

DELTA

PORTÉE DE RÈGLES



Salutations !

C'est avec plaisir, non, c'est plus que cela, c'est avec une extrême gratitude que je vous accueille, vous, un formidable groupe de maîtres mechbiologistes, en Kamargo. Nous avons lancé l'appel et vous avez répondu - merci. Nous avons un besoin urgent de votre aide.

Comme vous le savez, cela fait plus de 150 ans que l'inventrice du Moteur à Vapeur Perpétuel (MVP), Louise Delargue, a écrit pour la dernière fois dans son journal de bord avant de disparaître. Le fait que quelqu'un ait pu créer une invention qui peut apparemment alimenter des villes et d'autres technologies pour toujours, sans publier aucune découverte, reste la plus grande folie scientifique de l'ère du MVP.

Nous avons pris les cristaux pour acquit. L'approvisionnement semblait infini, et leur énergie inépuisable, mais nous avons sous-estimé la croissance des populations et l'avidité pour le pouvoir des cristaux. Alors que les MVP du monde entier essaient de répondre à la demande, les cristaux se brisent.

Mais c'est là que vous intervenez. Nous vous avons amenés ici, où Delargue a appris à exploiter l'énergie pour ses cristaux, et, oui, où elle a disparu. Vous devez marcher dans ses pas, explorer les îles de toutes les régions du delta, créer de nouvelles inventions et étudier ses chers mécanimaux. Et s'il vous plaît, publiez vos découvertes scientifiques ! Nous devons résoudre cette crise énergétique et développer un cristal plus durable pour alimenter les MVP du futur.

Je vous laisse maintenant avec les derniers mots de Delargue.

*Delta du Rhône - la Camargue
24/9/1843*

35 ans se sont écoulés depuis mon séjour en Camargue. Comme mon âme se réjouit de retrouver l'éventail spectaculaire de la méchafaune qui abrite ce delta du fleuve. Je me souviens de toutes mes années d'études, avec des locaux et d'autres experts, et de la première fois où j'ai écouté les battements de cœur de la petite mechfaune. Encore aujourd'hui, prendre conscience qu'ils sont vieux de plusieurs centaines d'années me coupe le souffle. J'ai exploité cette énergie pour les MVP externes, mais maintenant que je vieillis, je suis ici pour percer les secrets de leur énergie pour toutes les formes de vie. Demain, je retourne dans le Delta.

Matériel



1 Plateau de Jeu



4 Plateaux de Joueur



1 Marqueur de Manche



3x 3x 3x 2x

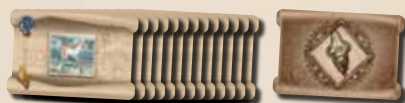
11 Tuiles Bonus Ordre du Tour



20 Tuiles Libellule



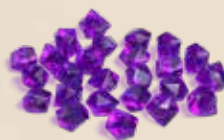
16 Tuiles Article Scientifique



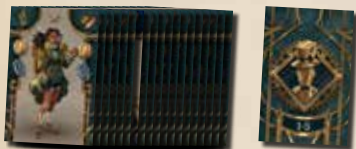
14 Tuiles Invention



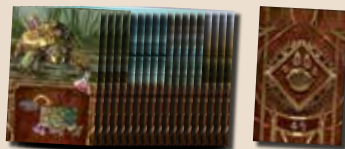
25 Fioles



25 Cristaux



21 Cartes Personnage Avancé



24 Cartes Animal



26 Cartes Mission



12 Cartes Dernière Manche

Pour chacune des 4 couleurs de joueurs



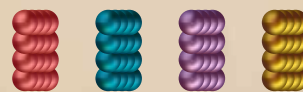
1 Marqueur Ingénierie



1 Marqueur Ordre du Tour



1 Marqueur Point de Victoire (PV)



16 Marqueurs Exploration



1 Marqueur PV Supplémentaire



4 Marqueurs Connaissance



3 Marqueurs Carte



10 Cartes Personnage de Base

Mise en place

Général

Atelier

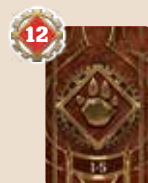
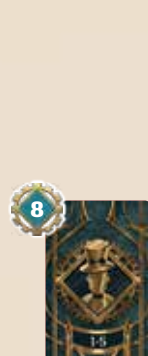
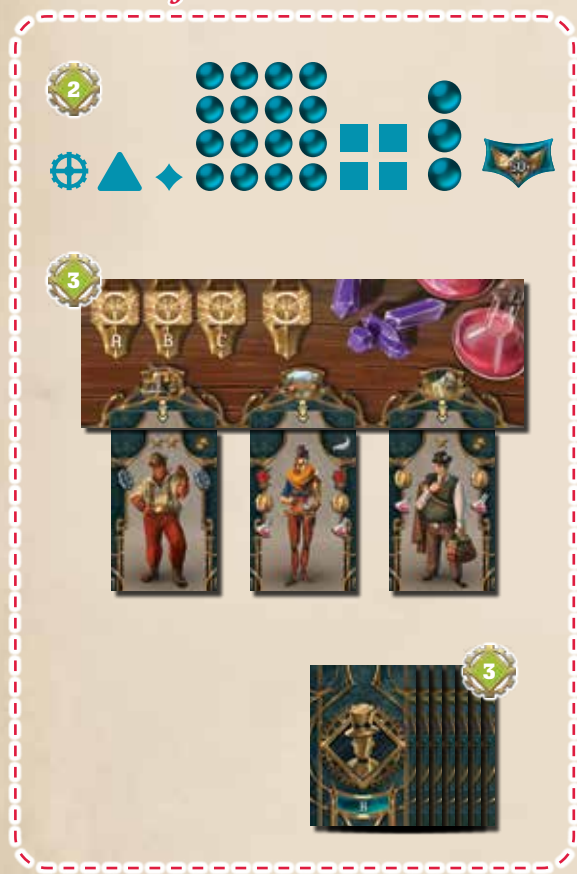


- 1** Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2** Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants dans cette couleur : 1 marqueur ingénierie, 1 marqueur ordre du tour, 1 marqueur points de victoire (PV), 1 marqueur PV supplémentaire, 16 marqueurs exploration, 4 marqueurs connaissance, 3 marqueurs carte et 10 cartes personnage de base.
- 3** Placez un plateau de joueur devant vous et mélangez vos 10 cartes personnage de base. Défaussez 1 carte face visible dans chaque zone en bas de votre plateau de jeu. Ce sont vos piles de défausse de départ. **Votre plateau de joueur, ainsi que chaque composant placé autour de lui, est appelé votre zone de jeu.**

- 4** Placez le marqueur de manche sur la première case de la piste de manche.
- 5** Placez les 11 tuiles bonus sur les 4 emplacements correspondants.
- 6** Mélangez toutes les tuiles invention face cachée. Placez une tuile face visible sur chacun des 3 emplacements d'invention. Placez le reste dans une pile face cachée à côté du plateau.
- 7** Mélangez toutes les tuiles libellule face visible. Placez 2 de ces tuiles face cachée sur chacun des 3 emplacements libellule à côté de la piste ingénierie.
- 8** Mélangez les cartes personnage avancé et distribuez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs, face visible, au-dessus de cette section du plateau. Placez le reste en une pioche face cachée à côté du plateau.

Remarque : dans une partie à 2 joueurs, retirez 1 exemplaire de chaque type de personnage avancé de la pioche avant de mélanger les cartes.

Zone de jeu



Mise en place

Carte du Delta



- 9** Placez les marqueurs PV sur la première case de la piste de PV.
- 10** Placez un de vos marqueurs exploration sur Boduka.
- 11** Placez deux tuiles libellule, face cachée, sur chacun des emplacements libellule répartis dans le Delta.
- 12** Mélangez les cartes animal et distribuez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs, face visible, au-dessus de cette section du plateau. Placez le reste en une pioche face cachée à côté du plateau.

Bibliothèque de Recherche



- 13** Placez 1 de vos marqueurs connaissance sur la première case de chacune des 4 pistes connaissance.
- 14** Mélangez toutes les tuiles article scientifique face visible. Placez-en 1 face visible sur chacun des 3 emplacements article scientifique. Placez le reste en une pioche face cachée à côté du plateau.
- 15** Séparez les cartes mission en 2 piles en fonction des manches indiquées au dos (manches 1-3 ou 4-5). Mélangez les cartes mission des manches 1-3 et distribuez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs, face visible, au-dessus de cette section du plateau. Placez les autres cartes en une pioche face cachée à côté du plateau. Mélangez les cartes mission des manches 4-5 et placez-les également en une pioche face cachée à côté du plateau.
- 16** Mélangez les cartes dernière manche et placez-les en une pioche face cachée à côté du plateau.



- 17** Choisissez aléatoirement un joueur de départ. Il place son marqueur ordre de tour sur un emplacement inoccupé de son choix et prend immédiatement la tuile bonus correspondante (s'il y a lieu). Dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs font de même. Ceci détermine l'ordre du tour pour le premier tour. Le joueur qui a choisi l'emplacement le plus haut sera le premier, et ainsi de suite.

- 18** Dans l'ordre inverse du tour, placez votre marqueur ingénierie sur l'emplacement 4 de la piste ingénierie (le joueur qui est maintenant le dernier dans l'ordre du tour place son marqueur en premier, l'avant-dernier joueur place son marqueur par-dessus le premier, et ainsi de suite).

Déroulement de la partie



Phase 1: Préparation

Choisir l'ordre du tour et les bonus

Passez cette phase lors de la première manche, puisqu'elle a été faite pendant la mise en place.

- Le joueur qui est le plus avancé sur la piste ingénierie place **son marqueur ordre du tour sur la piste ordre du tour**. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le marqueur est placé au-dessus des autres qui place son marqueur en premier. Il choisit la position numérotée qu'il souhaite. Le joueur dont le marqueur est le deuxième plus avancé sur la piste ingénierie peut ensuite choisir, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une case. Chaque position ne peut avoir qu'un seul marqueur ordre du tour. Cet ordre détermine l'ordre du tour pour cette manche.
- Lorsque vous choisissez votre position, vous **recevez immédiatement une tuile bonus de cette même rangée (s'il y en a une)**. La tuile reste à votre disposition pendant cette manche, mais elle sera remise sur la piste ordre du tour à la fin de la manche.

Bonus d'ordre du tour (les détails seront expliqués dans la section correspondante) :



Position 1. Vous jouez en premier cette manche-ci, mais vous ne recevez aucune tuile bonus.



Position 2: Tuile Dirigeable. Placez-la sur une carte personnage *en jeu* pour ajouter 1 dirigeable à votre total pour ce tour (voir "Explorer" à la page 9).



Position 3: Tuile Initiative. Placez-la sur une carte personnage *en jeu* pour augmenter sa valeur d'initiative (voir "Phase 3 : Résolution" à la page 12).



Position 4: Tuile Ingénieur/Biologiste. Placez-la sur une carte personnage *en jeu* pour transformer le personnage en Ingénieur (lorsque vous jouez dans l'Atelier, voir "Créer une Invention" à la page 8) ou en Biologiste (lorsque vous jouez dans la Bibliothèque de Recherche, voir "Publier un Article Scientifique" à la page 11).



Position 5: Tuile Pièce. Placez-la sur une carte personnage *en jeu* pour recevoir 2 des ressources qui correspondent à cette section du plateau (voir page suivante).

Remarque : Les emplacements ont plus qu'une tuile bonus car la carte Mécène vous offre des tuiles bonus supplémentaires.



Phase 2: Actions

Jouer des cartes personnages

Dans cette phase, les joueurs placent à tour de rôle dans l'ordre du tour une carte personnage dans chacune des 3 sections du plateau : l'Atelier, la Carte du Delta et la Bibliothèque de Recherche.



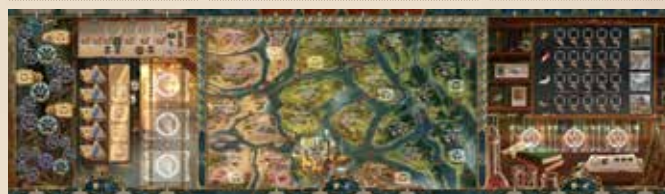
Atelier



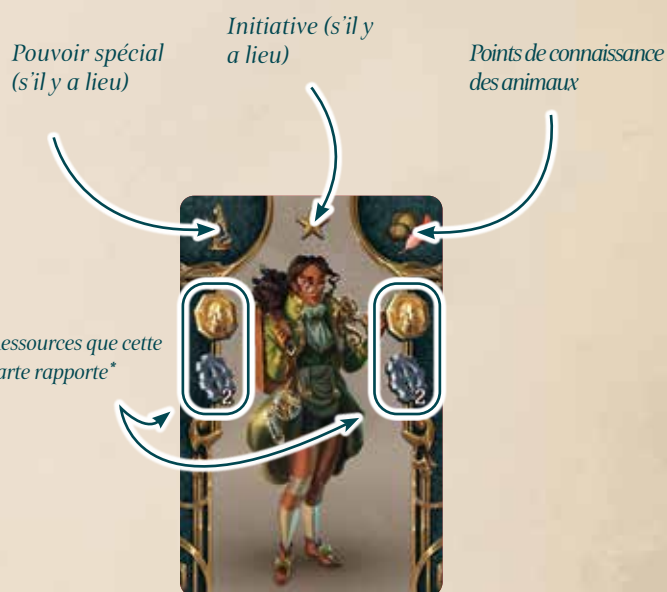
Carte du Delta



Bibliothèque de Recherche



Cette carte vous permet d'effectuer la ou les actions standards de chaque section, mais selon le type de personnage que vous jouez, vous pouvez également activer certaines actions spéciales, ou améliorer la ou les actions standards. Après 3 tours, à la fin de la phase, vous aurez 1 carte dans chaque section. Dans certaines situations très rares, vous n'aurez pas de carte en main à jouer à votre tour, dans ce cas vous ne pourrez que passer (et une ou plusieurs sections ne contiendront pas vos cartes mais elles contiendront votre marqueur carte).



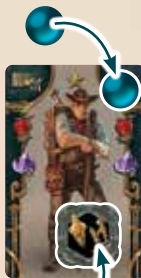
*Les ressources sont représentées sur les deux côtés de la carte pour faciliter le maniement des cartes, mais ne regardez qu'un seul côté pour la collecte.

Comment jouer une carte :

- A. Choisissez la carte personnage dans votre main, et la section où vous souhaitez la jouer (vous ne pouvez avoir qu'une seule carte dans chaque section par manche). Cette carte est maintenant considérée comme étant *en jeu*. Dans chaque section, les cartes sont placées dans les emplacements situés sous le plateau, en allant de gauche à droite. Cet ordre détermine le résultat des égalités pendant la phase 3, Résolution.



- B. Placez 1 de vos marqueurs carte sur la carte personnage pour indiquer que vous êtes celui qui l'a jouée. Si vous ne pouvez pas placer une carte parce que vous n'en avez plus, laissez un marqueur carte dans l'emplacement disponible le plus à gauche de la section choisie.



- C. À ce moment-là, vous pouvez placer une (ou plusieurs) de vos tuile(s) bonus sur ce personnage. Cette tuile est maintenant aussi considérée comme étant *en jeu*.



- D. Récupérez les ressources indiquées sur les côtés de la carte, le cas échéant. Les ressources sont représentées sur les deux côtés de la carte pour faciliter le maniement, mais ne regardez qu'un seul côté pour la collecte. Certaines ressources ne sont pas des composants physiques (rouages, pièces, dirigeables, initiative) et elles seront gagnées, en jouant cette carte, mais ne seront pas ajoutées physiquement à votre zone de jeu.



Ressources sur les cartes



Rouage. Pour chaque rouage, déplacez votre marqueur ingénierie d'une case sur la piste ingénierie. Cela peut vous faire passer devant un emplacement libellule contenant des tuiles libellule (voir page 9). Si jamais vous obtenez plus de 20 rouages, vous recevez immédiatement 1 PV pour chaque rouage obtenu au-delà de 20.



Cristaux. Pour chaque cristal, prenez 1 cristal de la réserve.



Fioles. Pour chaque fiole, prenez 1 fiole de la réserve.



Dirigeables. Tous les dirigeables en jeu sont additionnés et comptent pour l'action 'Explorer' dans la Carte du Delta (voir page 9).



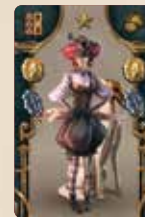
Pièces. Les pièces rapportent différentes ressources selon l'endroit où la carte est jouée : lorsqu'elle est jouée dans l'Atelier, gagnez 1 rouage, lorsqu'elle est jouée dans la Carte du Delta, gagnez 1 cristal, et lorsqu'elle est jouée dans la Bibliothèque de Recherche, gagnez 1 fiole.

- E. Effectuez une ou plusieurs actions dans la section où vous avez joué votre carte. Vous pouvez effectuer autant d'actions différentes relatives à cette section que votre carte personnage le permet. Tous les personnages peuvent effectuer la ou les **actions standards**, mais certains personnages ou tuiles bonus sont nécessaires pour effectuer des **actions spéciales**. Certaines actions peuvent être effectuées autant de fois que vous le souhaitez, certaines ont des effets permanents.

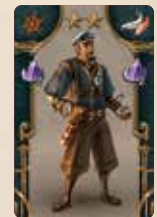
Voici une liste des différents personnages avancés et de ce qu'ils font tant qu'ils sont en jeu dans la section correspondante :



Ingénieur :
Permet de créer une invention lorsqu'elle est placée dans l'Atelier (voir page 8).



Mécène :
Permet de recevoir un parrainage lorsqu'il est placé dans l'Atelier (voir page 8).



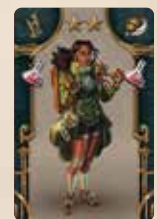
Pilote :
Permet d'explorer les îles nécessitant un pilote lorsque vous effectuez l'action 'Explorer' (voir page 9).



Explorateur :
Vous donne 1 PV supplémentaire lorsque vous effectuez l'action 'Explorer' (voir page 9).



Chef d'Expédition :
Vous donne une réduction de 1 fiole lorsque vous effectuez l'action 'Étudier les Animaux' (voir page 11).



Biologiste :
Permet de publier un article scientifique lorsqu'il est placé dans la Bibliothèque de Recherche (voir page 11).



Robot :
Ce personnage de base peut être utilisé comme Ingénieur ou Biologiste lorsqu'il est placé dans la section appropriée du plateau de jeu.

Atelier



Action Standard

Il n'y a pas d'action standard. Vous pouvez jouer une carte dans cette section mais vous ne faites aucune action. Vous récupérez toujours des ressources et avez de l'initiative dans cette région pour la phase 3.

Actions Spéciales

Créer une Invention



Nécessite un symbole d'invention () en jeu

C'est grâce à ses réussites et ses échecs que Delarque a pu exploiter l'énergie de ses cristaux.

Si vous avez un symbole d'invention *en jeu* dans cette section, vous pouvez créer **une** invention. Payez des rouages - en déplaçant votre marqueur ingénierie sur la piste ingénierie - d'un montant égal au coût de la tuile invention que vous souhaitez créer. Prenez la tuile invention et gardez-la près de votre plateau de joueur jusqu'à ce que vous souhaitiez l'utiliser. Faites glisser les inventions restantes vers le haut dans le sens des flèches, et complétez l'emplacement vide avec une invention de la pioche.

Les inventions vont soit ajouter des animaux à vos collections, soit vous accorder des actions supplémentaires plus tard dans la partie (voir l'Annexe à la page 15 pour les détails des tuiles invention).



Recevoir un parrainage



Nécessite une carte Mécène () en jeu

La découverte scientifique nécessite de l'instruction, du temps et de l'argent. Trouver un mécène qui croit en votre recherche est primordial !

Si vous jouez une carte Mécène dans cette section, prenez une tuile bonus de la position au-dessus ou au-dessous de votre marqueur ordre du tour. N'oubliez pas qu'elle devra être utilisée avant la fin de cette manche, sinon elle sera perdue.

EXEMPLE

Paul a son marqueur ordre du tour sur la 4ème ligne de la piste ordre du tour ①. Il place une carte Mécène avec une tuile bonus Ingénieur dans l'Atelier ②. Il décide de recevoir un parrainage et prend la tuile bonus Initiative ③. Comme il a un symbole d'invention en jeu, il peut créer une invention. Il paie 4 rouages ④ et prend la tuile invention de son choix ⑤, la plaçant près de son plateau de joueur. Il fait glisser l'invention restante vers le haut et en ajoute une nouvelle en bas.



Carte du Delta



Action Standard

Explorer



Suivez les traces de Delarque - avec un peu d'aide de sa technologie pour y arriver plus vite.

Tout d'abord, regardons de plus près la carte et ses régions. La Carte du Delta montre de nombreuses îles différentes, reliées par des ponts ou des rails de dirigeable :



Pont



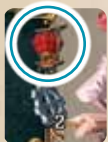
Rail de dirigeable

Les îles sont divisées en 3 régions différentes (**salin, marais, forêt**) du Delta. Boduka et Terapa sont considérées comme des îles hors région.



Avec n'importe quelle carte jouée dans cette section, vous pouvez explorer **une** nouvelle île du Delta en respectant les règles suivantes :

- L'île explorée doit être **adjacente** à une île qui a déjà un de vos marqueurs exploration. Au début de la partie, vous avez 1 marqueur à Boduka. Les îles adjacentes sont reliées par un pont ou un rail de dirigeable.
- Vous ne **pouvez pas** explorer une île **que vous avez déjà explorée**.
- Certaines îles nécessitent un ou plusieurs **dirigeables** (🚁) *disponibles* pour pouvoir y accéder. Le nombre de dirigeables nécessaires pour atteindre une île spécifique est indiqué sur le rail de dirigeable qui y est relié. Les symboles "disponibles" sont :



Sur les cartes personnage en jeu. Chaque symbole de dirigeable sur vos cartes personnage *en jeu* compte comme un dirigeable disponible, **peu importe dans quelle section du plateau elle a été jouée.**



Sur cette carte animal cheval en jeu. Cela compte comme un dirigeable disponible, tant que la carte est *en jeu* (voir Étudier les Animaux page 11).



Sur cette tuile bonus. Cette tuile compte comme un dirigeable disponible, tant que la tuile est *en jeu*.

Remarque : il existe une tuile libellule (voir page suivante) et une carte mission qui affichent également un dirigeable, mais elles sont immédiatement défaussées après utilisation.



- Certaines îles exigent un symbole **pilote** (👤) *disponible* pour pouvoir y accéder. Les symboles "disponibles" sont :



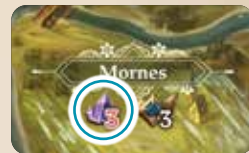
Sur une carte personnage Pilote en jeu. Cela compte comme un pilote disponible, tant que la carte est *en jeu* dans cette section.



Sur cette carte animal cheval en jeu. Cela compte comme un pilote disponible, tant que la carte est *en jeu* (voir Étudier les Animaux page 11).

Remarque : "Disponible" signifie que vous ne dépensez pas les symboles de dirigeable ou de pilote requis, ils doivent se trouver sur des cartes ou des tuiles bonus qui sont en jeu.

Lorsque toutes les conditions sont remplies, vous devez d'abord **payer** le nombre de cristaux indiqué sur l'île (💎). S'il y a déjà 1 ou plusieurs **marqueurs d'autres joueurs sur la même île, vous devez payer 1 cristal supplémentaire.** Ensuite, placez un marqueur exploration sur l'île que vous venez d'explorer.



Ensuite, s'il y a des tuiles libellule dans votre nouvelle île, prenez-en une (voir page suivante).

Enfin, vous gagnez immédiatement le nombre de PV indiqué.



Si vous effectuez cette action avec un Explorateur, vous gagnez 1 PV supplémentaire.



Remarque : Si vous gagnez plus de 50 / 100 PV, placez votre marqueur PV supplémentaires vers la fin de la piste de PV avec le côté approprié vers le haut (50+ / 100+).



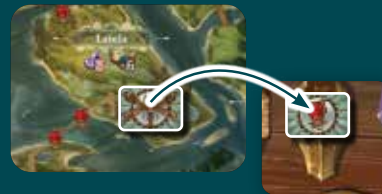
Tuiles Libellule



Lorsque vous atteignez des tuiles libellule (soit en déplaçant votre marqueur Ingénierie, soit en explorant une île), vous pouvez regarder toutes les tuiles de cet emplacement/île (s'il y en a plus d'une). Choisissez-en 1 à conserver et placez-la face visible sur l'emplacement approprié de votre plateau de joueur. Remettez l'autre tuile face cachée.

- » Les tuiles libellule acquises à partir de la **Carte du Delta** sont stockées sur l'emplacement le plus à droite (pas de limite sur le nombre de tuiles).
- » Pour les tuiles libellule de l'**Atelier**, vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile de chaque emplacement (A/B/C) : La première fois que vous passez devant un grand rouage vert (emplacements 9, 13 et 17), prenez une tuile libellule et placez-la sur l'emplacement correspondant de votre plateau de joueur (A/B/C).

Vous pouvez conserver votre tuile pour une utilisation ultérieure ou l'utiliser immédiatement. Si elle est conservée, elle est placée face visible sur votre plateau de jeu. Une fois utilisée, récupérez le bonus, puis retournez la tuile face cachée (voir l'Annexe à la page 16 pour les détails des tuiles).



EXEMPLES

Virgile place son Explorateur dans la section Carte du Delta ①. Il reçoit 2 cristaux. Il décide d'explorer Salama, ce qui nécessite un pilote disponible ②. Puisqu'il a une carte cheval en jeu avec un symbole de pilote ③, il est autorisé à le faire. Salama ne nécessite aucun cristal, mais **Adèle** et **Héloïse** ont déjà un marqueur exploration à cet endroit ④ il paie donc 1 Cristal, et place son marqueur exploration sur l'île ⑤. Il gagne 5 PV (4 + 1 pour son Explorateur).



Lors d'une prochaine manche, **Virgile** effectue son action standard 'Explorer' et veut explorer Tellina, mais l'exploration de cette île nécessite 2 dirigeables disponibles. ⑥ Il n'en a qu'un seul de disponible grâce à une carte personnage qu'il a jouée plus tôt dans l'Atelier ⑦. Mais il réalise alors qu'il peut utiliser une tuile libellule qu'il a acquise précédemment pour obtenir le deuxième dirigeable dont il a besoin. Il retourne la tuile ⑧, paie 7 cristaux, ajoute son marqueur exploration à l'île ⑨, et gagne 10 PV. Enfin, il prend l'une des deux tuiles libellule présentes sur l'île ⑩.



Bibliothèque de Recherche



Actions Standards

Acquérir des Connaissances



L'étude des mécanimaux est le meilleur moyen de reconstituer les découvertes non écrites de Delarque.

Avec n'importe quelle carte jouée dans cette section, vous pouvez choisir de défausser **une** carte personnage ou mission de **votre main** pour acquérir des connaissances sur le ou les animaux représentés sur la carte. Retirez la carte du jeu. Déplacez votre marqueur connaissance d'une case vers la droite sur la piste connaissance correspondante.

EXEMPLE

Héloïse visite la Bibliothèque de Recherche et décide de défausser son **Pilote**. La carte comporte un symbole de flamant rose et de cheval. Elle retire la carte du jeu et déplace son marqueur d'un emplacement vers la droite sur la piste du flamant rose et du cheval.



Étudier les animaux



Si vous parvenez à vous rapprocher des mécanimaux, vous découvrirez peut-être qu'ils ne peuvent s'empêcher de dévoiler leurs secrets.

Avec toute carte jouée dans cette section, vous pouvez jouer des cartes animal de **votre main** pour obtenir des avantages. Vous pouvez en jouer autant que vous pouvez en payer.



Choisissez la ou les carte(s) animal que vous souhaitez jouer. Payez le coût en fioles comme indiqué sur la carte (1). Posez la carte à côté de votre plateau de joueur. **Cette carte est maintenant considérée comme étant en jeu** et l'avantage représenté dans la moitié inférieure de la carte est immédiatement disponible (voir l'Annexe page 15 pour les détails des cartes).

Si vous effectuez cette action avec un **Chef d'Expédition**, vous bénéficiez d'une remise **totale** d'une fiole (quel que soit le nombre d'animaux que vous étudiez à ce tour).



Action spéciale

Publier un Article Scientifique



Requiert un symbole d'article scientifique () en jeu

Pour l'amour de la science, publiez vos découvertes ! Nous devons les transmettre aux générations futures !

Si vous avez un symbole d'article scientifique en jeu dans cette section, vous pouvez publier **un** article scientifique. Pour ce faire, payez le coût en fioles comme indiqué sur l'article (1). Prenez la tuile article scientifique et placez-la à côté de votre plateau de joueur jusqu'à la fin de la partie. Remplacez immédiatement la tuile article scientifique prise par une nouvelle tuile de la pioche.

Les articles scientifiques vous donnent des PV lors du décompte final (voir l'Annexe page 16 pour les détails sur les articles scientifiques).

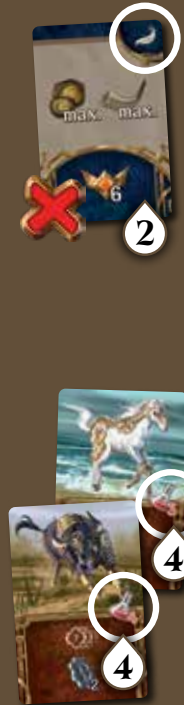
EXEMPLE

Adèle visite la Bibliothèque de Recherche avec son **Chef d'Expédition** ① et décide d'étudier les animaux. Elle reçoit 3 fioles (deux comme indiqué sur le Chef d'Expédition + 1 supplémentaire pour avoir joué une pièce dans cette section) ②. Elle décide de jouer deux cartes animal de sa main. Le coût total serait normalement de 6 fioles ③, mais comme elle a placé son Chef d'Expédition, le coût total de la fiole est réduit de 1, et elle paie 5 fioles. Elle place les deux cartes à côté de son plateau de jeu, et reçoit immédiatement 5 cristaux de son flamant rose ④ et 2 fioles de son taureau ⑤. Son taureau lui rapportera 2 fioles supplémentaires au début de chaque manche suivante (voir page 15).



EXEMPLE

Paul joue une carte Robot dans la Bibliothèque de Recherche ①. Il gagne 1 fiole, puis acquiert des connaissances en défaussant une carte de mission portant le symbole du cheval ②. Il se déplace d'un emplacement vers la droite sur la piste de connaissance des chevaux ③. Ensuite, il décide d'étudier les animaux et place 2 animaux de sa main à côté de son plateau de jeu en payant 7 fioles (④). Enfin, comme il a un symbole d'article scientifique en jeu, il peut effectuer l'action 'Publier un Article Scientifique'. Il paie 2 fioles pour publier l'article scientifique de son choix et le place à côté de son plateau de jeu ⑥. Cette tuile lui rapportera 1 PV pour chaque carte personnage qu'il possède à la fin de la partie.



Phase 3: Résolution

Acquérir de Nouvelles Cartes

Évaluez chacune des 3 sections du plateau de gauche à droite, en commençant par l'Atelier. Chaque joueur acquiert **une** carte de chaque section.

- Dans chaque section, déterminez qui a le plus d'initiative (★) (y compris les tuiles bonus). En cas d'égalité, le joueur dont le personnage est le plus à gauche dans la section commence.
- Dans l'ordre d'initiative, prenez une carte du haut de cette section du tableau. Ces cartes sont:
 - Cartes personnage avancé lors de la résolution de l'Atelier.
 - Cartes animal lors de la résolution de la Carte du Delta.
 - Cartes mission lors de la résolution de la Bibliothèque de Recherche.
 - À la sixième manche, ces cartes seront **toutes** des cartes dernière manche.
- Les cartes acquises vont dans votre main, à l'exception des **cartes dernière manche** : vous les jouez **immédiatement** lorsque vous les obtenez.

EXEMPLE

Adèle et **Paul** ont tous deux 2 d'initiative dans l'Atelier, mais la carte personnage de **Paul** est la plus à gauche, donc il est le premier à choisir. Il choisit la première carte de personnage avancé au-dessus de cette section, suivi par **Adèle**. **Héloïse** et **Virgile** suivent dans cet ordre avec respectivement 1 et 0 d'initiative.





Phase 4: Maintenance

Préparer la prochaine manche

- A. Au-dessus de chaque section du plateau, **réapprovisionnez les cartes** en distribuant un nombre de cartes face visible égal au nombre de joueurs. Utilisez la pioche des personnages avancés pour l'Atelier, la pioche des animaux pour la Carte du Delta, et la pioche des missions pour la Bibliothèque de Recherche. **N'oubliez pas d'utiliser les cartes mission correspondant à la manche à venir.** À la fin de la cinquième manche, remplissez tous les emplacements avec les cartes dernière manche.



- B. **Retirez la tuile invention supérieure**, remettez-la sous la pioche, déplacez les autres tuiles vers le haut et complétez le dernier emplacement avec une tuile de la pioche des inventions.



- C. **À la fin de la manche 3, retirez les 3 tuiles article scientifique** et remettez-les sous la pioche. Ensuite, complétez les emplacements vides avec 3 nouvelles tuiles article scientifique provenant de la pioche.



- D. Choisissez l'une des 3 piles de défausse au bas de votre plateau de joueur et **reprenez toutes les cartes de cette pile dans votre main.** Défaussez ensuite les cartes personnage jouées de chaque section du plateau (gauche, centre, droite) dans les piles de défausse correspondantes de gauche, centre et droite de votre plateau de joueur, 1 par emplacement de défausse.



- E. **Remettez votre marqueur ordre du tour** dans votre zone de jeu et remettez les tuiles bonus que vous avez dans les 4 emplacements correspondants de l'Atelier.
- F. Si vous n'avez pas encore joué la manche 6, **déplacez le marqueur de manche** d'une case vers la droite. Après la manche 6, procédez à la place au décompte final.

Décompte final

À la fin de la partie, ajoutez les PV suivants aux PV que vous avez gagnés pendant la partie.



- A. Gagnez 3/6/10/15 PV si votre marqueur ingénierie a atteint ou dépassé la case 5/9/13/17. Ceci est indiqué sur la piste ingénierie.

Exemple: **Virgile** a 15 rouages, ce qui lui rapporte 10 PV.

- B. Gagnez les PV indiqués sur chaque carte mission (des manches 1 à 3) si vous avez rempli les conditions requises (voir l'Annexe page 14).



Exemple: **Héloïse** a réussi à remplir les conditions de 2 de ses 3 cartes mission. Elle marque 6 + 5 PV pour un total de 11 PV avec ses 2 cartes.



- C. Gagnez des PV en fonction de vos articles scientifiques. Les articles scientifiques vous font gagner des PV pour certains éléments que vous avez acquis ou certains objectifs que vous avez atteints dans la partie (voir l'Annexe page 16).



Exemple: **Paul** possède une tuile article scientifique qui lui confère 2 PV pour chaque tuile libellule. Il a collecté 6 tuiles libellule pendant la partie, il gagne donc 12 PV.

- D. Gagnez des PV pour chaque animal que vous avez collecté. Pour chaque type d'animal, gagnez des PV pour chaque image figurant sur les cartes visibles et les tuiles d'invention dans votre zone de jeu, en fonction de la position de votre marqueur de connaissance correspondant.



Exemple: **Adèle** a 3 flamants roses et 5 chevaux. D'après la position de ses marqueurs sur la piste connaissance, chaque flamant rose lui rapporte 3 PV, et chaque cheval 2 PV. Elle obtient un total de 9 PV + 10 PV pour un total de 19 PV.



- E. Gagnez 1 PV pour chaque tranche de 3 cristaux et fioles restants que vous avez. Ils peuvent être combinés.




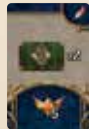



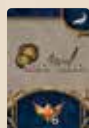





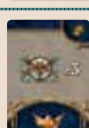

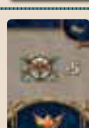
Exemple: **Virgile** Il lui reste 2 fioles et 2 cristaux à la fin de la partie, ce qui lui rapporte 1 PV.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a réussi le plus de cartes mission des manches 1-3 gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs se réjouissent de leur victoire commune.

Annexes

Cartes Mission

Mission des manches 1-3





	Gagnez 5 PV si vous avez exploré 5 îles ou plus dans la région du salin.		Gagnez 5 PV si vous avez publié 2 articles scientifiques ou plus.
	Gagnez 5 PV si vous avez exploré 5 îles ou plus dans la région du marais.		Gagnez 6 PV si vous avez atteint la fin des pistes connaissance flamant rose et cheval.
	Gagnez 5 PV si vous avez exploré 5 îles ou plus dans la région du forêt.		Gagnez 6 PV si vous avez atteint la fin des pistes connaissance tortue et taureau.
	Gagnez 6 PV si vous avez exploré au moins 2 îles dans chaque région.		Gagnez 5 PV si vous avez avancé de 8 cases ou plus sur les pistes connaissance (au total).
	Gagnez 5 PV si vous avez créé au moins 3 inventions.		Gagnez 5 PV si vous avez au moins autant de cartes personnage avancé que de cartes personnage de base.
	Gagnez 5 PV si vous avez atteint 16 rouages ou plus sur la piste ingénierie.		Gagnez 4 PV si vous avez 3 tuiles libellule ou plus.
	Gagnez 6 PV si vous avez atteint 18 rouages ou plus sur la piste ingénierie.		Gagnez 6 PV si vous avez 5 tuiles libellule ou plus.

Mission des manches 4-5

Ces cartes sont conçues pour vous aider dans votre aventure. Vous pouvez conserver ces cartes et les utiliser lors de votre tour. Retirez-les du jeu immédiatement après leur utilisation (remettez-les dans la boîte).

	Gagnez 2 cristaux.
	Gagnez 1 pièce. (Ressource de votre choix : rouage, cristal ou fiole).
	Jouez ce dirigeable quand vous en avez besoin pour explorer une île.
	Gagnez 2 fioles.
	Gagnez 2 rouages.
	Défaussez une carte de votre main (dans la boîte) et avancez sur la ou les pistes connaissance des animaux représentés.



Cartes Dernière Manche

	Placez un marqueur exploration sur n'importe quelle île de la Carte du Delta. Vous n'avez pas besoin d'être adjacent, d'avoir les dirigeables ou le pilote requis disponible, ou de payer des cristaux, mais vous ne gagnez pas non plus de PV ou de tuiles libellule.		Avancez d'une case sur l'une des pistes connaissance des animaux indiqués.
	Défaussez une carte de votre main (dans la boîte) et avancez sur la ou les piste(s) connaissance des animaux représentés.		Ajoutez l'animal illustré à votre collection pour le décompte de fin de partie.




Cartes Animal

Le coût est indiqué en fioles. Une fois jouée, la récompense du bas est disponible immédiatement. L'animal illustré en haut rapporte des PV à la fin de la partie.




Tortue. Payez 1 fiole

	Reprenez toutes les cartes d'une de vos piles de défausse dans votre main (effet immédiat).
	Placez un marqueur exploration sur n'importe quelle île de la Carte du Delta. Vous n'avez pas besoin d'être adjacent, d'avoir les dirigeables ou le pilote requis disponible, ou de payer des cristaux, mais vous ne gagnez pas non plus de PV ou de tuiles libellule (effet immédiat).




Flamant rose. Payez 2 fioles

	Gagnez 5 cristaux (effet immédiat).
	Gagnez 5 rouages (effet immédiat).
	Avancez de 1 case sur une piste connaissance de votre choix (effet immédiat).

Cheval. Payez 3 fioles






	1 dirigeable disponible (effet permanent).
	1 pilote disponible (effet permanent).
	Avancez d'une case sur 2 pistes différentes de connaissance de votre choix (effet immédiat).



Taureau. Payez 4 fioles

	Gagnez immédiatement 2 cristaux. Au début de chaque manche suivante, à la phase 1, vous gagnez 2 cristaux supplémentaires.
	Gagnez immédiatement 2 fioles (remarque : elles ne peuvent pas être utilisées pour payer la carte). Au début de chaque manche suivante, à la phase 1, vous gagnez 2 fioles supplémentaires.
	Gagnez immédiatement 2 rouages. Au début de chaque manche suivante, à la phase 1, vous gagnez 2 rouages supplémentaires.

Tuiles Invention

Le coût est indiqué en rouages.





	Ajoutez une tortue à votre collection pour le décompte final.
	Ajoutez un flamant rose à votre collection pour le décompte final.
	Ajoutez un cheval à votre collection pour le décompte final.
	Ajoutez un taureau à votre collection pour le décompte final.
	À tout moment pendant votre tour, vous pouvez effectuer une action 'Explorer' supplémentaire comme si vous aviez un pilote disponible. (Utilisable une seule fois. Retournez-la face cachée après utilisation.)

	À tout moment pendant votre tour, vous pouvez effectuer une action 'Explorer' supplémentaire comme si vous aviez un dirigeable et 2 cristaux. (Utilisable une seule fois. Retournez-la face cachée après utilisation.)
	À tout moment pendant votre tour, vous pouvez effectuer une action 'Explorer' supplémentaire comme si vous aviez 4 cristaux. (Utilisable une seule fois. Retournez-la face cachée après utilisation.)

Remarque : lorsque vous effectuez une action 'Explorer' supplémentaire avec une tuile Invention, vous pouvez dépenser des cristaux supplémentaires et utiliser vos dirigeables ou pilotes disponibles si nécessaire.

Articles Scientifiques

Le coût est indiqué en fioles.

	Gagnez les PV que vous avez reçus de la piste ingénierie lors du décompte final une seconde fois.		Gagnez 2 PV pour chaque île que vous avez explorée dans la région du salin.
	Gagnez 1 PV pour chaque carte personnage que vous avez (de base et avancé, en main et dans les piles de défausse).		Gagnez 2 PV pour chaque île que vous avez explorée dans la région du marais.
	Gagnez 1 PV pour chaque dirigeable dont vous avez eu besoin pour explorer les îles.		Gagnez 2 PV pour chaque île que vous avez explorée dans la région de la forêt.
	Gagnez 2 PV pour chaque tuile libellule que vous possédez.		Gagnez 3 PV pour chaque groupe de 2 îles que vous avez exploré dans les régions du salin et du marais.
	Gagnez 3 PV pour chaque invention que vous avez créée.		Gagnez 3 PV pour chaque groupe de 2 îles que vous avez explorées dans les régions du salin et de la forêt.
	Gagnez 3 PV pour chaque article scientifique que vous avez publié, y compris celui-ci.		Gagnez 3 PV pour chaque groupe de 2 îles que vous avez explorées dans les régions du marais et de la forêt.
	Gagnez 1 PV pour chaque cristal et/ou fiole restant à la fin de la partie au lieu de 1 PV pour 3 cristaux et fioles restants.		Gagnez 5 PV pour chaque ensemble de 3 îles que vous avez explorées dans chacune des 3 régions. Par exemple, si vous avez exploré 4 îles dans la région du salin, 2 dans la région du marais et 3 dans la région de la forêt, vous avez 2 ensembles complets de 3 îles et gagnez 10 PV.
	Gagnez 1 PV pour chaque case sur laquelle vos marqueurs connaissance ont avancé. Par exemple, si vos marqueurs ont collectivement avancé de 8 cases, vous gagnez 8 PV.		Gagnez 3 PV pour chaque île que vous avez explorée et qui contient un symbole de pilote.

Tuiles Libellule

Une fois acquise, une tuile libellule doit rester face visible dans son emplacement jusqu'à ce qu'elle soit utilisée.

	Jouez avec une carte personnage dans une section du plateau pour recevoir 2 des ressources locales (rouages, cristaux ou fioles). N'oubliez pas de la replacer après usage sur l'emplacement d'où elle provient.		Gagnez 2 de la ressource indiquée.
	Jouez avec une carte personnage dans une section du plateau pour obtenir une initiative supplémentaire à la fin du tour. N'oubliez pas de la replacer après usage sur l'emplacement d'où elle provient.		Avancez sur la piste connaissance indiquée.
			Jouez quand vous avez besoin de ce dirigeable pour explorer une île. Retournez-la immédiatement.

Crédits

AUTEUR : Franz Couderc · ILLUSTRATIONS : Nastya Lehn · CHEF DE PROJET : Rudy Seuntjens · DÉVELOPPEMENT : Seb Van Deun · DIRECTION ARTISTIQUE : Rafaël Theunis · RÉDACTION : Amanda Erven · TRADUCTION FRANÇAISE : Damien Constant · CONTRÔLE QUALITÉ : Eefje Gielis · LOGISTIQUE : Wim Goossens

En cas de problème avec ce produit, veuillez contacter le point de vente où vous avez acheté ce jeu, ou notre service client sur notre site : <https://gamebrewer.com/customer-service>

