

MISE EN PLACE

PLATEAU DE JEU

1. Mélangez et placez les cartes Rencontre, Combat et Objectif sur leur emplacement respectif du plateau de jeu.
2. Mélangez autant de cartes Usine que le nombre de joueurs +1 et placez-les face cachée sur le plateau. Rangez les cartes restantes.
3. Prenez au hasard une tuile Bonus Bâtiment et placez-la face visible au bas de la Piste de Popularité. Rangez les tuiles restantes.
4. Placez un jeton Rencontre sur chaque symbole Rencontre (🌀).
5. Préparez une réserve pour les pions Ressource et les Pièces.
6. Distribuez aléatoirement à chaque joueur un Plateau Faction et un Plateau Joueur.

PLATEAUX FACTION

7. Débutez avec la Puissance (🦋) et le nombre de cartes Combat (🔥) indiqués sur votre plateau.
8. Placez votre Personnage sur votre Base Principale.

9. Placez 1 Ouvrier sur chacun des deux territoires adjacents à votre Base Principale.
10. Placez vos 4 Mechs sur les cases Mech de votre Plateau Faction.
11. Placez vos 6 pions Étoile sur votre Plateau Faction.

PLATEAUX JOUEUR

12. Débutez avec la Popularité (♥), le nombre de cartes Objectif (🔥) et l'argent (🟡) indiqués sur votre Plateau.
13. Placez les 6 cubes Technologie sur les cases vertes figurant un carré noir (🟩).
14. Placez les 4 Bâtiments sur leur case respective.
15. Placez les 4 pions Recrue sur les cases Bonus circulaires.
16. Placez les 6 Ouvriers sur les cases rectangulaires rouges de l'action Production.
17. Prenez votre jeton Action.
18. Le joueur ayant le plus petit nombre sur son Plateau Joueur commence la partie, puis continuez ensuite dans le sens horaire.

TOUR DE JEU, PISTE DES TRIOMPHE ET FIN DE PARTIE

TOUR DE JEU

Choisissez 1 des 4 sections de votre Plateau Joueur (différente de celle du tour précédent). Effectuez, dans l'ordre, soit l'action de la partie supérieure, soit l'action de la partie inférieure, aucune ou les deux. Payez d'abord le coût total de l'action (cases rouges), puis recevez ses bénéfices (cases vertes).

PISTE DES TRIOMPHE

Placez une étoile sur la Piste des Triomphe dès qu'une condition est remplie. Chacune ne peut être récompensée qu'une fois par joueur (note : il y a deux récompenses pour les victoires au combat). Une fois placée, une étoile ne peut pas être perdue. Dès qu'un joueur place sa 6ème étoile, la partie s'achève immédiatement.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Gagnez des pièces pour chaque étoile sur la Piste des Triomphe, chaque territoire contrôlé (l'Usine compte pour 3 territoires) et chaque lot de 2 ressources. Pour chaque catégorie, la somme est déterminée par votre position sur la Piste de Popularité.

Gagnez ensuite des pièces selon la tuile Bonus Bâtiment (même si vous ne contrôlez pas le territoire). Pour les bonus d'adjacence de territoires, ne comptez chaque territoire adjacent qu'une seule fois.

Le joueur avec le plus de pièces remporte la partie. Les égalités sont départagées par (dans l'ordre) : le nombre d'unités et de bâtiments, la puissance, la popularité, les ressources possédées, les territoires contrôlés, et les étoiles placées.

CONCEPTS IMPORTANTS

CONTRÔLE

Un joueur contrôle un territoire s'il y a uniquement ses unités ou ses bâtiments dessus, sans aucune unité adverse.

Un territoire avec votre bâtiment et des unités adverses est contrôlé par le joueur qui possède ces dernières. Les unités adverses ne bénéficient pas des capacités de votre bâtiment.

Les ressources présentes sur un territoire appartiennent au joueur qui contrôle ce territoire.

CASES ACTION DE L'USINE

Les cases Action de la carte Usine ne donnent pas de bonus (Recrue, Bâtiment, etc.) comme celles des Plateaux Joueur. L'action Déplacement de l'Usine permet à une seule unité de se déplacer deux fois.

OBJECTIFS

À tout moment, si vous remplissez l'objectif de l'une de vos deux cartes, placez une étoile sur la case Objectif de la Piste des Triomphe et défaussez les deux cartes Objectif.

PRÉCISIONS



RESSOURCES: Nourriture, bois, métal ou pétrole (pas les ouvriers). Vous ne pouvez utiliser que les ressources des territoires que vous contrôlez.

TERRITOIRE: Un hexagone autre qu'une Base Principale. La Base Principale n'est jamais considérée comme un territoire.

UNITÉ: Un Personnage, un Mech ou un Ouvrier.

ACTIONS DE LA PARTIE SUPÉRIEURE

DÉPLACEMENT

Déplacez une unité *distincte* par  ou gagnez 1\$ par .

Les unités peuvent se déplacer sur un territoire adjacent (hors lac) mais ne peuvent pas traverser une rivière (sauf si une capacité les y autorise). Elles peuvent prendre ou déposer des ressources en chemin. Les Mechs peuvent également prendre ou déposer des ouvriers en chemin. Les ressources et les ouvriers ne peuvent jamais être déposés sur un lac. Les ouvriers ne peuvent pas rentrer sur des territoires où se trouvent des unités adverses.

Les territoires avec un tunnel () sont considérés comme adjacents entre eux.

COMBATS: si votre *Personnage* ou votre *Mech* rentre sur un territoire contenant des unités adverses, son déplacement prend fin. S'il n'y a que des ouvriers adverses, ils battent en retraite dans leur Base Principale, et vous perdez 1 point de Popularité (si possible) par ouvrier concerné. S'il y a un *Personnage* ou des *Mechs* adverses, initiez un combat (voir ci-dessous) après toutes vos actions Déplacement.

RENCONTRES: si votre *Personnage* est sur un territoire avec un jeton Rencontre à la fin de son déplacement ou d'un combat, défaussez-le puis piochez une carte Rencontre. Vous devez choisir une des options que vous êtes capable d'effectuer / payer. Tout bénéfice obtenu est placé sur ce territoire.


À la fin de votre action Déplacement, si votre *Personnage* ou votre *Mech* se trouve sur le même territoire qu'un *Mech* ou *Personnage* adverse, le combat commence.

CHOIX DE LA PUISSANCE: chaque joueur engagé dans le combat choisit sur sa Roue de Puissance la Puissance qu'il dépensera (7 maximum). Puis il peut ajouter secrètement une carte Combat pour chacun de ses *Personnage* ou *Mech* engagés dans le combat.



RÉVÉLATION: les joueurs révèlent leur Roue de Puissance et leurs cartes de Combat, puis font leur total.

USINE: la première fois que votre *Personnage* arrive sur l'Usine (suite à un déplacement ou un combat), prenez une carte Usine parmi celles disponibles (une seule fois, elle ne pourra pas être échangée). Elle devient la 5ème section de votre Plateau Joueur.


SOUTIEN

Payez 1\$ pour augmenter de 1 point votre Puissance ou gagner 1 carte Combat par .

COMMERCE

Payez 1\$ pour obtenir soit deux ressources au choix () sur un territoire avec un de vos ouvriers, soit 1 point de Popularité par .

PRODUCTION

Payez les coûts indiqués dans toutes les cases rouges visibles pour produire des ressources sur autant de territoires différents que le nombre de . Chaque ouvrier sur ce territoire peut produire 1 ressource du type du territoire (voir ci-dessous). Placez les ressources/ouvriers générés sur le territoire. Si vous formez un ouvrier, prenez celui le plus à gauche du Plateau Joueur.

 NOURRITURE

 BOIS

 MÉTAL

 PÉTROLE

 OUVRIER

 RIEN


COMBATS

RÉSOLUTION: le joueur avec le plus haut total l'emporte (l'attaquant remporte les égalités). Défaussez les cartes Combat et dépensez la Puissance engagée.



VAINQUEUR: placez une étoile sur la Piste des Triomphes (si possible). Perdez 1 point de Popularité (si possible) par ouvrier adverse battant en retraite dans sa Base Principale. Si votre *Personnage* est impliqué et qu'il y a un jeton Rencontre sur le territoire, résolvez-le.

VAINCU: toutes vos unités battent en retraite dans votre Base Principale. Laissez les ressources sur place. Si vous avez dépensé au moins 1 point de Puissance (Roue ou carte Combat), gagnez 1 carte Combat.

ACTIONS DE LA PARTIE INFÉRIEURE

Annoncez si vous faites l'action afin que les joueurs adjacents puissent profiter des bonus Recrue. Gagnez 1\$ par  sur l'action (même si vous avez entièrement épuisé l'action principale).

AMÉLIORATION

Payez le coût pour déplacer un cube Technologie d'une case verte () d'une action supérieure (augmentant son bénéfice) vers une case rouge entre crochets () d'une action inférieure (diminuant son coût).

DÉPLOIEMENT


Payez le coût pour retirer un *Mech* de votre Plateau Faction et placez-le sur un territoire où un de vos ouvriers est présent. Votre *Personnage* et vos *Mechs* bénéficient désormais de la capacité découverte du Plateau Faction.

CONSTRUCTION

Payez le coût pour placer un bâtiment de votre Plateau Joueur sur un territoire (hors lac) n'en possédant pas et contenant l'un de vos ouvriers.

BONUS BÂTIMENT



MONUMENT: Gagnez 1  lors d'un Soutien.




MOULIN: Le Moulin peut produire comme s'il s'agissait d'un ouvrier. Des ouvriers sur le Moulin peuvent également produire.




MINE: Compte comme un  pour y déplacer vos unités.



ARSENAL: Gagnez 1  lorsque vous faites du Commerce.

ENROLEMENT

Payez le coût pour déplacer un jeton Recrue de votre Plateau Joueur (révélant un Bonus Permanent sous le symbole ) vers une case libre Bonus Recrue de votre Plateau Faction. Recevez le Bonus ainsi recouvert (une seule fois).

Par la suite, dès que vous ou un de vos voisins effectue une action de la partie inférieure associée au Bonus Permanent, vous gagnez également ce Bonus.