueurs, placez 3 tuiles Décombres Turbine sur les emplacements Turbine marqués du symbole **4**.
- G. Si vous jouez à **3 joueurs ou moins** :
- Placez des tuiles Décombres Urbain sur un site urbain dans chacune des villes indiquées sur la troisième ligne de la carte. Si possible, placez-les sur des emplacements rouges (sinon, sur un emplacement avec un symbole), puis sélectionnez le plus haut/le plus à gauche dans la ville si plusieurs options sont disponibles. Si une ville est listée deux fois, placez-y deux tuiles Décombres Urbain.
 - Placez les tuiles Décombres Minier sur un emplacement Mine dans chacune des villes indiquées sur la quatrième ligne de

la carte. Placez la tuile Décombres Minier sur l'emplacement Minier ayant le plus petit modificateur possible (y compris aucun modificateur). Départez les égalités en faveur des emplacements rouges, puis aléatoirement si l'égalité persiste. Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, si le nom d'une ville est suivi de **3**, n'y placez aucune tuile Décombres Minier.

- Rangez les tuiles Décombres non utilisées dans la boîte.
- H. Répétez les **étapes C et D** (piocher une nouvelle carte et placer une tuile Bâtiment Urbain Neutre) trois fois supplémentaires (au total, un maximum de quatre tuiles Bâtiment Urbain Neutre seront placées). Si la carte piochée vous oblige à placer une tuile Bâtiment Urbain Neutre dans une ville où il n'y a plus d'emplacement vide, ignorez ce placement.
- I. Rangez toutes les tuiles Bâtiment Urbain Neutre inutilisées et toutes les cartes Mise en Place dans la boîte.
10. Placez les cinq marqueurs Condition de Fin de Partie sur les emplacements de la zone conditions de fin de partie du plateau latéral.
11. Choisissez aléatoirement le premier joueur : il reçoit le marqueur Premier Joueur.



PLATEAU INDIVIDUEL

12. Chaque joueur prend un plateau individuel (qu'il place au milieu de sa zone de jeu), une aide de jeu générale, un jeton PV (100/200) et 4 Thalers de la réserve. Il choisit une couleur et prend tous les composants correspondants :

- A. 3 marqueurs Revenus, placés sur la première case de chaque piste Revenus (son revenu de départ de 4 Thalers, 2 Ouvriers et 0 PV sont visibles à leur gauche).
- B. 12 tuiles Bâtiment Urbain, placées sur les emplacements correspondant à leur niveau (chiffre romain), face indiquant leur niveau visible.
- C. 4 jetons Turbine, placés sur les emplacements correspondants de son plateau individuel.
- D. 4 tuiles Mine, placées sur les emplacements correspondants de son plateau individuel dans l'ordre suivant, de haut en bas : tuile Mine avec 3 emplacements Uranium, tuile Mine avec 2 emplacements Uranium, tuile Mine avec 3 emplacements Uranium, et enfin tuile Mine avec 2 emplacements Uranium.
- E. 18 pions Ouvriers. Il en place 2 dans sa réserve personnelle. Les 16 autres sont mis de côté : il n'y a pas encore accès.

F. (Pour vos premières parties, nous vous recommandons de commencer avec 3 pions Ouvrier dans votre réserve.)

G. 6 marqueurs Jalon. Placez 3 d'entre eux sur les trois emplacements Jalon indiqués au bas du plateau latéral et les 3 autres dans une réserve à côté de ce plateau. (L'ordre d'empilement entre les joueurs n'a pas d'importance.)

H. 1 marqueur PV (Points de Victoire), placé sur la case « 0 » de la piste de Score du plateau principal.

I. Il place le Contrat Initial reçu lors de la mise en place sur l'emplacement Contrat le plus bas de son plateau individuel (sans en recevoir le bénéfice).

13. En commençant par le dernier joueur et en procédant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit l'une des quatre Expériences : il prend le plateau Expérience, toutes les tuiles Technologie, la tuile Effet de Turbine indiquée sur le plateau Expérience, toutes les tuiles Action de départ et l'aide de jeu Expérience correspondant à cette Expérience (toutes marquées de la lettre de l'Expérience).

A. Il place ses 5 tuiles Action de départ face visible à côté de son plateau individuel, créant ainsi sa réserve de tuiles.

B. Il place sa tuile Effet de Turbine dans son emplacement dédié, sous le deuxième jeton Turbine de son plateau individuel. Il place également ses tuiles Technologie dans l'ordre croissant de leur numéro (de haut en bas), au premier cran de leurs emplacements (ne les faites pas glisser jusqu'au bout).

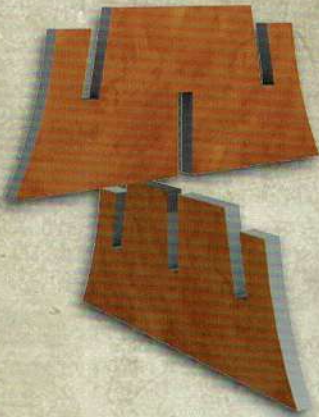
C. Si un joueur a choisi l'Expérience B, il reçoit les 2 tuiles Action



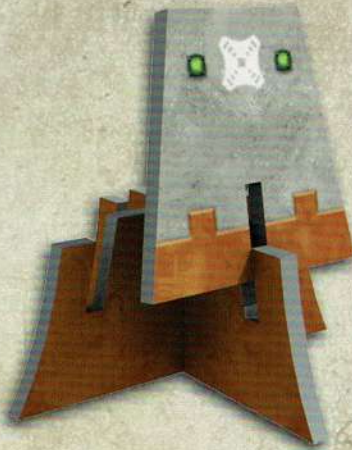
ASSEMBLAGE DES PIONS CENTRALE ÉLECTRIQUE

PION CENTRALE ÉLECTRIQUE

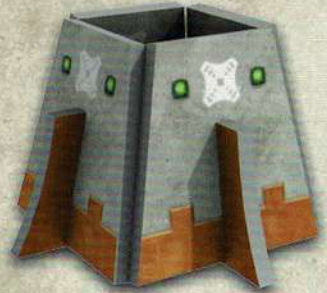
1



2

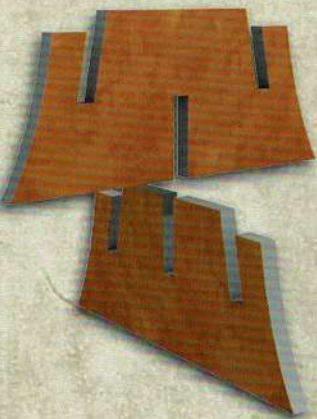


3



PION CENTRALE À CHARBON

1



2



3



4



Spéciale qu'il empile, face cachée, sous son plateau Expérience.
Sinon, rangez ces tuiles dans la boîte.

La partie peut commencer, le premier joueur jouant son tour.

BUT DU JEU

Vous incarnez un industriel qui tente de tirer son épingle du jeu lors du fantastique boom économique et technologique de la Saxe du XIX^e siècle, alimenté par l'invention et la diffusion du Nucleum (ce que, dans une autre réalité, les gens d'un autre siècle auraient appelé un réacteur nucléaire) et de ses immenses capacités de production d'énergie. Vous vous efforcerez de gagner des points de victoire (PV) en construisant et en alimentant des bâtiments urbains, en décrochant des contrats et en respectant les jalons imposés par le Roi Frederik Augustus.

DÉROULEMENT DU JEU ET STRUCTURE DES TOURS

Le jeu se déroule de manière continue. Les joueurs jouent à tour de rôle, sans manches ni phases. À votre tour, vous **devez** effectuer l'**une** des actions suivantes :

- A. Jouer une tuile Action de votre réserve sur l'emplacement libre le plus à gauche, en haut de votre plateau individuel. Vous devez ensuite résoudre l'**une ou les deux** actions indiquées sur la tuile jouée. ***Vous ne pouvez pas choisir cette option s'il n'y a pas d'emplacement libre en haut de votre plateau individuel ou s'il ne vous reste plus de tuiles dans votre réserve.*** Si vous choisissez cette option, vous pouvez remplir un Contrat (avant ou après l'une ou l'autre de vos actions).
- B. Jouer une tuile Action de votre réserve sur un emplacement Voie Ferrée vide du plateau principal, en y plaçant l'un de vos Ouvriers disponibles : elle devient une tuile Voie Ferrée. Ensuite, vous et éventuellement d'autres joueurs pouvez effectuer une ou plusieurs actions, en fonction des **correspondances de couleurs** obtenues par votre placement. ***Vous ne pouvez pas***

choisir cette option si vous n'avez plus de tuiles appropriées dans votre réserve ou si vous n'avez aucun Ouvrier disponible.

- C. Effectuer une Recharge, ce qui vous permet de gagner des Revenus et de récupérer toutes les tuiles Action présentes en haut de votre plateau individuel. Cela peut déclencher un décompte « Jour du Roi » (voir page 19).

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire autour de la table, la partie se poursuit de la même manière jusqu'à ce que deux (ou trois dans une partie à 2 joueurs) des cinq conditions de fin de partie soient déclenchées (voir page 20).

GAGNER DES RESSOURCES

Les Thalers et les jetons Réalisations sont gagnés et dépensés dans la réserve commune.

Les Ouvriers sont gagnés et dépensés à partir de votre réserve personnelle. **Vous pouvez toujours dépenser 1 Ouvrier pour gagner 1 Thaler, mais pas l'inverse.** Si vous devez gagner un Ouvrier et qu'il n'en reste aucun de côté, vous gagnez immédiatement 1 Thaler à la place.



L'Uranium est généralement gagné lors de la construction d'une Mine. Lorsque vous gagnez de l'Uranium, vous devez soit le placer sur l'une de vos Mines, soit le dépenser pour gagner 1 Ouvrier. **Vous pouvez toujours dépenser 1 Uranium pour gagner 1 Ouvrier, mais pas l'inverse.**

CONSEIL : ÉCHANGER DE L'URANIUM CONTRE DES OUVRIERS PEUT ÊTRE TRÈS UTILE, MAIS N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS GAGNEZ DE L'URANIUM PRINCIPALEMENT EN CONSTRUISANT UNE MINE... ET VOUS N'EN AVEZ QUE QUATRE.

Chaque fois que vous gagnez un revenu ➤, quelle que soit sa nature (Thalers, Ouvriers, Points de Victoire), avancez sur votre plateau individuel le marqueur Revenus correspondant du nombre de



- 1 REVENUS THALER
- 2 REVENUS OUVRIER
- 3 REVENUS PV
- 4 POSITION DE DÉPART
- 5 GAGNER UN REVENU OUVRIER SUPPLÉMENTAIRE VOUS OCTROIerait 1 PV À LA PLACE



- 1 ZONE DE PRODUCTION DE CHARBON
- 2 LIGNE D'IMPORTATION DE CHARBON
- 3 SITES MINIER
- 4 VILLES
- 5 SITES URBAINS
- 6 CENTRALE ÉLECTRIQUE
- 7 EMPLACEMENT TURBINE
- 8 EMPLACEMENT BONUS NUCLEUM
- 9 EMPLACEMENTS VOIE FERRÉE
- 10 LIAISON FERROVIAIRE

cases indiqué. Lorsque le marqueur Revenus est sur la dernière case de sa piste Revenus, recevez à la place 1 PV pour chaque revenu supplémentaire que vous ne pouvez pas gagner.

ÉLÉMENTS DU PLATEAU PRINCIPAL

Le plateau principal présente des villes ayant chacune un nom et une couleur (vert, blanc, orange ou violet; Praha est un cas particulier, multicolore). Dans ces villes se trouvent des **sites urbains** (carrés noirs), des **sites miniers** (hexagones noirs) et des **centrales électriques**. Sur les sites urbains, vous pouvez placer des **Bâtiments**. Sur les sites miniers, vous pouvez construire des **Mines**. Chacune de ces **Mines** pourra stocker 2 ou 3 Uraniums. Lors de la mise en place, certains emplacements Bâtiment et Mine peuvent être bloqués par des décombres (en fonction du nombre de joueurs), tandis que d'autres peuvent contenir des Bâtiments Neutres.

Presque toutes les centrales électriques (à l'exception de celle de Riesa) disposent d'un emplacement dédié au **Nucleum** et de jusqu'à cinq emplacements dédiés aux **Turbines** (cercles noirs), que vous et les autres joueurs construiront tout au long de la partie. La fonction du Nucleum et des Turbines est détaillée plus loin dans les règles.

REMARQUE : Certains sites urbains, sites miniers et emplacements turbine sont rouges. Cela indique un coût de construction plus élevé, comme expliqué sous leurs actions respectives.

Entre ces villes se trouvent des **liaisons ferroviaires** composées d'un maximum de trois emplacements Voie Ferrée vides reliés entre eux. Au cours de la partie, vous placerez des tuiles Action sur ces emplacements, créant ainsi des **Voies Ferrées** qui servent à la fois à transporter le Charbon et l'Uranium et à relayer l'électricité (car les lignes électriques nécessaires au transport de l'électricité sont principalement construites le long des Voies Ferrées). Une liaison ferroviaire dont tous les emplacements Voie Ferrée sont occupés devient une **liaison ferroviaire terminée**. Une liaison ferroviaire terminée appartient (à parts égales) à tous les joueurs qui possèdent au moins une Voie Ferrée sur cette liaison, représenté par les Ouvriers présents sur les tuiles Action. Terminer une liaison ferroviaire composée de plus d'une Voie Ferrée octroie une récompense d'inauguration aux joueurs qui ont participé à sa réalisation, ce qui est détaillé plus loin dans les règles.

Sur le plateau principal, vous pouvez créer des **réseaux**. Un réseau est défini comme un regroupement d'une ou plusieurs villes adjacentes à une ou plusieurs liaisons ferroviaires terminées, et vos réseaux sont ceux où vous possédez au moins une tuile Voie Ferrée ou un Bâtiment. La **taille** du réseau est le **nombre de villes** dans ce groupe (et non le chemin le plus long entre deux villes du groupe). Par conséquent, une ville seule, présente avec vos Bâtiments/Mines/Turbines, mais non connectés à un autre réseau, compte comme un réseau de taille 1, et une seule tuile Voie Ferrée (même si la liaison ferroviaire n'est pas terminée) qui touche une ville forme également un réseau de taille 1. Vous pouvez avoir un ou plusieurs réseaux, et vous pouvez éventuellement interconnecter vos réseaux, créant ainsi un réseau encore plus grand. Les réseaux sont pris en compte lors de la construction de Bâtiments, de Mines ou de Turbines.

EXEMPLE : Rouge a trois réseaux : l'un contient Leipzig et Grimma, mais pas Freiberg et Riesa (puisque ces liaisons ferroviaires n'ont que des Ouvriers de Jaune) ni Chemnitz (puisque un emplacement vide sépare Grimma de Chemnitz). Chemnitz forme un réseau à part entière (en raison de la présence de l'Ouvrier rouge), bien qu'elle ne soit pas reliée à d'autres villes. Le troisième réseau est composé de Zwickau, Joachimsthal, et Plauen, qui est relié par la liaison ferroviaire terminée possédée par Jaune et Rouge. Si un joueur place une tuile entre Chemnitz et Grimma et que Rouge place une tuile entre Chemnitz et Zwickau, alors Rouge aura un seul réseau de six villes.



Il y a deux **zones de production de Charbon** : La Ruhr à l'Ouest et la Silésie au Nord-Est du plateau principal. Elles représentent des régions riches en Charbon (respectivement en Allemagne de l'Ouest et au sud de la Pologne) en dehors du plateau principal. Elles sont reliées à certaines villes par des **lignes d'importation de Charbon**. Les joueurs peuvent importer du Charbon depuis les zones de production respectives dans les villes connectées (Plauen et Leipzig à l'ouest, et Riesa et Görlitz à l'est sur le plateau pour 3/4 joueurs et Dresden sur le plateau pour 1/2 joueurs). Les lignes d'importation de Charbon ne peuvent être utilisées que pour importer du Charbon. Elles n'appartiennent à aucun joueur et ne peuvent donc pas connecter ou créer de réseaux.

Le Charbon, l'Uranium et l'électricité peuvent être **transportés** d'une ville à l'autre en utilisant les **liaisons ferroviaires terminées** (c'est-à-dire des liaisons ferroviaires sans emplacements vides) appartenant à **n'importe quel joueur**. Être capable de transporter des ressources est important lorsque des centrales électriques sont activées.



JOUER UNE TUILE ACTION

Cette option vous permet de résoudre des actions et de remplir un Contrat. Lorsque vous jouez une tuile Action, placez-la sur l'emplacement vide le plus à gauche en haut de votre plateau individuel, puis résolvez les deux actions indiquées sur la tuile, dans l'ordre de votre choix. **Toute action peut être ignorée, aucune n'est obligatoire.** (Toutes les actions sont détaillées aux pages 12 à 16.)

Lorsque vous jouez une tuile **Directive Spéciale** (votre tuile Action de départ avec un fond noir et sans Voie Ferrée au dos), vous pouvez **choisir et effectuer une seule** des 5 actions principales (Urbaniser/Industrialiser/Développer/Contrat/Alimenter) avec une réduction de 1 Thaler.



RÉSOLURE
LES DEUX ACTIONS
(DANS N'IMPORTE
QUEL ORDRE)



RÉSOLURE L'UNE
DES CINQ ACTIONS
PRINCIPALES
(AVEC UNE
RÉDUCTION DE
1 THALER)

Avant de résoudre une action, entre les deux actions, ou après avoir effectué les deux actions, vous pouvez remplir un (seul) **Contrat par tour**. Vous pouvez remplir n'importe quel Contrat présent sur le côté droit de votre plateau individuel ou l'un des trois Contrats Violets du plateau latéral. Important : **Les Contrats Violets ne sont pas remplacés !**

Pour remplir un Contrat, vous devez d'abord remplir ses conditions (détaillées en Annexe), puis gagner tous ses avantages (PV, Technologies, etc.), puis retourner la tuile Contrat face cachée en la plaçant **dans votre zone de jeu**. Lorsque vous remplissez un Contrat de votre plateau individuel, cet emplacement Contrat est libéré et devient disponible pour un nouveau Contrat.

Les tuiles Action placées en haut de votre plateau individuel

restent jusqu'à ce que vous effectuiez une Recharge (voir page 18).

PLACER UNE TUILE VOIE FERRÉE

Le placement d'une Voie Ferrée se fait selon les étapes suivantes :

1. Placez une tuile Action sur une liaison ferroviaire et placez-y un Ouvrier pour en marquer la propriété.
2. Résolez toute(s) action(s) dont la couleur correspond.
3. Vérifiez si la liaison ferroviaire a été terminée. Si c'est le cas :
 - A. gagnez la récompense d'inauguration, s'il y en a une; puis,
 - B. retournez la/les tuile(s) face cachée.

Lorsque vous placez une tuile Action en tant que Voie Ferrée, **sélectionnez un emplacement Voie Ferrée vide** du plateau, adjacent à n'importe quelle ville ou à une autre Voie Ferrée, placez-y dessus la tuile Action face visible, orientée dans la direction de votre choix, puis placez l'un de vos Ouvriers sur la tuile.

REMARQUE : La tuile n'a **pas** besoin d'être placée dans votre réseau. Placer une tuile Voie Ferrée vous permet d'étendre votre réseau et/ou d'en créer un nouveau.

Si vous n'avez pas (ou ne pouvez pas obtenir) d'Ouvriers **avant** de placer votre tuile Action en tant que Voie Ferrée, vous ne pouvez pas choisir cette option.

REMARQUE : N'oubliez pas qu'en cas de besoin vous pouvez toujours dépenser un Uranium pour gagner un Ouvrier.

Vous ne pouvez jamais placer votre tuile Directive Spéciale en tant que Voie Ferrée.

Pour placer une tuile Action sur un emplacement Voie Ferrée rouge (entre Leipzig et Grimma sur le plateau 3/4 joueurs et entre Brux et Praha sur le plateau 1/2 joueurs), vous devez d'abord payer 2 Thalers. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas placer de tuile Action à cet endroit.

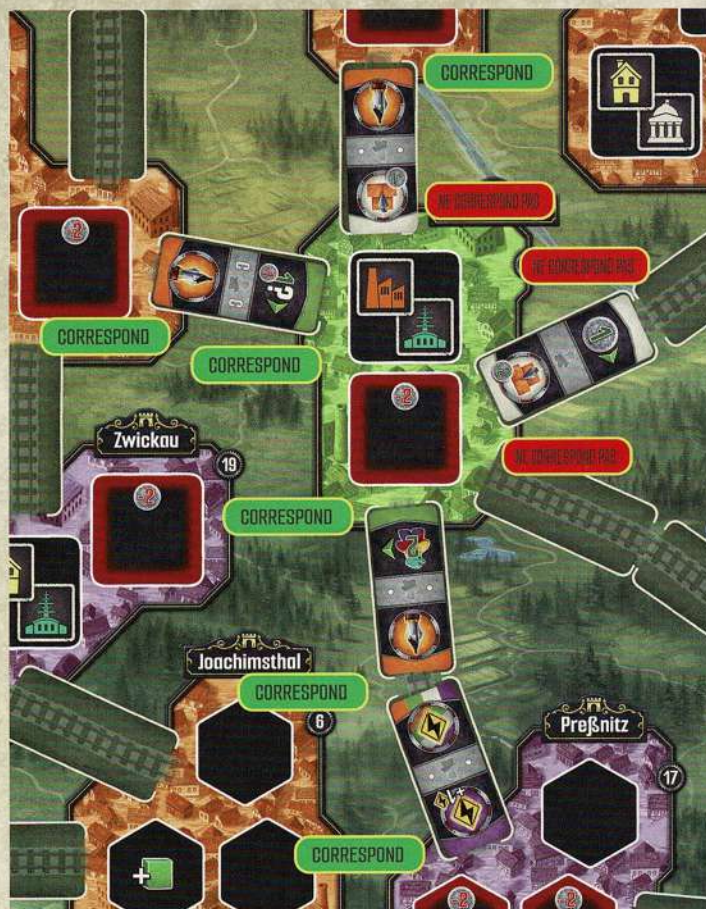
Ensuite, vérifiez si la **couleur de la tuile que vous avez placée correspond**. Chaque tuile indique deux actions et possède deux bords colorés. Si le bord est multicolore, il s'agit d'un **joker**. Une action crée une correspondance de couleur **si l'une des conditions suivantes est remplie** :

- elle est adjacente à une ville de même couleur,
- c'est un joker, et elle est adjacente à n'importe quelle ville,
- elle est adjacente à Praha (qui établit des correspondances avec toutes les couleurs),
- elle est adjacente à une autre tuile et les deux actions adjacentes sont de même couleur ou l'une d'entre elles ou les deux sont un joker. (Dans ce cas, l'action adjacente sur l'autre tuile correspond également, même si elle appartient à un autre joueur.)

Remarque : Une action adjacente à un emplacement Voie Ferrée vide ne crée jamais de correspondance de couleur.

Si cela peut vous aider, vous vous souviendrez plus facilement des règles de correspondance des couleurs si vous considérez les tuiles Action comme des dominos traditionnels.

CONSEIL : FAITES ATTENTION AUX ACTIONS SUR VOS TUILES ET SUR LE MARCHÉ. SI VOUS PLACEZ SUR LE PLATEAU UNE TUILE AVEC UNE ACTION QUE VOUS N'AVEZ SUR AUCUNE AUTRE DE VOS TUILES, VOUS RISQUEZ D'AVOIR DU MAL À EN OBTENIR UNE NOUVELLE SUR LE MARCHÉ (ELLE PEUT APPARAÎTRE OU NON), CE QUI RALENTIRAIT VOTRE PROGRESSION DANS LE JEU.



Résolvez en premier vos actions ayant une correspondance avec votre tuile tout juste posée (dans l'ordre de votre choix), puis celles des tuiles avec lesquelles elle correspond. En plaçant une tuile, vous pourrez résoudre entre 0 et 4 actions (bien qu'il soit très rare de résoudre quatre actions). **Toute action peut être ignorée, rien n'est obligatoire.**

Si d'autres joueurs ont gagné des actions de cette façon, ils peuvent résoudre leurs actions après que vous avez résolu toutes les vôtres. S'ils ne peuvent pas résoudre leurs actions à ce moment-là, l'opportunité est perdue, ils ne peuvent pas les résoudre plus tard. Si plus d'un autre joueur obtient des actions de correspondance de couleur grâce au placement de votre tuile sur le plateau, ils résolvent leurs actions de correspondances dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

REMARQUE : *Il n'est pas obligatoire de faire correspondre une tuile placée. Si vous placez une tuile adjacente à celle d'un autre joueur sans créer de correspondance de couleur, vous lui refusez l'action sur laquelle il aurait pu compter, mais renoncez également vous-même à cette action.*

Lorsqu'une liaison ferroviaire de **deux emplacements ou plus** est terminée grâce à la pose de la dernière tuile par un joueur, tous les joueurs ayant un ou plusieurs Ouvriers sur cette liaison reçoivent la récompense d'inauguration, ce qui se traduit par une avancée sur la piste Revenus PV (voir « Gagner des Revenus » page 17 pour en savoir plus sur les revenus).



RÉCOMPENSE PAR TUILE



RÉCOMPENSE FIXE



RÉCOMPENSE PAR TUILE (PLATEAU 2 JOUEURS)

Certaines liaisons ferroviaires octroient un avancement de revenus pour chacune de vos tuiles Voie Ferrée composant cette liaison, tandis que d'autres n'octroient le bonus qu'une seule fois, même si vous possédez plusieurs Voies Ferrées sur la liaison ferroviaire.

Enfin, après avoir gagné les bonus d'inauguration, retournez toutes les tuiles Voie Ferrée de cette liaison ferroviaire face cachée (pour montrer le symbole de Voie Ferrée et le fait que cette liaison ferroviaire est désormais terminée).

REMARQUE : *Bien que les tuiles ne soient retournées que lorsqu'une liaison ferroviaire est terminée et après la résolution des actions (pour aider les joueurs à voir quelles actions doivent être résolues), la connexion est immédiate; il est donc possible de développer votre réseau (ou d'en créer un nouveau) en plaçant une tuile et en utilisant immédiatement ce réseau dans une ou plusieurs résolutions d'actions.*

Les tuiles Action placées sur le plateau principal y restent pendant toute la durée de la partie.

DÉTAILS DES ACTIONS PRINCIPALES



URBANISER

Cette action vous permet de placer des Bâtiments Urbains sur le plateau. Prenez une tuile Bâtiment Urbain de votre choix sur votre plateau individuel, en payant le coût indiqué à gauche de sa rangée (de haut en bas, 2 Thalers pour la première rangée, 3 Thalers pour la deuxième, etc.) Placez-la sur un site urbain vide **dans l'un de vos réseaux**.

- Si vous n'avez pas de réseau parce que vous n'avez pas d'élément (Bâtiments Urbains, Turbines, Mines, Voies Ferrées) sur le plateau au début de la partie, vous pouvez construire n'importe où.
- Construire sur des sites urbains rouges coûte 2 Thalers supplémentaires.
- Les sites urbains normaux (noirs) doivent indiquer le symbole du type de Bâtiment que vous placez.
 - *Restriction de placement amical :* Si possible, vous **devez** placer le Bâtiment sur un emplacement **avec 1 seul symbole** dans la ville choisie. Les sites urbains rouges ne tiennent pas compte et ne sont pas concernés par cette règle.

Si la tuile Action indique un symbole Réduction , réduisez le montant total à payer de 1 ou 2 Thalers, comme indiqué.

Le Bâtiment de niveau IV de chaque type est également un Bâtiment Gouvernemental . Il peut être placé dans un emplacement noir comportant soit un symbole de leur type respectif, soit un symbole Gouvernement (les Bâtiments Gouvernementaux et leur décompte sont détaillés page 21).

EXEMPLE : *Bleu veut construire une Résidence à Zwickau, où il y a 4 sites urbains disponibles. Il ne peut pas la placer sur le site du bas (flèche rouge), car seules des Usines peuvent y être placées. Il ne peut pas non plus la placer sur le site du milieu (flèche jaune) à cause de la restriction de placement amical. Par conséquent, seuls les sites le plus à gauche et le plus à droite sont disponibles pour Bleu, mais comme le site le plus à droite (flèche orange) est marqué d'une bordure rouge, Bleu devrait payer 2 Thalers pour y placer sa Résidence. Finalement, Bleu place sa Résidence sur le site le plus à gauche (flèche verte).*







INDUSTRIALISER


Cette action vous permet de placer des Mines et des Turbines sur le plateau principal. Prenez une Mine ou une Turbine de votre choix sur votre plateau individuel, en payant le coût indiqué à gauche de sa rangée (de haut en bas, 1 Ouvrier pour la première rangée, 2 Ouvriers pour la deuxième, etc.), et placez-la sur un emplacement correspondant à l'intérieur d'un de vos réseaux.


Les Turbines sont placées sur les emplacements Turbine dans les centrales électriques. **Vous pouvez construire une Turbine indépendamment de la présence ou non d'un Nucleum dans cette centrale.** Placer une Turbine débloque une capacité spéciale permanente (détaillée en Annexe).

Les Mines sont placées sur des sites miniers. Lorsqu'une Mine est placée, **gagnez autant d'Uranium que le nombre de Mines que vous avez sur le plateau**, y compris celle que vous venez de placer. Si le site minier couvert indique , gagnez 1 Uranium supplémentaire. Souvenez-vous que lorsque vous gagnez de l'Uranium, vous pouvez le placer dans n'importe laquelle de vos Mines, pas seulement dans celle qui vient d'être construite, mais rappelez-vous que chaque Mine est limitée à 2 ou 3 Uranium (comme indiqué sur les tuiles Mine).

- Si vous n'avez pas de réseau parce que vous n'avez pas d'élément sur le plateau en début de partie (Bâtiments Urbains, Turbines, Mines ou Voies Ferrées), vous pouvez construire n'importe où.
- Pour placer une Mine ou une Turbine dans un emplacement rouge, vous devez payer 2 Thalers. Si vous utilisez la tuile Directive Spéciale, vous pouvez utiliser le symbole Réduction  pour réduire ce coût.

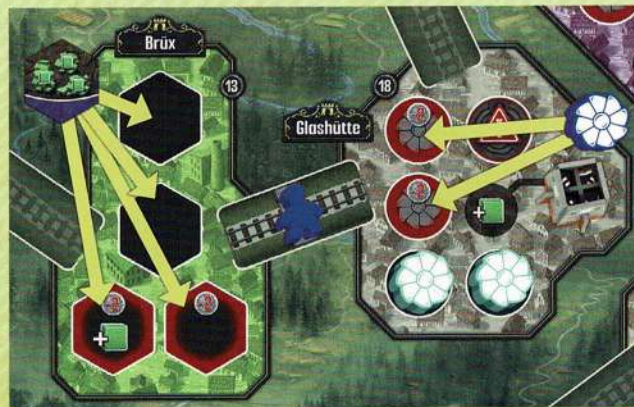
Chaque Turbine est associée à une Mine sur votre plateau individuel, représentée par une ligne qui les connecte. Une fois que vous avez construit un couple Turbine-Mine connecté, gagnez la récompense indiquée sur la ligne de connexion.

Si la tuile Action comporte un symbole Réduction , payez 1 Ouvrier de moins que le coût indiqué.

Si la tuile Action comporte le symbole , gagnez 1 Uranium. L'Uranium peut être ajouté à n'importe quelle Mine de n'importe lequel de vos réseaux, y compris celui-ci. Vous pouvez le faire même si vous avez utilisé cette action pour construire une Turbine. Si vous n'avez pas de Mines à ce moment ou si vous n'avez pas d'emplacement vide sur l'une de vos Mines, gagnez 1 Ouvrier à la place.


Vous pouvez choisir d'obtenir cet Uranium avant ou après avoir résolu l'action (mais vous ne pouvez pas « juste » gagner l'Uranium, et ne pas faire l'action).

EXEMPLE: Bleu effectue une action Industrialiser et souhaite placer une Mine ou une Turbine. Il peut placer sa Mine à Brüx sur l'un des sites noirs. Il peut aussi la placer sur un site avec une bordure rouge et + 1 Uranium, mais en payant 2 Thalers pour cela. Il peut aussi la placer sur un site avec seulement une bordure rouge en payant 2 Thalers, mais cela ne lui rapporterait rien du tout. Il peut aussi décider de construire une Turbine à Glashütte, mais il n'y a que des sites rouges disponibles, ce qui signifie que Bleu devra payer 2 Thalers pour y placer sa Turbine.



DÉVELOPPER

Cette action vous permet de gagner des tuiles Action supplémentaires. Achetez une tuile Action sur le marché, en payant le nombre de Thalers (0 à 2) indiqué en dessous. Ensuite, vous pouvez payer 2 Thalers supplémentaires pour répéter cette action, en payant également le coût de la deuxième tuile. Après avoir acheté 1 ou 2 tuiles, faites glisser toutes les tuiles restantes vers la droite pour combler les espaces du marché, puis complétez le marché à partir de la pioche. Si la pioche est vide, renouvelez-la avec l'une des piles que vous avez placées à l'extérieur du plateau latéral lors de la mise en place. Si la pioche est vide et que vous ne pouvez pas la remplir, cela déclenche l'une des conditions de fin de partie (voir page 20).

Si la tuile Action que vous avez jouée ce tour-ci indique une icône Réduction /2, réduisez le montant total à payer de 1 ou 2 Thalers, comme indiqué.

CONSEIL : VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ DE CONSTRUIRE DES TURBINES OU DES MINES DANS UN CERTAIN ORDRE. CERTAINES TURBINES FOURNISSENT DE L'ÉLECTRICITÉ GRATUITE POUR ALIMENTER LES BÂTIMENTS. VOUS POUVEZ MÊME CONSTRUIRE LE COUPLE TURBINE-MINE LE PLUS BAS AU DÉBUT DE LA PARTIE POUR ACCÉDER À UNE TECHNOLOGIE DE NIVEAU 3.

EXEMPLE : *Turquoise a 4 Thalers et effectue une action Développer. Il souhaite vraiment acheter la tuile qui lui permet d'industrialiser avec une réduction de 1 Ouvrier, ce qui coûte 2 Thalers (Violet). Turquoise aimerait également acheter une autre tuile, et doit donc payer 2 Thalers pour y être autorisé. Il lui reste donc 0 Thaler, et la seule tuile disponible est la tuile la plus à droite (Verte). Turquoise préférerait acheter la tuile la plus à gauche qui coûte 1 Thaler (Rouge) et il pourrait l'acheter s'il utilisait sa tuile Directive Spéciale pour cette action ou toute autre tuile Action avec une action Développer bénéficiant d'une réduction.*



CONTRAT

Cette action vous permet de gagner des Contrats. Prenez un Contrat Argent ou Or de l'offre, et placez-le sur n'importe quel emplacement Contrat vide sur le côté droit de votre plateau individuel, puis recevez la récompense correspondante indiquée sur cet emplacement Contrat. Si la tuile Action comporte un symbole **x2**, vous recevez deux fois la récompense indiquée.

	Gagnez 2 Thalers.
	Mettez dans votre réserve personnelle 1 Ouvrier mis de côté.
	Ajoutez 1 Uranium à l'une des Mines que vous possédez sur le plateau principal.
	Gagnez 2 jetons Réalisation.

Si vous n'avez pas d'emplacement Contrat vide, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Vous ne pouvez pas retirer ou remplacer les Contrats présents sur votre plateau individuel ni conserver un Contrat dans votre main ou votre zone de jeu (c'est-à-dire pour le placer plus tard sur votre plateau individuel).

Après avoir pris un Contrat, piochez un nouveau Contrat de la même couleur (Argent ou Or) dans la pioche correspondante pour compléter l'emplacement vide de l'offre. S'il n'y a plus de tuiles de la couleur requise, piochez une tuile de l'autre couleur à la place. S'il n'y a plus de tuiles de l'une ou l'autre couleur dans les piles de pioches, laissez l'emplacement vide.

Le fait de piocher le dernier Contrat de la dernière pile restante est une autre des conditions de fin de partie (voir page 20). Les Contrats violets ne peuvent jamais être pris au moyen d'une action Contrat. **Vous les gagnez dès que vous remplissez leurs conditions, et le premier à le faire sera le seul à en bénéficier.**

EXEMPLE : *Jaune joue une tuile Action qui lui permet d'effectuer une action Contrat. Il peut choisir entre 2 Contrats Argent et 2 Contrats Or, car les Contrats Violets ne peuvent pas être pris de cette façon. Il décide de prendre le Contrat « Construire 2 Laboratoires ». Jaune prend ce Contrat et le place sur son plateau individuel. Il choisit l'emplacement pour placer le Contrat. Jaune reçoit immédiatement 1 Uranium qu'il place dans l'une de ses Mines. Comme la pile des Contrats Argent est désormais vide, un Contrat Or est pioché à la place du seul Contrat pris.*






Puisque Jaune a déjà construit 2 Laboratoires, il peut maintenant remplir ce Contrat pour gagner 3 PV et 1 Uranium.

CONSEIL : REMPLIR CERTAINS CONTRATS EST L'UNE DES DEUX PRINCIPALES FAÇONS DE GAGNER DES TECHNOLOGIES.

OBTENIR DES TECHNOLOGIES

Lorsque vous obtenez une Technologie en récompense (généralement en remplissant des Contrats ou en activant des Laboratoires), vous devez immédiatement débloquent une Technologie ou gagner autant de points de victoire que le niveau de la récompense obtenue. Lorsque vous débloquent une Technologie, choisissez-en une dont le niveau est inférieur ou égal à celui de la récompense obtenue, puis faites glisser sa tuile vers la droite dans son emplacement sur le plateau Expérience.

Il existe trois types de Technologies :

	Capacités immédiates [bleu]	Vous devez résoudre l'intégralité de cet effet lorsque vous le débloquent ou y renoncer; l'effet ne peut pas être stocké pour une utilisation ultérieure. L'effet est à usage unique et ces Technologies doivent donc être retournées après utilisation.
	Capacités permanentes [marron]	Les capacités permanentes ont un déclencheur représenté sur leur côté gauche et un bénéfice ou un modificateur d'action entre parenthèses, représenté sur leur côté droit. À partir du moment où vous obtenez cette Technologie, chaque fois que vous remplissez la condition, vous gagnez le bénéfice ou appliquez le modificateur à l'action déclenchante.
	Objectif ultime [violet]	Si elle est déverrouillée, votre 8 ^e Technologie vous rapporte des PV qui seront décomptés en fin de partie si vous remplissez sa condition.

(Voir l'Annexe pour la liste complète des Technologies).

Déverrouiller vos 8 Technologies est l'une des conditions de fin de partie (voir page 20).



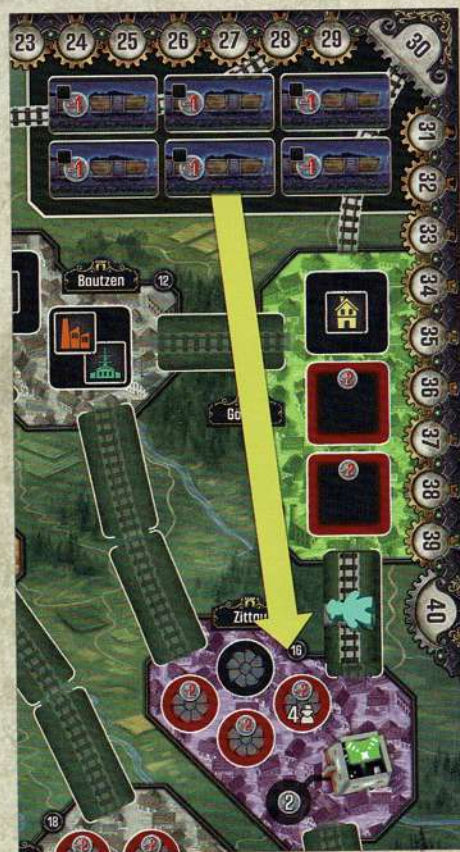
ALIMENTER


Cette action vous permet d'alimenter vos Bâtiments en énergie, ce qui vous apporte des bénéfices immédiats et des PV en fin de partie. Lorsque vous choisissez d'Alimenter l'un de vos Bâtiments, effectuez les étapes suivantes :

1. Sélectionnez une centrale électrique sur le plateau (à Riesa, Zittau, Glashütte, Grimma ou Plauen).
2. Transportez du Charbon et/ou de l'Uranium jusqu'à cette centrale depuis n'importe quel nombre d'endroits via des liaisons ferroviaires terminées. Vous pouvez utiliser n'importe quelles liaisons ferroviaires terminées, pas seulement les vôtres.
 - A. **Pour le Charbon :** importez d'abord **n'importe quelle quantité** depuis l'une, l'autre ou les deux zones de production de Charbon, puis transportez-le jusqu'à la centrale électrique.
 - B. **Pour l'Uranium :** transportez **jusqu'à la quantité autorisée** depuis vos Mines connectées jusqu'à la centrale électrique.
3. Déterminez la quantité d'électricité produite.
4. Sélectionnez un Bâtiment Urbain connecté (le vôtre ou un Bâtiment Neutre) dont les besoins sont inférieurs ou égaux à la quantité d'électricité produite.
 - A. Recevez autant de jetons Réalisation que les besoins du Bâtiment et tous les avantages qui y sont indiqués.
5. Retournez le Bâtiment face Alimenté visible.


Pour transporter du Charbon, il faut d'abord l'importer. Vous ne pouvez importer du Charbon que si la centrale sélectionnée est connectée à une ou deux zones de production de Charbon via des

liaisons ferroviaires terminées (vous n'êtes pas obligé de posséder ces liaisons ferroviaires) et à une ligne d'importation de Charbon. Il n'y a pas de limite à la quantité de Charbon que vous pouvez importer, et vous pouvez importer du Charbon depuis toutes les zones de production de Charbon connectées en même temps, tant qu'elles sont connectées à la centrale électrique que vous avez choisie.



Pour chaque Charbon importé, payez le coût indiqué sur l'un des Wagons d'Importation de Charbon de la zone de production de Charbon sélectionnée, retournez la tuile d'importation sur sa face -2 Thalers ou, si toutes les tuiles sont déjà sur leur face -2 Thalers, retirez la tuile pour révéler le coût de -3 Thalers imprimé sur le plateau. La réserve de Charbon ne peut jamais être épuisée, mais le prix augmente toujours jusqu'au maximum de 3 Thalers au fur et à mesure qu'il est importé. Si vous utilisez la réduction  de votre tuile Directive Spéciale et/ou d'un Effet de Turbine (sur votre plateau individuel), vous pouvez appliquer la réduction totale au montant total dépensé pour le Charbon (et non au coût d'importation de chaque Charbon). Une fois importé, le Charbon est immédiatement disponible pour être utilisé dans la centrale connectée.

Pour pouvoir transporter et utiliser de l'Uranium, **la centrale sélectionnée doit avoir un Nucleum** et chacune des Mines que vous avez choisies doit être reliée à la centrale sélectionnée par des liaisons ferroviaires terminées (vous n'êtes pas obligé de posséder ces liaisons ferroviaires). La quantité d'Uranium que vous pouvez transporter dépend du nombre total de Turbines présentes (quel que soit le joueur qui les possède).


Vous pouvez transporter **1 Uranium par défaut plus 1 Uranium supplémentaire pour chaque Turbine présente** (notez que la Technologie B2/C2 vous permet de transporter 1 Uranium supplémentaire - voir Annexe). Si la Turbine que vous utilisez appartient à un autre joueur, vous devez lui payer 1 Thaler (vous pouvez utiliser la réduction  de la tuile Directive Spéciale pour ne pas payer votre premier Thaler à un autre joueur si vous ne l'avez pas utilisé pour importer du Charbon. Dans ce cas, ce joueur reçoit son Thaler de la réserve générale).

L'Uranium transporté est considéré comme dépensé et retourne dans la réserve.


EXEMPLE : *Turquoise peut transporter de l'Uranium vers une centrale électrique à Zittau même si 2 des liaisons ferroviaires qu'il utilise appartiennent à d'autres joueurs. Turquoise ne peut transporter que 1 Uranium à Zittau, parce qu'il n'y a pas de Turbine, mais une centrale électrique avec Nucleum peut traiter 1 Uranium par défaut.*



Vous pouvez vous passer de transporter (et d'importer) du Charbon et de l'Uranium si vous pouvez produire suffisamment d'électricité par d'autres moyens (voir paragraphe suivant).

Après avoir transporté du Charbon et/ou de l'Uranium, déterminez **la quantité totale d'électricité**  que vous avez produite :

- 1 électricité pour 1 Charbon transporté,
- 2 électricités pour 1 Uranium transporté (mais n'oubliez pas que vous êtes limité dans le nombre d'Uraniums que vous pouvez utiliser dans une centrale électrique),
- toute électricité supplémentaire indiquée sur la tuile Action utilisée,
- toute électricité produite par vos Turbines construites, et
- toute électricité fournie par vos Technologies actives.

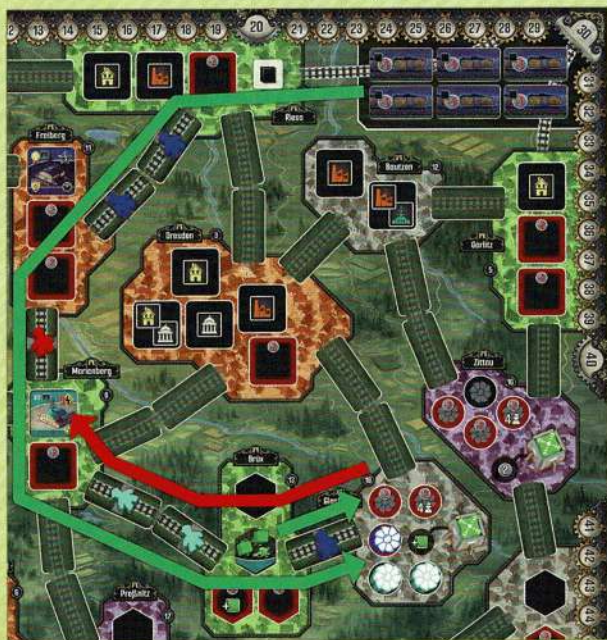
Sélectionnez un Bâtiment Urbain, **le vôtre ou un Bâtiment Neutre** (il n'a pas besoin de se trouver dans votre réseau), qui n'est pas encore alimenté en électricité et qui est également relié à la centrale électrique sélectionnée par des liaisons ferroviaires terminées (vous n'êtes pas obligé de posséder ces liaisons ferroviaires). Le Bâtiment sélectionné doit avoir un besoin  **égal ou inférieur** à la quantité d'électricité que vous avez produite. Gagnez alors :

- A. Autant de jetons Réalisation que le besoin en électricité du Bâtiment (toute électricité excédentaire est perdue), et
- B. les avantages indiqués sur le recto de la tuile (Thalers, Ouvriers, avancées sur les pistes Revenus, gain de Technologies). Enfin, retournez la tuile face Alimentée visible (indiquant une ampoule allumée dans le coin supérieur gauche).

REMARQUE : *Les PV indiqués sur la face Alimentée de la tuile ne sont décomptés qu'en **fin de partie**, les Bâtiments alimentés de Praha rapportant le double.*



CONSEIL : LE PLATEAU CONTIENT DES BÂTIMENTS NEUTRES PLACÉS LORS DE LA MISE EN PLACE. LES ALIMENTER PEUT DONNER UN COUP DE POUCE À VOTRE ÉCONOMIE ET RENDRE VOTRE PREMIÈRE RECHARGE (VOIR PAGE 17) PLUS EFFICACE.






EXEMPLE : Turquoise effectue une action *Alimenter*. Il a un Laboratoire à Marienberg qui a besoin de 9 électricités. Comme Turquoise a déjà construit ses 3e et 4e Turbines, il dispose de 3 électricités supplémentaires. Turquoise décide d'utiliser une centrale électrique à Glashütte. Il transporte 2 Uraniuns de sa Mine de Brüx par la liaison ferroviaire terminée de Bleu (flèche jaune). Comme il y a un Nucleum à Glashütte, cette centrale peut traiter l'Uranium. Grâce à ses 2 Turbines, Turquoise peut traiter l'Uranium transporté et produire 4 électricités. Il lui manque à présent 2 électricités. Heureusement, Glashütte est également reliée à une zone de production de Charbon par diverses liaisons ferroviaires et une ligne d'importation de Charbon près de Riesa. Turquoise peut donc importer 2 Charbons en payant 2 Thalers et en retournant 2 tuiles Wagon d'Importation de Charbon pour générer les 2 électricités restantes (flèche verte). À présent, les 9 électricités sont transportées à Marienberg, ce qui permet à Turquoise d'alimenter le Bâtiment en énergie (flèche rouge). Il reçoit 9 jetons Réalisation, une Technologie de niveau 3 de son choix et retourne le Bâtiment face Alimenté visible.



ACTIONS SUBVENTIONNER

D'autres actions mineures qui peuvent se trouver sur les tuiles Action, mais qui ne peuvent cependant pas être effectuées au moyen de la tuile Directive Spéciale :

	Gagnez 2 Thalers OU 1 Ouvrier.
	Avancez de 1 votre marqueur Revenus Thaler.

	Avancez de 1 votre marqueur Revenus Ouvrier.
	Avancez de 1 votre marqueur Revenus PV.
	Gagnez 1 jeton Réalisation.
	Avancez de 1 n'importe lequel de vos marqueurs Revenus.
	Payez 1 Thaler pour avancer de 1 n'importe lequel de vos marqueurs Revenus.

RECHARGER

Recharger vous permet de gagner des revenus, de placer un marqueur Jalon (ce qui peut déclencher des Décomptes «Jour du Roi») et de récupérer toutes les tuiles Action du haut de votre plateau individuel. Lorsque vous choisissez de Recharger, vous devez effectuer, dans l'ordre, chacune des étapes suivantes :

1. Gagnez des Thalers, des Ouvriers et des PV comme indiqué sur vos pistes Revenus.
2. Placez un marqueur Jalon sur la piste Jalons.
 - A. Gagnez des récompenses, s'il y en a.
 - B. Si un emplacement Jalon devient vide, effectuez un décompte «Jour du Roi» (voir page 19).
3. Défaussez tous les jetons Réalisation que vous avez collectés.
4. Récupérez toutes les tuiles Action du haut de votre plateau individuel.

GAGNER DES REVENUS

Les revenus que vous gagnez (Thalers, Ouvriers et/ou PV) sont la valeur la plus élevée qui se trouve à la fois **à gauche du marqueur sur la piste Revenus correspondante et sous une tuile Action**. Notez que les revenus des deux pistes supérieures (Thalers/Ouvriers) incluent également les PV au fur et à mesure que vous avancez sur ces pistes.

EXEMPLE : De haut en bas, Bleu gagne 10 Thalers et 1 PV (grâce à la tuile Action), 4 Ouvriers et 2 PV, et 0 PV sur ses pistes Revenus respectives.



En fin de partie, vous obtiendrez des PV supplémentaires en atteignant les trois dernières cases de chaque piste Revenus. Ces PV sont indiqués sous les pistes Revenus et ne sont pas gagnés lorsque vous gagnez des revenus.

CONSEIL : BIEN QUE VOUS PUISSIEZ OBTENIR BEAUCOUP DE CHOSES DE VOS PISTES REVENUS PENDANT UNE RECHARGE, VOUS CONCENTRER SUR UNE OU DEUX D'ENTRE ELLES AUGMENTE LA PROBABILITÉ DE GAGNER DES PV SUPPLÉMENTAIRES EN FIN DE PARTIE.

PLACER UN MARQUEUR JALON





Cela vous permet de placer vos marqueurs Jalon sur les cases de la piste Jalons pour le décompte final et, occasionnellement, de placer un nouveau Nucleum sur le plateau.

Sur le côté gauche du plateau principal se trouve la piste Jalons, qui est composée de cases Réalisation dont la valeur augmente au fur et à mesure que vous avancez sur la piste. Ces cases sont regroupées en six paliers différents (1-2, 3-6, 7-9, 10-14, 16-26 et 28-40, représentés par des couleurs et des multiplicateurs différents) sur la gauche et en quatre segments de Jalons (1-6, 7-12, 13-22, 24-40, séparés par des lignes) sur la droite. Lorsque vous placez l'un de vos marqueurs Jalon sur la piste Jalons, vous ne pouvez avoir qu'un **seul marqueur par palier**, mais plusieurs joueurs peuvent avoir leur marqueur respectif dans le même palier, y compris sur la même case



1 PALIER 2 SEGMENT 3 CASE ZÉRO

Pour placer votre marqueur Jalon sur la piste Jalons, procédez ainsi :

- Déterminez le nombre total de jetons Réalisation dont vous disposez.
- Choisissez une case Réalisation sur la piste avec une valeur **égale ou inférieure** à votre total de jetons Réalisation pour y placer votre marqueur, en vous rappelant que vous ne pouvez placer qu'un **seul marqueur par palier**.
 - Si vous avez déjà des marqueurs Jalon dans tous les paliers égaux ou inférieurs à votre nombre total de jetons Réalisation (ou si votre total est de zéro), vous devez placer votre marqueur sur la case Réalisation « 0 » et gagner le bonus Renflouement. Vous pouvez également choisir volontairement de placer votre marqueur sur « 0 ».
- Si vous placez votre marqueur Jalon dans un **segment** où il y a encore un Nucleum, placez-le sur une centrale électrique du plateau principal et recevez le bonus indiqué    .
- Si vous avez placé votre marqueur Jalon sur le segment le plus haut (24-40), gagnez une Technologie de niveau 3.
- Si vous avez placé votre marqueur Jalon sur la case la plus haute (40 jetons Réalisation), gagnez immédiatement 9 PV.

Vos trois premiers marqueurs Jalon proviennent des emplacements Jalon situés en bas du plateau latéral, **de gauche à droite**. Une fois que vous avez utilisé ces trois marqueurs Jalon, vous en prendrez d'autres parmi les trois marqueurs Jalon placés à côté du plateau latéral lors de la mise en place. Les marqueurs Jalon placés restent

sur la piste Jalons pendant toute la durée de la partie. Si vous n'avez plus de marqueurs Jalon au moment de la Recharge, utilisez le substitut de votre choix.

La case Réalisation «0» ne fait pas partie d'un palier ni d'un segment sur la piste Jalons. Lorsque vous placez un marqueur Jalon sur cette case, vous recevez un bonus Renflouement de 2 Thalers et 1 Ouvrier. Pour chaque marqueur placé sur la case Réalisation «0», vous perdez 3 PV en fin de partie.

EXEMPLE : *Turquoise Recharge avec 17 jetons Réalisation. Même s'il a assez de jetons pour placer son marqueur Jalon sur les paliers «x5» et «x4», il en a déjà un sur chacun de ces paliers et ne peut donc pas le faire. Turquoise doit donc placer son marqueur Jalon dans l'un des paliers inférieurs. Il décide de le placer sur l'emplacement «9», ce qui lui donne un multiplicateur «x3» pour la tuile Jalon «Marquez pour chaque ville (y compris Praha) dans laquelle vous avez un Bâtiment Urbain alimenté». De plus, comme il reste un Nucleum dans ce segment, Turquoise peut le placer dans une centrale électrique de son choix, ce qui lui permet d'obtenir le bonus.*



EFFECTUER UN DÉCOMPTÉ « JOUR DU ROI »

Chaque fois qu'un emplacement Jalon devient vide (c'est-à-dire que vous êtes le dernier joueur à Recharger la première, la deuxième ou la troisième fois), effectuez un décompte « **Jour du Roi** » :

1. Le propriétaire du marqueur Jalon le plus élevé sur la piste Jalons gagne 6 PV. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent le même montant.
2. Le propriétaire du deuxième marqueur Jalon le plus élevé sur la piste Jalons gagne 2 PV. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent le même montant. La deuxième place est attribuée même s'il y a eu égalité pour la première place.

3. Il est possible de gagner à la fois la première et la deuxième place (pour un total de 8 PV). Les marqueurs jalon sur la case Réalisation «0» ne sont pas éligibles pour le décompte «**Jour du Roi**».

Vider le troisième (et dernier) emplacement Jalon est l'une des conditions de fin de partie (voir page 20).

EXEMPLE : *Rouge a placé son deuxième marqueur Jalon sur la case 22, ce qui a entraîné le déclenchement d'un décompte «**Jour du Roi**». Comme Turquoise et Rouge sont à égalité pour la première place, ils gagnent tous les deux 6 PV. Le deuxième marqueur Jalon le plus élevé appartient également à Turquoise, ce qui signifie qu'il reçoit 2 PV supplémentaires. Par conséquent, pour ce décompte «**Jour du Roi**», Turquoise gagne 8 PV, Rouge gagne 6 PV et Jaune gagne 0 PV.*



DÉFAUSSE DES JETONS RÉALISATION

Défaussez **tous** les jetons Réalisation que vous avez collectés, même si vous avez placé votre marqueur Jalon sur une position inférieure à celle que leur total aurait pu vous permettre.

RÉCUPÉRATION DES TUILES ACTION

Retirez **toutes les tuiles Action** du haut de votre plateau individuel (pas du plateau principal), puis remettez-les face visible à côté de votre plateau individuel.

Ces tuiles Action sont maintenant disponibles et vous pouvez à nouveau les utiliser.

CONSEIL : N'AYEZ PAS PEUR DE RECHARGER AVEC 0 JETON RÉALISATION. UN OUVRIER SUPPLÉMENTAIRE ET UN PEU D'ARGENT PEUVENT SÉRIEUSEMENT ACCÉLÉRER VOTRE DÉBUT DE PARTIE.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE ET FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsque **deux (trois dans une partie à 2 joueurs)** des cinq conditions suivantes sont remplies :

- Les piles de pioche de tuiles Action sont vides.
- Les deux piles de pioches des Contrats Argent et Or sont vides.
- Tous les joueurs ont Collecté 3 fois (les emplacements Jalon n'ont plus de marqueur Jalon).
- Au moins un joueur a débloqué ses 8 Technologies.
- Au moins un joueur a atteint 70 PV.

REMARQUE : Les deux dernières conditions ne peuvent être remplies que par un seul joueur, le premier à le faire.

Dès qu'une condition de fin de partie est remplie, le joueur qui a rempli la condition en premier (généralement le joueur actif) déplace le marqueur de condition de fin de partie le plus à gauche de la zone concernée du plateau latéral sur l'emplacement dédié et gagne 3 PV (comme indiqué sur l'emplacement maintenant révélé).



Après le déclenchement de la fin de partie, vous continuez à jouer jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué un même nombre de tours (jusqu'à ce que le dernier joueur dans l'ordre des joueurs ait terminé

son tour), puis vous jouez chacun **un tour supplémentaire**. Il est possible de déclencher et de décompter des conditions de fin de partie supplémentaires une fois que la fin de la partie a été déclenchée. Cela n'a aucun effet sur la fin de la partie.

Procédez ensuite au décompte final.

DÉCOMPTÉ FINAL

Si un joueur a encore un ou plusieurs jetons Réalisation à ce stade, il **peut** placer un marqueur Jalon sur la piste Jalons comme décrit dans la section «Recharger», mais **sans déclencher d'effets** (décompte «Jour du Roi», placement de Nucleum, gain de Technologies, etc.), **ni gagner aucun Revenu**. La limite de 1 marqueur Jalon par joueur et par palier s'applique toujours.

DÉCOMPTÉ DES JALONS

Pour chacun de vos marqueurs Jalon sur la piste Jalons, gagnez 1 PV chaque fois que vous remplissez la condition indiquée sur la tuile Jalon de son segment, multiplié par le multiplicateur de son palier. Pour chacun de vos marqueurs Jalon sur la case Réalisation «0», perdez 3 PV à la place.

EXEMPLE : Bleu gagne 4 PV pour chaque paire Bâtiment Urbain complète qu'il a construit, tandis que Jaune gagne 7 PV pour chaque paire Bâtiment Urbain complète qu'il a construit.



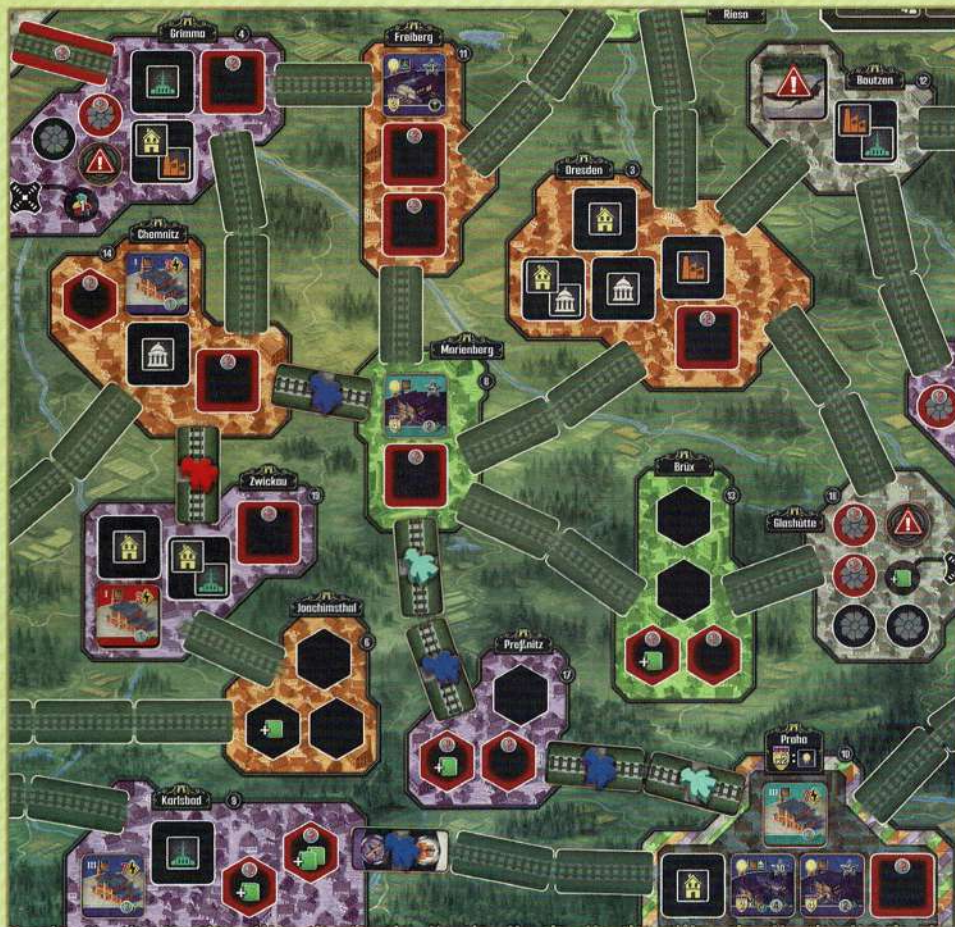
DÉCOMPTÉ DE VOTRE OBJECTIF ULTIME DE TECHNOLOGIE

Si vous avez débloqué votre 8^e Technologie, décomptez cet objectif. Voir détails en Annexe.



EXEMPLE : Bleu gagne 2 PV pour son Laboratoire alimenté à Freiberg, 8 PV pour son Usine alimentée à Praha, et 20 PV pour son Bâtiment Gouvernemental alimenté (en comptant 5 Usines de 4 PV chacune).

Notez que Bleu décompte les tuiles de Turquoise, y compris celles qui ne sont pas alimentées, mais il ne compte pas celle de Rouge, parce qu'elle n'est pas accessible depuis Praha par les liaisons ferroviaires terminées que **Bleu possède**. Bleu ne compte pas non plus pour sa propre Usine non retournée à Karlsbad, car même si elle se trouve dans l'un de ses réseaux, elle n'est pas reliée par une liaison ferroviaire achevée au Bâtiment gouvernemental de Praha.




DÉCOMPTE DES RESSOURCES RESTANTES

Gagnez 1 PV pour chaque 2 Uraniums dans vos Mines, 2 Ouvriers dans votre réserve personnelle, et 5 Thalers dans votre zone de jeu. Avant de décompter vos ressources restantes, vous pouvez encore convertir de l'Uranium en Ouvriers et des Ouvriers en Thalers.

BÂTIMENTS ALIMENTÉS

Pour chacun de vos **Bâtiments alimentés**, vous gagnez le nombre de PV indiqué. Les Bâtiments alimentés à Praha **rapportent le double**.

La plupart des Bâtiments indiquent un montant de PV fixe. Les Bâtiments Gouvernementaux , en revanche, disposent d'une condition de décompte indiquant un type de Bâtiment (Résidentiel, Usine ou Laboratoire). Pour chaque Bâtiment Gouvernemental alimenté, gagnez le nombre de PV indiqué pour **tous les Bâtiments du type indiqué** - y compris lui-même et ceux appartenant à d'autres joueurs, qu'ils soient alimentés ou non - qui se trouvent dans le même réseau que le Bâtiment Gouvernemental en question.

DÉCOMPTE DES BONUS DE LA PISTE REVENUS

Gagnez 3/6/10 PV pour chacune de vos pistes Revenus dont le marqueur Revenus se trouve sur l'une des trois dernières cases (comme indiqué ci-dessous).

EXEMPLE : Dans ce cas, Bleu gagne 3 PV pour sa piste Revenus Thaler et 10 PV pour sa piste Revenus Ouvrier, pour un total de 13 PV.



Le joueur avec le plus de PV est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

ANNEXE

- Praha ne compte pas comme une ville de n'importe quelle couleur pour ce qui est de remplir des Contrats.
- Les Bâtiments Urbains avec 2 symboles comptent pour les Contrats/Jalons nécessitant les deux, mais comptent comme 1 Bâtiment Urbain pour les Contrats ne spécifiant aucun symbole.
- Ces Contrats ont tous des exigences minimales. Si vous en avez plus, vous pouvez toujours remplir le Contrat.

CONTRATS INITIAUX DE DÉPART



(C01) Avoir un total de 2 Bâtiments Urbains, Mines, et/ou Turbines dans des villes vertes.
Gagnez 2 PV, 2 Thalers et une Technologie de niveau 1.



(C02) Avoir un total de 2 Bâtiments Urbains, Mines, et/ou Turbines dans des villes violettes.
Gagnez une Technologie de niveau 1.



(C03) Avoir un total de 2 Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines dans des villes blanches.
Gagnez une Technologie de niveau 1.



(C04) Avoir un total de 2 Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines dans des villes orange.
Gagnez une Technologie de niveau 1.

CONTRATS ARGENT



(C05) Avoir 2 Bâtiments Urbains Laboratoire sur le plateau principal (alimentés ou non).
Gagnez 3 PV et ajoutez 1 Uranium à l'une de vos Mines (ou gagnez un Ouvrier).



(C06) Avoir 8 tuiles Action (disponibles ou en haut de votre plateau individuel), à l'exception des tuiles Voie Ferrée.
Gagnez 1 Ouvrier et une Technologie de niveau 1.



(C07) Avoir 6 jetons Réalisation.
Gagnez 4 PV.



(C08) Avoir 5 tuiles Voie Ferrée.
Gagnez 2 PV et une Technologie de niveau 1.



(C09) Avoir 2 Turbines sur le plateau principal.
Gagnez 2 PV et 1 Ouvrier.



(C10) Avoir 2 Bâtiments Urbains alimentés.
Gagnez 2 PV et 2 Thalers.



(C11) Avoir 2 Bâtiments Urbains Résidentiels sur le plateau principal (alimentés ou non).
Gagnez une Technologie de niveau 1.



(C12) Avoir 2 Bâtiments Urbains Usine sur le plateau principal (alimentés ou non).
Gagnez 2 PV et une Technologie de niveau 1.



(C13) Avoir un Bâtiment Urbain (alimenté ou non) à Praha.
Gagnez une Technologie de niveau 1.



(C14) Avoir un réseau de 4 villes.
Gagnez 3 PV et une Technologie de niveau 1.



(C15) Avoir un Bâtiment Urbain Gouvernemental sur le plateau principal (alimenté ou non).
Gagnez une Technologie de niveau 1 et 2 avancées sur la piste Revenus PV.

	(C16) Avoir un Bâtiment Urbain (alimenté ou non) dans 2 villes de couleurs différentes, à l'exception de Praha. Gagnez 3 PV et 2 Thalers.
	(C17) Avoir 2 Mines sur le plateau principal. Gagnez 2 PV et 2 Thalers.

CONTRATS OR

	(C18) Avoir un total de 5 Bâtiments Urbains, Mines, et/ou Turbines dans des villes orange. Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 2.
	(C19) Avoir un total de 5 Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines dans des villes vertes. Gagnez 6 PV, 2 Ouvriers et une Technologie de niveau 2.
	(C20) Avoir un total de 5 Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines dans des villes violettes. Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 2.
	(C21) Avoir un total de 5 Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines dans des villes blanches. Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 2.
	(C22) Avoir au moins un Bâtiment Urbain (alimenté ou non) dans 3 villes de couleurs différentes, à l'exception de Praha. Gagnez 6 PV.
	(C23) Avoir 4 Bâtiments Urbains alimentés. Gagnez 6 PV et 3 Thalers.
	(C24) Avoir un Bâtiment Urbain alimenté à Praha. Gagnez 4 Thalers et une Technologie de niveau 2.
	(C25) Avoir 7 tuiles Voie Ferrée. Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 2.
	(C26) Avoir 11 tuiles Action (disponibles ou sur votre plateau individuel), à l'exception des tuiles Voie Ferrée. Gagnez 5 PV, 2 Ouvriers et une Technologie de niveau 2.

	(C27) Avoir 13 jetons Réalisation. Gagnez 8 PV.
	(C28) Avoir 3 Bâtiments Urbains Résidentiels sur le plateau principal (alimentés ou non). Gagnez 3 PV et une Technologie de niveau 2.
	(C29) Avoir 3 Bâtiments Urbains Usine sur le plateau principal (alimentés ou non). Gagnez 5 PV et une Technologie de niveau 2.
	(C30) Avoir 3 Bâtiments Urbains Laboratoire sur le plateau principal (alimentés ou non). Gagnez 5 PV et ajoutez 2 Uraniums à vos Mines sur le plateau principal (ou gagnez 1 Ouvrier à la place de chacun).
	(C31) Avoir 2 Bâtiments Urbains Gouvernementaux sur le plateau principal (alimentés ou non). Gagnez une Technologie de niveau 2 et 2 avancées sur la piste Revenus PV.
	(C32) Avoir 3 Turbines sur le plateau principal. Gagnez 5 PV et 2 Ouvriers.
	(C33) Avoir 3 Mines sur le plateau principal. Gagnez 6 PV et 4 Thalers.
	(C34) Avoir un réseau de 7 villes. Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 2.
	(C35) Avoir rempli 5 Contrats. Gagnez 2 PV et une Technologie de niveau 2.

CONTRATS VIOLETS

	(C36) Avoir 4 Turbines sur le plateau principal. Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C37) Avoir 17 jetons Réalisation. Gagnez 4 PV et une Technologie de niveau 3.

	(C38) Avoir 3 Bâtiments Urbains Gouvernementaux sur le plateau principal (alimentés ou non). Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C39) Avoir 4 Mines sur le plateau principal. Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C40) Avoir 8 Uraniums sur le plateau principal. Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C41) Avoir un total de 6 Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines dans des villes violettes. Gagnez 7 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C42) Avoir un total de 6 Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines dans des villes orange. Gagnez 7 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C43) Avoir un total de 6 Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines dans des villes vertes. Gagnez 10 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C44) Avoir un total de 6 Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines dans des villes blanches. Gagnez 7 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C45) Avoir 4 Bâtiments Urbains Usine sur le plateau principal (alimentés ou non). Gagnez 5 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C46) Avoir 4 Bâtiments Urbains Laboratoire sur le plateau principal (alimentés ou non). Gagnez 7 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C47) Avoir 4 Bâtiments Urbains Résidentiels sur le plateau principal (alimentés ou non). Gagnez 6 PV et une Technologie de niveau 3.
	(C48) Avoir 6 Bâtiments Urbains alimentés. Gagnez 12 PV.
	(C49) Avoir rempli 8 Contrats. Gagnez 12 PV.
	(C50) Avoir 9 tuiles Voie Ferrée. Gagnez 12 PV.

TUILES JALON	
	Gagnez des PV pour chaque paire tuile Bâtiment Urbain complète (alimenté ou non) que vous avez sur le plateau principal.
	Gagnez des PV pour chaque tuile Bâtiment Urbain Résidentiel (alimenté ou non) que vous avez sur le plateau principal.
	Gagnez des PV pour chaque tuile Bâtiment Urbain Usine (alimenté ou non) que vous avez sur le plateau principal.
	Gagnez des PV pour chaque tuile Bâtiment Urbain Laboratoire (alimenté ou non) que vous avez sur le plateau principal.
	Gagnez des PV pour chaque tuile Mine que vous avez sur le plateau principal.
	Gagnez des PV pour chaque tuile Turbine que vous avez sur le plateau principal.
	Gagnez des PV pour chaque paire tuile Voie Ferrée complète que vous avez placée.
	Gagnez des PV pour chaque ville (y compris Praha) dans laquelle vous avez un Bâtiment Urbain alimenté.

Le nombre de PV gagnés dépend des jalons et paliers débloqués.

TECHNOLOGIES

NIVEAU	TECHNOLOGIE	EFFET	DISPONIBLE DANS
1		1 (A1) Après avoir placé une Mine ou une Turbine, gagnez 1 Uranium.	Expérience A
1		1 (A2, C1) Chaque fois que vous alimentez un Bâtiment Urbain, gagnez 1 Thaler.	Expériences A & C
1		1 (D2) Chaque fois que vous gagnez un Contrat, gagnez 1 jeton Réalisation.	Expérience D
1		1 (A3, C3) Effectuez immédiatement une action Urbaniser, avec une réduction supplémentaire de 2 Thalers.	Expériences A & C
1		1 (B3, D3) Effectuez immédiatement une action Industrialiser, en ignorant toute exigence de réseau (c'est-à-dire construisez une Turbine ou une Mine n'importe où, en payant les coûts normalement).	Expériences B & D
1		1 (B2, C2) Pour les actions Alimenter uniquement, vous disposez de 1 Turbine «virtuelle» supplémentaire dans chaque centrale électrique. Par conséquent, dans les centrales avec un Nucleum présent, vous pouvez utiliser 1 Uranium supplémentaire.	Expériences B & C
1		1 (B1, D1) Chaque fois que vous placez une tuile Voie Ferrée, gagnez 1 jeton Réalisation.	Expériences B & D
2		2 (A6, C6) Effectuez immédiatement une action Alimenter, en produisant 4 électricités supplémentaires.	Expériences A & C
2		2 (A4, C4) Chaque fois que vous alimentez un Bâtiment Urbain, gagnez 1 Ouvrier OU prenez une tuile Action du marché avec une réduction supplémentaire de 2 Thalers.	Expériences A & C
2		2 (B5, D4) Chaque fois que vous placez une tuile Voie ferrée, gagnez 2 Thalers.	Expériences B & D
2		2 (B4) Chaque fois que vous gagnez un Contrat, recevez également la récompense d'un autre emplacement Contrat (que cet emplacement Contrat supplémentaire soit vide ou occupé). Si la tuile Action utilisée indique  , elle ne double pas cette deuxième récompense.	Expérience B
2		2 (A5) Gagnez immédiatement 3 Ouvriers et 3 Thalers.	Expérience A
2		2 (C5, D5) Prenez immédiatement une tuile du marché avec une réduction supplémentaire de 2 Thalers, puis vous pouvez effectuer une action «Placer une Voie Ferrée» en utilisant cette tuile.	Expériences C & D
2		2 (B6, D6) Gagnez immédiatement 8 jetons Réalisation.	Expériences B & D

3		3 (A7) Les actions Urbaniser disposent d'une réduction de 2 Thalers et ignorent toute exigence de réseau (c'est-à-dire que vous pouvez construire n'importe où).	Expérience A
3		3 (A8) Avoir au moins 1 Bâtiment Urbain, une Mine ou une Turbine dans 5/7/9 villes différentes pour gagner 4/10/21 PV.	Expérience A
3		3 (B7) Gagnez les 2 tuiles Action Spéciale.	Expérience B
3		3 (B8) Avoir 1/2/3 marqueurs sur la case « 10 Réalisations » ou plus sur la piste Jalons (c'est-à-dire dans les paliers rose, orange ou jaune) pour gagner 4/10/21 PV.	Expérience B
3		3 (C7) Lors des actions Alimenter, vous pouvez transporter du Charbon, de l'Uranium et de l'électricité en ignorant les restrictions du réseau. Ainsi, vous pouvez utiliser n'importe quelle centrale électrique ET vous pouvez alimenter des Bâtiments qui ne sont pas connectés à cette centrale. Cela signifie également que vous pouvez utiliser du Charbon et de l'Uranium qui ne sont pas connectés à cette centrale.	Expérience C
3		3 (C8) Avoir 4/6/8 Bâtiments Urbains alimentés pour gagner 4/10/21 PV.	Expérience C
3		3 (D7) Vos tuiles Voie Ferrée sont considérées comme des jokers des deux côtés (pour toutes les raisons, y compris lorsque d'autres joueurs essaient de les associer à leurs tuiles). Lors des tours où vous placez une tuile Voie Ferrée, vous êtes autorisé à remplir un Contrat (comme si vous placiez une tuile sur votre plateau individuel).	Expérience D
3		3 (D8) Avoir 6/8/10 tuiles Voie Ferrée pour gagner 4/10/21 PV.	Expérience D

EFFETS TURBINE

	Chaque fois que vous effectuez une action Alimenter, payez 1 Thaler de moins au total lors de l'importation d'un ou plusieurs Charbons.
	Chaque fois que vous effectuez une action Alimenter, vous produisez 2 électricités supplémentaires.
	Chaque fois que vous effectuez une action Alimenter, produisez 1 électricité supplémentaire.

	2^e Turbine de l'expérience A : Chaque fois que vous effectuez une action Alimenter, payez 2 Thalers de moins au total lorsque vous importez un ou plusieurs Charbons. (Cette réduction s'ajoute à celle de votre Turbine la plus haute).
	2^e Turbine de l'expérience B : Chaque fois que vous effectuez une action Alimenter, gagnez 2 jetons Réalisation supplémentaires.
	2^e Turbine de l'expérience C : Chaque Uranium produit 3 électricités au lieu de 2.
	2^e Turbine de l'expérience D : Chaque fois que vous effectuez une action Alimenter, gagnez 1 Ouvrier.

CRÉDITS

Auteurs : Dávid Turczy & Simone Luciani

Conception du mode Solo : Dávid Turczy

Développement du jeu : Andrei Novac, Maciej Górkowski,
Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz

Développement mode solo : Gary Perrin, Chuck Case, David Digby,
Mauro Gibertoni, Kacper Frydrykiewicz

Illustrations : Andreas Resch, Piotr Sokołowski

Conception graphique et PAO : Zbigniew Umgelter, Andreas Resch,
Zuza Kołakowska, Paweł Niziołek

Livret de règles : Dávid Turczy

Rédaction des règles : Paweł Niziołek, Zuza Kołakowska

Relecture originale : Robert and Emanuela Pratt

Traduction française : MeepleRules.fr

Board&Dice souhaite remercier les personnes suivantes
pour leurs tests, leurs conseils et leurs commentaires précieux :

Frank de Jong, Jace Ravensburg, Tommaso Battista, Gabriele Ausiello, Hendri Adriaens,
Daniele Tascini, Noralie Lubbers, David Digby, Gary Perrin, Chuck Case, Violet Tieman, Mauro
Gibertoni, Błażej Kubacki, Simone Colombo, Samantha Milani, Luke Reinsik, Daniele Radavero,
Ido Traini, Claudio Cicalè, Paolo Prioretti, Andrea Giuliani, Bijan Mehdinejad, Riccardo
Fabris, Tamás Rábel, Iwona Jaworowska, Klaudyna Mikołajczyk, Przemysław Kapica, Łukasz
Stadnik, Daniel "Gun3R" Sobolewski, Jakub Kisała, Paweł "Wppxis" Gajda, Dave Haenze, Anita
Sokołowska, Aneta Bernaciak, Damian "Erefor" Adamczak, Yuriy Ivanov, Miłosz Murawski,
Adam "Samson" Kamiński, Marta Szpaderska, Daniel Dubel, Hans Brunnström, Jesper Molin,
Athina and Johan, Charles Adams, Jeff Gage, Steve Fladda, Jan Skornowicz, Ariel "Ardel"
Kowalski, Michał Mazurek, Ania Oksanen, Maria Jóźwik, Paweł Jabłczyński, Patryk Olbert, Emil
Pacholczyk, Jeremy Nordmoe, Krzysztof Kapelańczyk, Jakub Pańczyk, Wiktoria Matyja, Jarosław
Pawelczyk, Małgosia Sztokfisz, Krzysztof Wójcikiewicz, Jan Mikołajczak, Joanna Szopińska,
Konrad Nowicki, Jan Friderick Wahlin, Jacob Coon, Ed McKell.

Dávid souhaite remercier tout particulièrement Noralie Lubbers,
car elle a toujours l'idée exacte qu'il recherche.

BOARD&DICE

Directeur général : Ireneusz Huszcza

Responsable des opérations : Aleksandra Menjo

Responsable du marketing : Aleksandra Skłodowska-Michalak

Responsable des ventes : Ireneusz Huszcza

Direction artistique : Filip Głowacz

Responsable du développement : Kuba Polkowski

© 2023 Board&Dice.

@ 2023 Board&Dice. Tous droits réservés. © 2023 Intrafin pour la version française.

Pour plus d'informations sur Nucleum, rendez-vous sur :

www.boardanddice.com

ANNEXE

	Coût de X Thalers		Tuile Action
	Coût de X Ouvriers		Tuile Voie Ferrée
	Réduction de X Thalers		Réseau
	Réduction de X Ouvriers		Turbine
	Gagnez X Thalers		Mine
	Gagnez X Ouvriers		Bâtiment Urbain Résidentiel
	Ajoutez de l'Uranium à l'une de vos Mines		Bâtiment Urbain Usine
	Avancez de X sur la piste Revenus Thalers		Bâtiment Urbain Laboratoire
	Avancez de X sur la piste Revenus Ouvriers		Bâtiment Urbain Gouvernemental
	Avancez de X sur la piste Revenus PV		Bâtiment Urbain au choix
	Avancez de X sur une piste Revenus au choix (vous pouvez les répartir entre plusieurs pistes)		Bâtiment Alimenté
	Gagnez X PV		Bâtiments Urbains, Mines et/ou Turbines construits
	Gagnez X PV à la fin de la partie		Ville
	Gagnez X jetons Réalisation		Besoin en électricité
	Technologie de niveau 1		Électricité supplémentaire lors de l'action Alimenter
	Technologie de niveau 2		Contrat
	Technologie de niveau 3		Remplir un Contrat



BARON VON AUTOMATE – RÈGLES DU JEU SOLO

Dans ces règles, «le Baron» ou «il» désigne l'adversaire du mode solo, tandis que «vous» désigne le joueur humain. Vous pouvez jouer contre un ou deux clones du Baron, simulant ainsi une partie à 2 ou 3 joueurs. Les étapes suivantes concernent la mise en place d'une partie avec un seul adversaire Baron. Si vous souhaitez jouer seul contre deux adversaires, il vous suffit de répéter les étapes de mise en place, mais en utilisant la mise en place pour 3 joueurs des règles de base. Les deux adversaires partageront la même pioche Logique.

MATÉRIEL SOLO

1 DÉ SOLO À SIX FACES
(AVEC LES VALEURS :
1, 1, 2, 2, 3, 4)



15 CARTES LOGIQUE



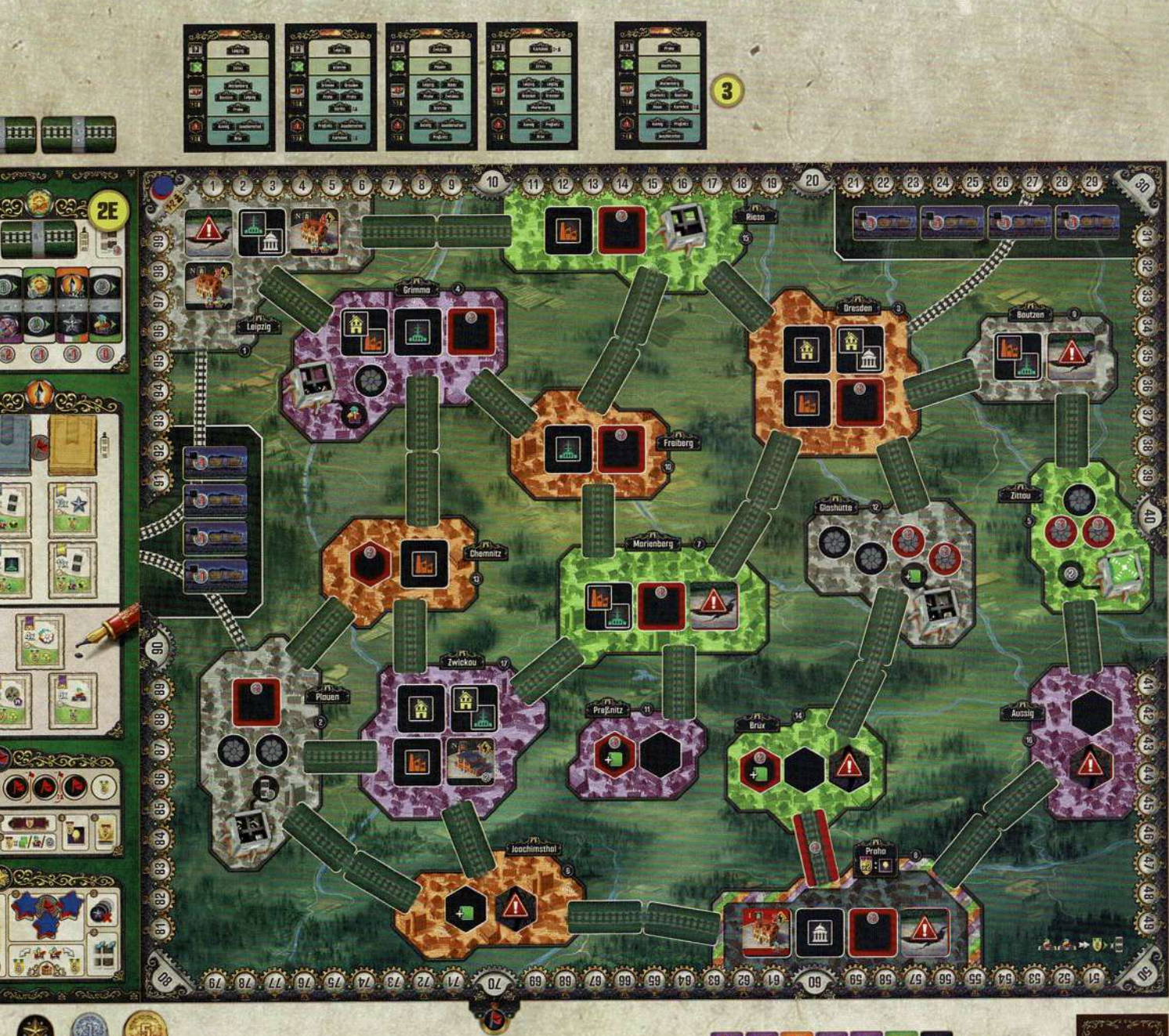
MISE EN PLACE

Préparez la partie pour 2 joueurs avec les ajustements suivants :

1. Choisissez une Expérience pour vous et une Expérience aléatoire pour le Baron.
2. Mise en place du Baron :
 - A. Rangez dans la boîte le plateau individuel du Baron, le plateau Expérience (et les 2 tuiles Action Spéciale s'il s'agit de l'Expérience B), la tuile Effet Turbine et les 8 tuiles Technologie : vous n'avez besoin que des tuiles Action.
 - B. Choisissez une couleur pour le Baron, puis triez par type les tuiles Bâtiment Urbain, ses Turbines et ses Mines. Placez-les dans sa réserve. Empilez les tuiles Bâtiment Urbain par type du bas vers le haut comme suit : III, IV, II, I. Créez ainsi trois piles, une pour chaque type de Bâtiment.
 - C. Mettez de côté sa tuile Directive Spéciale. Prenez deux tuiles Action inutilisées (ne comportant pas de « points » ●), mélangez-les avec les tuiles Action de Départ du Baron, puis placez-les face visible pour former une rangée de six tuiles. Enfin, placez la tuile Directive Spéciale du Baron **face cachée** à l'extrémité droite de cette rangée. La tuile Directive Spéciale du Baron est appelée « Obstacle ».
 - D. Donnez au Baron 3 Thalers et 3 Ouvriers.
 - E. Placez le marqueur PV (Points de Victoire) du Baron sur la case « 0 » de la piste de Score et ses trois marqueurs Jalon sur les cases Jalon du plateau latéral, comme pour une partie multi-joueurs. Placez un autre de ses marqueurs Jalon sur la case Réalisation « 1 » (sans retirer le Nucleum). Rangez les marqueurs restants dans la boîte.
 - F. Rangez les marqueurs Revenus du Baron dans la boîte.
3. Le Baron ne reçoit pas de Contrat Initial.

3. Révélez une carte Mise en Place supplémentaire et placez une des tuiles Bâtiment Urbain du Baron dans la ville indiquée sur la première ligne de la carte.
 - A. Si la carte révélée n'indique aucune ville sur la première ligne ou si elle indique une ville non présente sur le plateau principal (Karlsbad ou Görlitz), piochez une autre carte.
 - B. Placez la première tuile du type autorisé dans cette ville en ignorant les emplacements bordés de rouge et les emplacements des Bâtiments Gouvernementaux. S'il existe plusieurs options de ce type, choisissez aléatoirement un Bâtiment ayant les besoins énergétiques les plus faibles parmi les trois types principaux (Résidentiel, Usine, Laboratoire).
4. Si vous avez déjà joué quelques parties et que vous souhaitez augmenter la difficulté, sélectionnez un ou plusieurs Défis de Frederik à réaliser.
5. Mélangez les 15 cartes Logique pour former la pioche Logique. Placez cette pioche face cachée avec le dé solo dans la zone de jeu du Baron.
6. Prenez le marqueur Premier Joueur.





MISE EN PLACE

VOS TOURS ET DÉROULEMENT GÉNÉRAL

Jouez vos tours normalement, comme décrit dans les règles de base.

Si vous utilisez l'une des Turbines du Baron pour Alimenter, vous devez payer 1 Thaler par Turbine qu'il possède (comme dans une partie multi-joueurs), mais le Baron reçoit des PV à la place des Thalers - vos Thalers sont remis dans la réserve.

Si vous faites correspondre une des tuiles du Baron lors de la construction de Voies Ferrées, le Baron résout son action comme décrit dans « Tour Normal », s'il le peut (voir page 6). Lorsqu'une liaison ferroviaire est terminée, le Baron gagne 1 PV à la place de chaque point de Revenus PV qu'il aurait gagné, tandis que vous gagnez vos récompenses normalement.

Si vous déclenchez une condition de fin de partie, placez le marqueur de Condition de Fin de Partie sur l'emplacement correspondant à la condition qui vient d'être déclenchée et gagnez normalement les 3 PV correspondant. Le Baron ne déclenche jamais la condition des 70 PV ni celle des 8 Technologies, mais il peut déclencher les deux autres (piles de tuiles Action vides et piles de Contrats vides).

TOUR DU BARON

PIOCHE LOGIQUE

Lors de la résolution du tour du Baron, il peut vous être demandé de piocher une carte de la pioche Logique. Cette carte est utilisée pendant l'entièreté du tour du Baron. Si une action nécessite de piocher une autre carte, utilisez la carte piochée précédemment. À la fin du tour du Baron, défaussez la carte Logique utilisée.

Chaque carte Logique possède un critère de **résolution des égalités**, indiquant le **plus élevé** ou le **plus faible**. Cette indication fait référence au numéro d'une ville et sera utilisée dans plusieurs procédures. (Par exemple, si vous devez sélectionner une ville et que la carte Logique actuelle indique la plus haute, choisissez la ville dont le numéro est le plus élevé parmi les options possibles).

Lorsque vous sélectionnez une liaison ferroviaire, choisissez celle qui touche la ville indiquée par la carte Logique (c'est-à-dire avec le numéro le plus élevé/le plus faible parmi les options possibles). Si vous devez choisir parmi plusieurs liaisons ferroviaires touchant la même ville, commencez par le haut de la ville et procédez dans le sens horaire pour trouver la première liaison ferroviaire éligible.

Si vous devez piocher une carte Logique et que la pioche est vide, mélangez toutes les cartes Logique de la défausse pour créer une nouvelle pioche. Si vous jouez contre deux exemplaires du Baron, ils utilisent une pioche Logique commune.

Lors du tour du Baron, il privilégie un tour « Recharger », un tour « Voie Ferrée », puis un tour « Normal ». Résolvez le tour du Baron en procédant de la manière suivante :

1. Le Baron joue un **tour Recharger** (voir page 9) si l'une des conditions suivantes est remplie (en ignorant toutes les autres étapes listées ici) :
 - A. L'Obstacle est en tête (à gauche) de la file d'attente,
 - B. Le Baron n'a aucun Ouvrier ni Thaler dans sa réserve.
2. Si aucune des conditions ci-dessus n'est remplie, lancez le dé solo pour sélectionner une tuile Action dans sa file d'attente, en comptant à partir de la gauche. Si la tuile sélectionnée est l'Obstacle ou se trouve après l'Obstacle, le Baron choisit la tuile immédiatement à gauche de l'Obstacle à la place.
3. Déterminez le type de tour que le Baron effectuera avec la tuile sélectionnée :
 - A. Il joue un **tour Voie Ferrée** (voir page 5) si la tuile sélectionnée remplit au moins une condition Voie Ferrée (voir « Les conditions Voie Ferrée du Baron »).
 - B. Sinon, il joue un **tour Normal** (voir page 5).
4. Résolvez le tour en utilisant la tuile Action sélectionnée.
5. S'il s'agissait d'un tour Normal, déplacez la tuile sélectionnée à l'extrémité droite de la file d'attente. Faites glisser les tuiles vers la gauche pour combler les trous dans la file d'attente.
 - A. Si durant un tour Normal le Baron n'a réalisé **aucune** action, retournez à l'étape 1 pour réessayer, sinon, le tour du Baron est terminé.

CRITÈRE D'ÉGALITÉ



VILLE DE
PLUS FAIBLE
VALEUR



VILLE DE
PLUS FORTE
VALEUR

LES EXIGENCES FERROVIAIRES DU BARON

Le Baron veut placer la tuile qu'il a choisie sur le plateau principal si **a)** il possède au moins 1 Ouvrier, **b)** une ou plusieurs actions autre que Subventionner représentée sur la tuile est présente sur au moins une autre tuile dans la file d'attente du Baron - le Baron **ne se débarrasse jamais de sa dernière tuile représentant une action autre que Subventionner**, et **c)** l'une des conditions suivantes s'applique :

- I. La tuile sélectionnée peut terminer une liaison ferroviaire de deux Voies Ferrées ou plus et au moins l'un des deux côtés de la tuile crée une correspondance de couleur.
- II. La tuile sélectionnée peut compléter une liaison ferroviaire d'une seule Voie Ferrée et **les deux côtés** de la tuile créent une correspondance de couleur (même si cela initie un nouveau réseau).
- III. Cette condition n'est possible que sur le plateau 3/4 joueurs : La tuile sélectionnée peut continuer une liaison ferroviaire incomplète de trois Voies Ferrées avec au moins l'une d'elles appartenant au Baron et au moins l'un des côtés de la tuile créant une correspondance de couleur.
- IV. La tuile sélectionnée peut étendre l'un des réseaux existants du Baron qui contient au moins l'un de ses propres Bâtiments, Mines ou Turbines en initiant une ligne (ou en complétant une liaison ferroviaire composée d'une seule Voie Ferrée) et au moins l'un des côtés de la tuile crée une correspondance de couleur.

En résumé, en principe, le Baron termine en priorité les liaisons ferroviaires (même celles que vous avez commencées); sinon, il étend son propre réseau.

Le Baron place la tuile sélectionnée sur l'emplacement du plateau principal où elle répond à l'une des exigences ferroviaires, avec l'un de ses Ouvriers disponibles. Si plusieurs emplacements remplissent les conditions, le Baron préfère remplir la condition I à la condition II, et ainsi de suite. Parmi les emplacements répondant à la même exigence, le Baron préfère celui qui peut créer deux correspondances de couleur à celui qui n'en crée qu'une. Si l'égalité persiste, piochez une carte Logique et utilisez le critère d'égalité comme décrit à la page 4 pour choisir la liaison ferroviaire.

Placez la tuile sur l'emplacement choisi de la manière suivante :

- Si les deux cotés peuvent créer une correspondance de couleur, placez-la de manière à ce qu'ils puissent le faire.

- Si l'un des deux côtés peut créer une correspondance de couleur, le Baron préfère faire correspondre une action dans l'ordre de priorité suivant : Urbaniser > Industrialiser > Développer > Contrat > Alimenter > Subventionner (en ignorant les actions indisponibles par manque de Thaler).
- Si un seul camp peut créer une correspondance de couleur, placez-le de manière à ce qu'il le fasse.
- Si le Baron a le choix, il préfère faire correspondre sa propre tuile > une ville > (à 3 joueurs) la tuile d'un autre Baron > votre tuile.

Ensuite, résolvez chaque action correspondante dans l'ordre de priorité suivant : Urbaniser > Industrialiser > Développer > Contrat > Alimenter > Subventionner. Si une action de correspondance ne peut pas être résolue ou est indisponible, le Baron y renonce. Ensuite, si votre action a établi une correspondance, vous pouvez la résoudre normalement. Lorsqu'une liaison ferroviaire est terminée, le Baron gagne 1 PV pour chaque point de Revenus PV qu'il aurait gagné, tandis que vous gagnez vos récompenses normalement.

EXEMPLE : La tuile que le Baron (rouge) veut utiliser est Industrialiser/Alimenter. Le Baron a encore des Ouvriers et des Thalers dans sa réserve personnelle. De plus, il y a d'autres tuiles avec ces actions dans la file d'attente, donc le Baron peut utiliser la tuile sélectionnée comme une Voie Ferrée.



La tuile sélectionnée peut terminer une liaison ferroviaire de deux Voies Ferrées (initiée par le joueur bleu) entre Praha et Aussig, et au moins l'un des deux côtés de la tuile crée une correspondance de couleur (en fait les deux correspondent).



Ensuite, le Baron résout les actions Industrialiser et Alimenter (dans cet ordre). Bleu reçoit 2 jetons Réalisation. Enfin, les tuiles Action sont retournées, le joueur bleu augmente de 2 ses Revenus PV, et le Baron gagne 2 PV.

TOUR NORMAL

Lors d'un tour Normal, résolvez les deux actions indiquées sur la tuile sélectionnée dans l'ordre de priorité suivant : Urbaniser > Industrialiser > Développer > Contrat > Alimenter > Subventionner. Le Baron ignore toujours tous les modificateurs (réduction, bonus, etc.) sur les tuiles Action. Il ne paie pour les actions que lorsque cela est explicitement mentionné dans leur description.

Si le Baron n'a plus de Thaler, les actions Urbaniser, Industrialiser et Alimenter sont considérées comme indisponibles : si une telle action apparaît sur la tuile sélectionnée, le Baron y renonce.



URBANISER

REMARQUE : Indisponible si le Baron n'a pas de Thaler.

Piochez une carte Logique. Utilisez les préférences d'Urbanisation qui y sont indiquées pour sélectionner l'une des trois piles Bâtiment Urbain. Le Baron construit la tuile supérieure de la pile Bâtiment Urbain indiquée à privilégier. Si la pile est vide ou s'il n'y a pas d'emplacement autorisé sur lequel placer une tuile de ce type dans le(s) réseau(x) du Baron, passez à la préférence suivante.

Ensuite, le Baron choisit une ville dans l'un de ses réseaux où ce type de Bâtiment peut être construit en utilisant l'ordre de priorité suivant :

1. Connectée à une centrale électrique par des liaisons ferroviaires terminées, **de préférence avec un Nucleum**.
2. Praha.
3. Une ville dans laquelle le Baron n'a pas encore de tuile Bâtiment Urbain.
4. S'il reste plusieurs options, utilisez le critère d'égalité de la carte Logique pour choisir une ville.

Dans cette ville, le Baron place son Bâtiment sur un site urbain autorisé, en préférant un emplacement avec un seul symbole > emplacement avec deux symboles > emplacement rouge.

Le Baron ne paie jamais pour placer son Bâtiment sur un emplacement rouge.

Le Baron doit payer 1 Thaler après avoir placé un Bâtiment Urbain.

EXEMPLE : La partie centrale de la carte Logique indique la liste des priorités pour l'action Urbaniser. Le Baron veut construire une Usine.



Il est présent à Dresden, Praha et Aussig, mais seule Dresden dispose d'un emplacement pour une Usine.



Le Baron place à Dresden l'Usine de niveau 1 du haut de la pile et paie 1 Thaler.



INDUSTRIALISER

REMARQUE : Indisponible si le Baron n'a pas de Thaler.

Piochez une carte Logique. Utilisez les préférences d'Industrialisation qui y sont indiquées pour déterminer si le Baron veut construire une Mine ou une Turbine. Le symbole représenté peut indiquer « le moins construit » (en cas d'égalité, le Baron construit une Turbine en premier). Si le Baron ne peut pas construire un élément du type sélectionné (soit parce que les quatre ont été construits, soit parce qu'il n'y a pas d'emplacement autorisé disponible dans son ou ses réseaux), il tente d'en construire un de l'autre type. Si aucun des deux ne peut être construit, le Baron renonce à son action.

Si le Baron peut choisir entre plusieurs villes, il préfère celle qui se trouve dans **votre** réseau. Pour les **Turbines**, il préfère construire **dans les centrales électriques avec Nucleums**. Pour les **Mines**, le Baron préfère construire sur **les emplacements avec le bonus d'Uranium le plus élevé**. Parmi les villes d'égale préférence, utilisez le critère d'égalité de la carte Logique pour choisir une ville. Parmi des emplacements d'égale préférence dans la même ville, le Baron préfère construire sur des emplacements autres que rouges.

(pour les Turbines et les Mines). Comme le Baron ne place pas de cubes Uranium sur les tuiles Mine, il n'y a pas d'importance dans le choix de l'ordre dans lequel ses tuiles Mine sont placées.

Le Baron ne paie jamais pour construire sur des emplacements rouges.

Le Baron doit payer 1 Thaler après avoir placé une Mine ou une Turbine.

EXEMPLE : La carte Logique indique que le Baron doit construire ce dont il a le moins sur le plateau principal - des Turbines ou des Mines.



Cependant, il n'a placé aucune Turbine ni Mine pour le moment. Le Baron n'a pas d'élément construit dans une ville avec une centrale électrique, mais il est présent à Aussig : il y place donc la Mine du sommet de la pile. Il paie 1 Thaler pour cela.



DÉVELOPPER

Dans la liste suivante, choisissez (dans l'ordre) deux des étapes qui permettraient au Baron d'acquérir au moins une tuile Action (en retirant immédiatement des tuiles du marché lorsque les conditions sont remplies) :

1. Le Baron prend la tuile la plus à droite (la moins chère) du marché dont l'action est autre que Subventionner et est présente une seule fois dans la file d'attente du Baron (que ce soit avant ou après l'Obstacle).
2. Le Baron prend la tuile la plus à droite (la moins chère) du marché qui montre une action autre que Subventionner et qui est présente une seule fois dans le marché.
3. Le Baron prend la tuile la plus à droite (la moins chère) du marché.

Si aucune des deux premières étapes ne s'applique, le Baron gagne une seule tuile. Sinon, il gagne deux tuiles Action.

Placez la ou les tuiles nouvellement acquises (dans l'ordre où elles ont été prises) **au début** (à gauche) de la file d'attente du Baron, puis complétez le marché. Si cela révèle la dernière tuile Action, placez le marqueur Condition de Fin de Partie sur l'emplacement de la condition qui vient d'être remplie, et le Baron gagne 3 PV.

EXEMPLE : Voici les tuiles du Baron. Il a choisi la tuile avec l'action Développer.



Il choisit la tuile la moins chère avec une action autre que Subventionner qu'il possède en un seul exemplaire dans sa file d'attente (action Contrat, en vert), et la tuile la moins chère avec une action autre que Subventionner qui est présente une seule fois dans le marché (action Alimenter, en rouge).



Ensuite, le Baron ajoute les nouvelles tuiles à sa file d'attente, effectue la deuxième action de la tuile activée (si possible) et la déplace enfin vers l'arrière (flèche jaune).



CONTRAT

Si le Baron possède trois Contrats face cachée dans sa zone de jeu, il **ne prend pas** d'autre Contrat, mais reçoit 1 Thaler à la place.

Sinon, le Baron prend le Contrat Argent octroyant le plus de PV. Si le Baron a déjà Rechargé une fois, il prend à la place le Contrat Or ayant le plus de PV. En cas d'égalité, il choisit le Contrat avec la Technologie la plus élevée. Si l'égalité persiste, le Baron prend la tuile la plus en haut.

Ensuite, complétez l'offre de Contrat. Si cela révèle la dernière tuile Contrat, placez le marqueur Condition de Fin de Partie sur l'emplacement correspondant à la condition qui vient d'être remplie, et le Baron gagne 3 PV.

Le Baron gagne les PV imprimés sur le Contrat et convertit tout gain de Technologie en autant de PV que son niveau (gagnant également ces PV), en ignorant tout autre avantage imprimé. Placez la tuile Contrat remplie face cachée dans la zone de jeu du Baron.

EXEMPLE : Le Baron n'a pas encore fait sa première Collecte et effectue une action Contrat, il peut donc prendre seulement un Contrat Argent. Il choisit le Contrat de 6 Réalisations (puisque l'autre ne rapporte que 1 PV pour le Baron) et gagne 4 PV.



ALIMENTER

REMARQUE : Indisponible si le Baron n'a pas de Thaler.

Le Baron peut Alimenter un Bâtiment Urbain (le sien ou un Bâtiment Neutre) uniquement si le Bâtiment en question remplit les deux conditions suivantes :

- Il est relié à une centrale (via des liaisons ferroviaires terminées appartenant à vous ou au Baron, comme toujours).
- Cette centrale est reliée à une zone de production de charbon et/ou à au moins l'une des Mines du Baron.

Si aucun Bâtiment ne remplit ces deux conditions, le Baron renonce à cette action.

Sinon, il dépense 1 Thaler et choisit un Bâtiment à Alimenter, dans cet ordre de priorité :

- Bâtiment Gouvernemental qu'il contrôle,
- autre Bâtiment qu'il contrôle avec un besoin inférieur,
- un Bâtiment Neutre.

S'il y a plusieurs Bâtiments de même priorité que le Baron pourrait Alimenter, révélez une carte Logique et utilisez le critère d'égalité pour les départager.

Si possible, le Baron choisit une centrale dans son propre réseau. Si la centrale est connectée à l'une ou aux deux zones de production de charbon, le Baron importe 1/2/3/4 charbons (sans payer de Thaler) selon le niveau du Bâtiment (I/II/III/IV), en important toujours le charbon le moins cher et en commençant par la zone qui a le plus de charbon au coût le moins élevé (en choisissant au hasard en cas d'égalité). Pour un Bâtiment Neutre, le Baron importe 1 charbon.

Le Baron gagne **1 PV par Turbine qu'il possède** dans le même réseau que la centrale électrique activée. Si la centrale dispose d'un Nucleum, le Baron gagne également **1 PV par Mine qu'il possède** dans le même réseau que la centrale activée. Il n'active jamais vos Turbines et ne vous paie donc jamais de Thaler.

Enfin, retournez le Bâtiment sélectionné sur sa face Alimentée, en ignorant tous les bénéfices.

EXEMPLE : Le Baron effectue l'action Alimenter grâce à la tuile [A]. Il veut alimenter le Bâtiment Urbain Neutre à Praha [B] qui est connecté à la centrale ayant un Nucleum [D]. Il n'y a pas de connexion avec une zone de production de charbon, mais il y a la Mine du Baron à Aussig [C], donc le Baron peut effectuer l'action. Il paie 1 Thaler, retourne le Bâtiment et gagne 1 PV pour sa propre Mine dans le même réseau.



SUBVENTIONNER



Le Baron gagne 1 Thaler ou 1 Ouvrier, selon ce qu'il possède le moins, ou 1 Ouvrier en cas d'égalité. S'il n'y a plus d'Ouvriers dans sa réserve, il gagne 1 Thaler.



Le Baron gagne 1 (ou 2) Thalers et 1 (ou 2) PV.



Le Baron gagne 1 (ou 2) Ouvriers. Pour chaque Ouvrier qu'il ne peut pas gagner (parce que la réserve du Baron est vide), il gagne 3 PV à la place.



Le Baron gagne 3 (ou 6) PV.



Le Baron gagne 1 (ou 2) PV.



Le Baron gagne 3 PV.



Le Baron gagne 3 PV, sans payer 1 Thaler.

TOUR RECHARGE

Lorsqu'il Recharge, le Baron gagne 4 Thalers et 3 Ouvriers (s'il ne peut pas gagner plus d'Ouvriers parce que sa réserve est vide, l'excédent est simplement ignoré). Ensuite, le Baron place son marqueur Jalon sur la piste, **six cases** au-dessus de son précédent marqueur Jalon (y compris celui placé lors de la mise en place). Le Baron ne déclenche pas la construction des Nucleums (ni la récompense Technologie de niveau 3). Il place ses marqueurs Jalon uniquement pour le décompte du « Jour du Roi ».

Défaussez tous les Contrats du Baron, face cachée.

Enfin, déplacez l'Obstacle à la fin de la file d'attente, en faisant glisser les autres tuiles vers l'avant pour combler les emplacements vides.

EXEMPLE: C'est la première Recharge du Baron. Il gagne 4 Thalers et 3 Ouvriers. Il place le marqueur Jalon sur « 7 » sur la piste de jalon. Il déclenche le décompte « Jour du Roi », parce que le joueur Bleu a déjà collecté plus tôt. Le Baron gagne 6 PV et le joueur bleu gagne 2 PV.



Ensuite, le Baron défausse les Contrats de sa zone de jeu face cachée et déplace l'Obstacle à la fin (à droite) de la file d'attente.



DÉCOMPTE « JOUR DU ROI »

Le décompte « Jour du Roi » est inchangé par rapport aux règles de base, et se déclenche lorsque vous et le Baron avez rechargé pour la première, la deuxième et la troisième fois.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée de deux façons :

- **Deux** (et non trois) des quatre marqueurs Condition de Fin de Partie ont été placés.
- Le Baron a rechargé trois fois (ou si vous jouez contre deux Barons, une fois qu'ils ont tous les deux rechargé trois fois).

Dans les deux cas, vous et le Baron jouez un tour supplémentaire comme dans le jeu multi-joueurs. Cependant, le Baron joue deux actions Alimenter **sans** payer de Thaler lors de son dernier tour au lieu de la procédure de sélection habituelle.

DÉCOMPTE FINAL

Votre score est calculé normalement, comme décrit dans les règles de base.

Le Baron décompte normalement les PV de ses Bâtiments Urbains Alimentés et décompte les quatre conditions de Jalons, quel que soit leur emplacement :

- Il gagne 2 PV pour chaque marqueur dans le premier segment.
- Il gagne 4 PV pour chaque marqueur dans le deuxième segment.
- Il gagne 6 PV pour chaque marqueur dans le troisième segment.
- Il gagne 8 PV pour chaque marqueur dans le dernier segment.

Le Baron gagne 1 PV pour chacun de ses Thalers et Ouvriers restants.

EXEMPLE : Le Baron a gagné 85 PV au cours de la partie. Pour les Bâtiments Urbains Alimentés, il a gagné 32 PV. Pour les ressources, il a gagné 11 PV. Enfin, il décompte la piste Jalons :

Le Baron ne gagne que 2 PV pour les Laboratoires construits, car il n'en a qu'un. Pour les paires de Bâtiments Urbains construits, il gagne 12 PV (3 x 4 PV pour 6 Bâtiments Urbains construits).

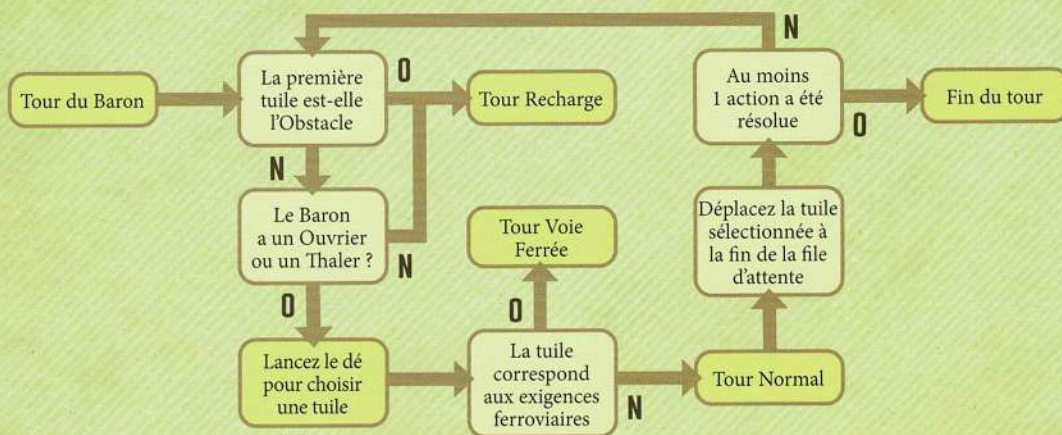
Il a 3 Usines construites, il gagne donc 18 PV (3 x 6 PV). Enfin, il obtient 16 PV pour les Résidences construites, car le Baron en a 2 (2 x 8 PV). Au total, le Baron a gagné 85 + 32 + 11 + 2 + 12 + 18 + 16 = 176 PV.



Si après avoir calculé le score du Baron vous avez **plus** de PV que lui, vous l'emportez. Sinon, vous avez perdu.

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ : LES DÉFIS DE FREDERIK

- Après que le Baron a résolu une action Développer, retirez la tuile Action la plus à droite (la moins chère) du marché (et complétez).
- Après que le Baron a résolu une action Contrat, retirez de l'offre le Contrat Argent ayant le moins de PV (et complétez).
- Lorsque le Baron joue un tour Voie Ferrée, il doit toujours résoudre les deux actions (considérez les tuiles comme ayant 0 des jokers à leurs deux extrémités).
- Répétez l'étape 4 de la mise en place (en plaçant un second Bâtiment de départ pour le Baron sur le plateau principal).
- Le Baron gagne 1 PV pour toutes ses Turbines connectées lorsqu'il alimente un Bâtiment, même si elles sont connectées via des réseaux d'autres joueurs. Si la centrale possède un Nucleum, la même règle s'applique aux Mines du Baron.
- Après avoir effectué un tour Recharge, le Baron joue immédiatement un autre tour.
- Lorsque vous pouvez placer un Nucleum, piochez une carte Logique et utilisez son critère d'égalité pour définir où le placer, mais ne recevez pas de récompense.
- Lorsque le Baron a complété une paire Turbine-Mine, il gagne 5 PV.
- Lorsque le Baron alimente un Bâtiment, il gagne un nombre de PV égal aux besoins de ce Bâtiment.
- Pendant l'étape 5 de la mise en place, piochez une autre carte de Mise en Place pour choisir une ville et placez une tuile Action Avancée inutilisée choisie au hasard sur une liaison ferroviaire (en préférant terminer une liaison ferroviaire ayant une seule Voie Ferrée, si possible) avec l'un des Ouvriers (supplémentaires) du Baron dessus.



PRÉFÉRENCE D' ACTIONS :



URBANISER -1

- Que construire ?* Ligne centrale de la carte Logique
Où construire ? Ville connectée à une centrale (Nucleum si possible)
 > Praha > Nouvelle ville
 > La carte Logique départage les égalités

INDUSTRIALISER -1

- Que construire ?* La ligne inférieure de la carte Logique (la Turbine en premier en cas d'égalité)
Où construire ? **Turbine :** Nucleum de préférence
Mine : bonus le plus élevé

DÉVELOPPER

1. Action que le Baron possède 1 fois (sauf Subventionner)
2. Action qui apparaît une fois dans le marché (sauf Subventionner)
3. Tuile la plus à droite

Utilisez jusqu'à 2 conditions pour prendre des tuiles, placez les tuiles au début de la file d'attente.

CONTRAT

(maximum 3 par Recharge, sinon gain de Thaler)

Avant la 1^{re} Recharge : Argent, PV le plus élevé

Après la 1^{re} Recharge : Or, PV le plus élevé

Égalité : Technologie niveau le plus élevé



ALIMENTER -1

Que faut-il Alimenter ? Bâtiment relié à une centrale et une mine du Baron et/ou à une zone de production de charbon

Égalité : Gouvernemental > besoin inférieur > Neutre
 > La carte Logique départage les égalités

Importez 1/2/3/4 charbons pour un Bâtiment de niveau I/II/III/IV

Importez 1 charbon par Bâtiment neutre

1 PV par Turbine qu'il possède dans le même réseau

If Nucleum present: 1 PV par Mine qu'il possède dans le même réseau

SUBVENTIONNER

	Le Baron gagne 1 Thaler ou 1 Ouvrier, selon ce qu'il possède le moins, ou gagne 1 Ouvrier en cas d'égalité. S'il n'y a plus d'Ouvrier dans sa réserve, il gagne 1 Thaler.
	Le Baron gagne 1 (ou 2) Thalers et 1 (ou 2) PV.
	Le Baron gagne 1 (ou 2) Ouvriers. Pour chaque Ouvrier qu'il ne peut pas gagner (parce que la réserve du Baron est vide), il gagne 3 PV à la place.
	Le Baron gagne 3 (ou 6) PV.
	Le Baron gagne 1 (ou 2) PV.
	Le Baron gagne 3 PV.
	Le Baron gagne 3 PV, sans payer 1 Thaler.

TOUR VOIE FERRÉE

Seulement si le Baron a une autre tuile avec la (les) même(s) action(s)

- La tuile choisie peut compléter une liaison ferroviaire de deux Voies Ferrées (ou plus), avec au moins un côté dont la couleur correspond.
- La tuile sélectionnée peut compléter une liaison ferroviaire d'une Voie Ferrée, avec les couleurs de ses deux côtés qui correspondent (même si cela commence un nouveau réseau).
- Cette condition n'est possible que sur le plateau principal 3/4 joueurs : la tuile sélectionnée peut continuer une ligne de trois Voies Ferrées avec au moins une connexion avec le Baron, avec au moins un de ses côtés dont la couleur correspond.
- La tuile sélectionnée peut étendre l'un des réseaux existants du Baron qui contient au moins l'un de ses Bâtiments, Mines ou Turbines, en commençant une liaison ferroviaire (ou en complétant une liaison ferroviaire d'une Voie Ferrée), avec au moins l'un de ses côtés dont la couleur correspond.

TOUR RECHARGE 4 3 +6

Le Baron gagne 4 Thalers et 3 Ouvriers et place un marqueur Jalon, 6 cases au-dessus du précédent. Défaussez les Contrats du Baron et déplacez l'Obstacle à la fin de la file d'attente.

NUCLEUM



DÉFIS

Nucleum est un jeu très exigeant, mais nous savons qu'il y a des joueurs dans le monde (oui, toi, cher joueur) qui ne s'arrêteront pas avant d'avoir atteint l'excellence quel que soit le jeu sur lequel ils mettent la main. Mais comment mesurer cette maîtrise ?

Heureusement, nous arrivons à votre rescousse ! Au verso de cette feuille, vous trouverez 20 défis développés à l'attention des joueurs exigeants. Nous espérons qu'ils vous plairont et vous permettront de découvrir les multiples facettes de Nucleum. Amusez-vous bien !

DÉFIS BASSE TENSION



Placez un marqueur Jalon sur la case la plus élevée (40 Réalisations) de la piste Jalons

☐


Obtenez un score supérieur à 170 PV

☐


Jouez dans toutes les configurations de joueurs (1-4)

☐


Construisez toutes vos Mines lors d'une même partie

☐


Gagnez une partie avec chacun des plateaux Expérience

☐

DÉFIS ÉLECTRISANTS



Avoir 4 Laboratoires alimentés à la fin de la partie

☐


Utilisez 4 cubes d'Uranium lors d'une même action Alimenter

☐


Tous vos marqueurs Jalon sont sur le palier 3 ou supérieur de la piste Jalons

☐


Gagnez 20+ PV pour les pistes Revenus en fin de partie

☐


Déclenchez 2 conditions de fin de partie lors d'un même tour

☐

DÉFIS ÉLECTROCUTANTS



Gagnez 20+ jetons Réalisation lors d'un même tour

☐


Alimentez 3 Bâtiments lors d'un même tour

☐


Gagnez plus de 60 PV grâce aux Jalons lors du décompte final

☐


Obtenez votre Technologie de niveau 3 avant votre première Recharge

☐


Remplissez les 3 Contrats Violets

☐

DÉFIS FOUDROYANTS



Construisez toutes vos Mines et Turbines lors d'une même partie

☐


Construisez les 12 Bâtiments

☐


Gagnez plus de 30 PV lors d'une Recharge

☐


Obtenez plus de 210 points

☐


Ayez plus de 9 Bâtiments alimentés avant que la fin de la partie ne soit déclenchée

☐