SATISFACTORY

THE BOARD GAME



Livret de règles provisoire, susceptible d’être modifié.

SATISFACTORY – APERÇU – LIVRET DE RÈGLES V0.2

LIEN TTS

INTRODUCTION

Bienvenue, pionnier.

Vous avez été envoyé sur la planète MASSAGE-2(A-B)b pour le compte de FICSIT afin d'exploiter ses ressources naturelles, de construire des lignes de production toujours plus élaborées et de livrer les matériaux nécessaires pour achever le Projet Assemblage.

Dans *Satisfactory: The Board Game*, chaque joueur développe son propre réseau de production sur la planète. Explorez des biomes, exploitez des ressources et optimisez votre usine pour atteindre l'objectif ultime : devenir le pionnier le plus productif.

Les pionniers commencent avec un modeste HUB. À mesure qu'ils explorent, ils accèdent à une production plus efficace, à des convoyeurs plus rapides, à de nouveaux bâtiments et à des plans toujours plus complexes pour accomplir les jalons du Projet Assemblage.



Livret de règles provisoire, susceptible d'être modifié.

MATÉRIEL



1. Plateau de jeu
2. Plateau individuel
3. Tuiles Bâtiment aux couleurs des joueurs
4. Piste de l'Ascenseur spatial
5. Cartes Jalon
6. Cartes Plan
7. Cartes Biome
8. Jetons Exploration
9. Jetons Créature
10. Cubes Ressource
11. Cubes du HUB
12. Jetons Action

Plateau de jeu

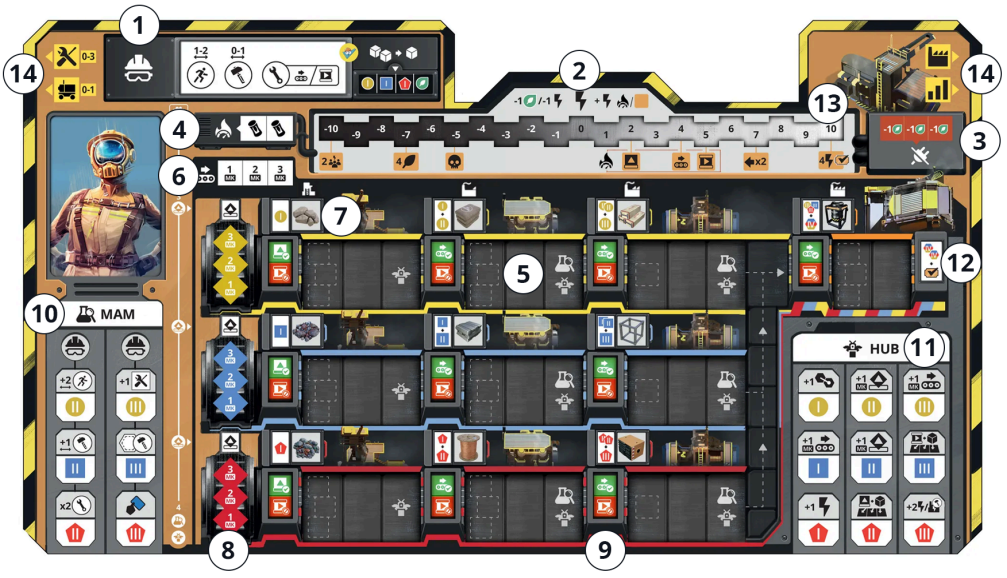
Le plateau de jeu représente la planète que vous explorez et sur laquelle vous construisez vos usines.

Le plateau est divisé en hexagones, chacun offrant des possibilités et des défis. Chaque joueur commence dans une zone d'atterrissage différente et y établit son HUB.



Plateaux individuels

Chaque joueur utilise un plateau individuel pour gérer son usine et suivre des informations importantes, notamment :



1. Actions du joueur
Indique le nombre d'actions disponibles pendant votre tour.

2. Gestion de l'énergie
Suit la consommation d'énergie de l'usine, les bonus en cas d'excédent et les conséquences d'un manque d'énergie.

3. Dépôts
Indique le nombre de dépôts en jeu, qui influe sur la consommation d'énergie et les effets des cartes.

4. Surcadençage
Indique le nombre d'éclats de puissance dans l'usine, qui procurent des bonus quel que soit le niveau d'énergie.

5. Convoyeurs
Suit le déplacement des ressources dans l'usine.

6. Vitesse des convoyeurs
Indique de combien de cases les ressources avancent lors d'un déplacement des convoyeurs.

7. Bâtiments d'usine
Indique quels bâtiments de production ont été construits.

8. Extracteurs
Indique le niveau d'extraction de chaque foreuse. Plus il est élevé, plus l'usine reçoit de ressources à chaque phase de production.

9. Interrupteurs
Indique si chaque bâtiment de production est construit et alimenté. Les bâtiments éteints n'activent pas leurs convoyeurs lors des déplacements et ne raffinent aucune ressource.

10. Améliorations du MAM
Suit les améliorations du MAM.

Ces améliorations modifient vos actions.

Débloquer une amélioration du MAM dans une colonne débloque un jeton Action supplémentaire.

11. Améliorations du HUB
Suit les améliorations du HUB.

Ces améliorations modifient diverses capacités de production de l'usine.

12. Broyeur AWESOME
Lorsque deux ressources de palier IV atteignent cette case, vous pouvez les retirer de l'usine pour gagner 1 point FICSIT.

13. Conversion d'énergie
Lorsque votre énergie atteint 10, vous pouvez en dépenser 4 pour gagner 1 point FICSIT.

14. Cartes
Regroupe les cartes Plan obtenues et construites pendant la partie. Les outils et véhicules améliorent les capacités du pionnier ; les améliorations de production et bâtiments supplémentaires augmentent celles de l'usine.

Consultez la section PLATEAU INDIVIDUEL de ce livret pour une explication détaillée de chaque zone du plateau individuel.

HUB

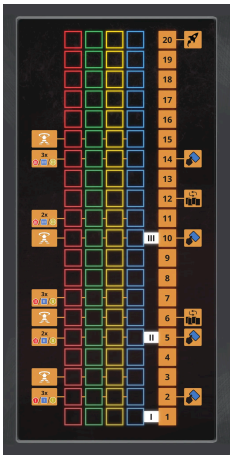
Le HUB est le quartier général de votre usine.

Chaque joueur commence avec deux jetons Bâtiment empilés pour représenter le HUB, placé dans la zone d'atterrissage choisie. C'est le point central auquel tous ses réseaux de production se raccordent.





Ascenseur spatial



Le plateau Ascenseur spatial représente les étapes de construction du Projet Assemblage choisi. À mesure que la construction avance, vous accédez à des plans plus évolués. Une fois le Projet Assemblage achevé, la partie se termine et le pionnier ayant le plus de points FICSIT l'emporte !

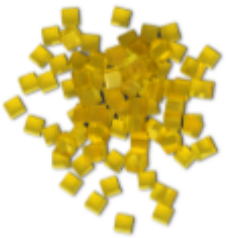
Le plateau Ascenseur spatial permet aussi de suivre vos points FICSIT. En gagnant des points FICSIT, les pionniers obtiennent des avantages.

Ressources

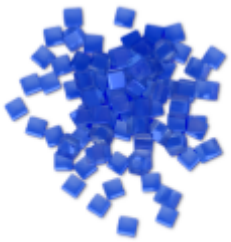
Les ressources sont représentées par des cubes colorés. Les ressources de départ sont :



Biomasse



Calcaire



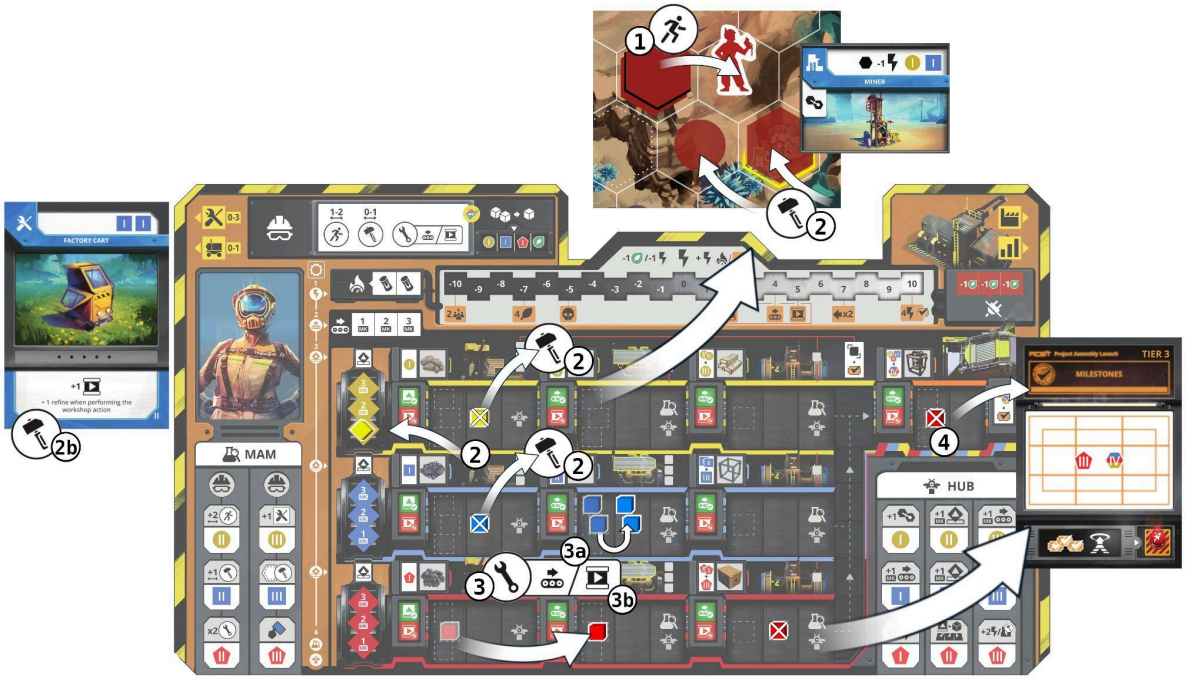
Fer



Cuivre

VUE D’ENSEMBLE

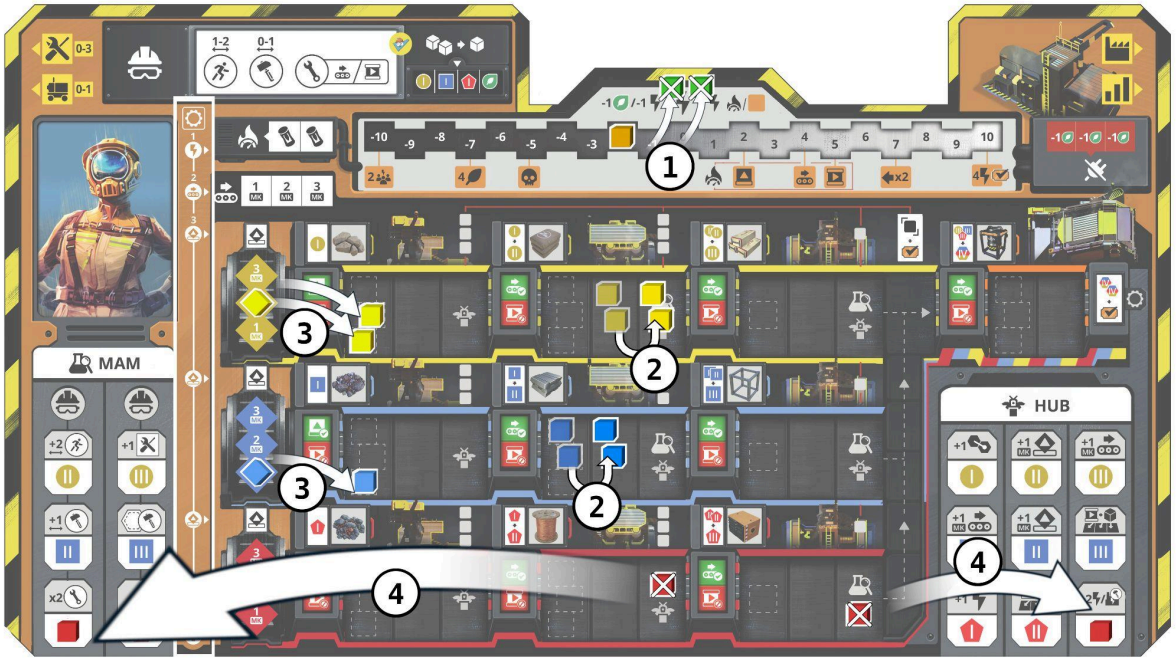
Dans l’ordre du tour, chaque joueur effectue sa phase d’action : il réalise des actions pour interagir avec la carte de la planète et son usine.



Vous pouvez effectuer de nombreuses actions :

1. Déplacement – Déplacez vos pionniers sur la planète pour récolter des ressources, affronter des créatures et découvrir les secrets cachés dans les différents biomes.
2. Construction – Utilisez vos ressources pour bâtir des bâtiments, comme des foreuses augmentant l'extraction, mais aussi de puissants outils, véhicules et améliorations, telle la carte 2b, qui améliorent certaines actions.
3. Atelier – Manipulez manuellement les ressources de votre usine.
    a. Déplacez plusieurs ressources sur leurs segments de convoyeur.
    b. Améliorez une ressource d'un palier au suivant.
4. Actions gratuites –
    a. Accomplissez les jalons du Projet Assemblage avec vos ressources pour gagner des points FICSIT.
    b. Échangez 2 ressources quelconques contre 1 ressource de palier I de votre choix.

Une fois que chacun a terminé ses actions, tous les joueurs effectuent simultanément la phase de production : leurs usines prennent vie !



La phase de production suit toujours le même ordre d'opérations dans votre usine :

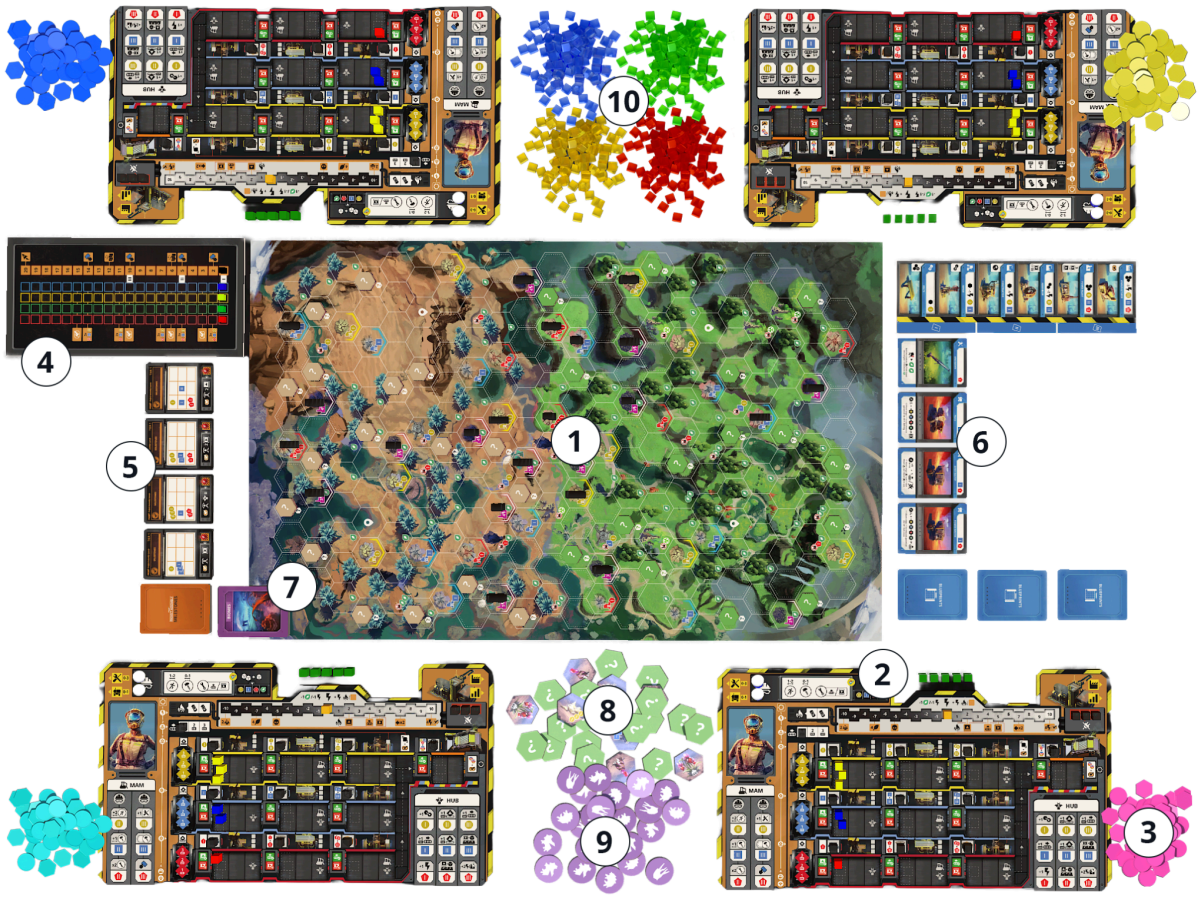
1. Gestion de l'énergie – Payez de la biomasse pour réduire le déficit ou subissez les conséquences. Gagnez des bonus en cas d'excédent.
2. Déplacement des convoyeurs – Les ressources traversent l'usine et se raffinent en ressources de palier supérieur.
3. Extraction – Extrayez les ressources de la planète grâce aux foreuses et placez-les dans votre usine.
4. Améliorations de l'usine – Dépensez des ressources pour améliorer durablement l'usine.



Après la phase de production, les joueurs reviennent à la phase d'action. La partie continue jusqu'à ce qu'un pionnier entreprenant atteigne 20 points FICSIT ou que la construction du Projet Assemblage soit achevée.

Le pionnier ayant le plus de points FICSIT remporte la partie !

MISE EN PLACE



1. Placez le plateau de jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

1.1. Placez votre pion Joueur et votre HUB



Au début de la partie, chaque joueur choisit un quadrant.

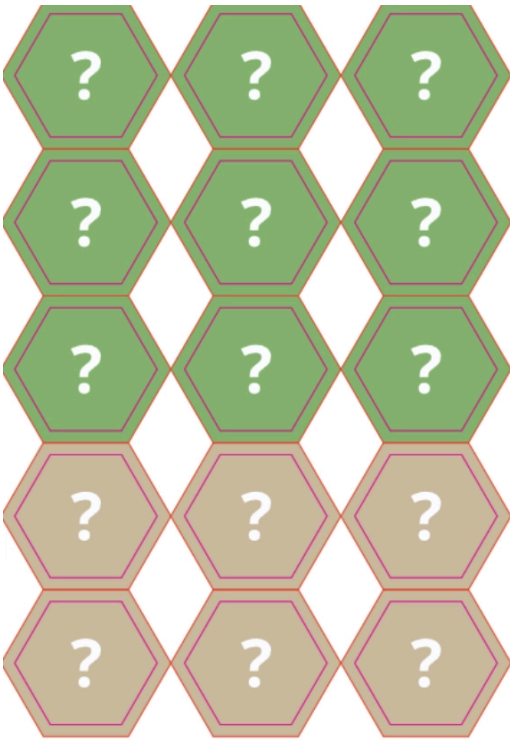
Repérez la case Point d'intérêt située à peu près au centre de votre quadrant. Placez-y votre pion Joueur et votre HUB.



Le HUB est votre quartier général et le point central auquel votre réseau de production se raccorde.

1.2. Placez les tuiles Biome

Les tuiles hexagonales portent un ? au dos. Mélangez-les face cachée, puis placez-les (? visible) sur chaque case de la carte comportant une icône ?. Ignorez la couleur de leur dos et répartissez-les au hasard.

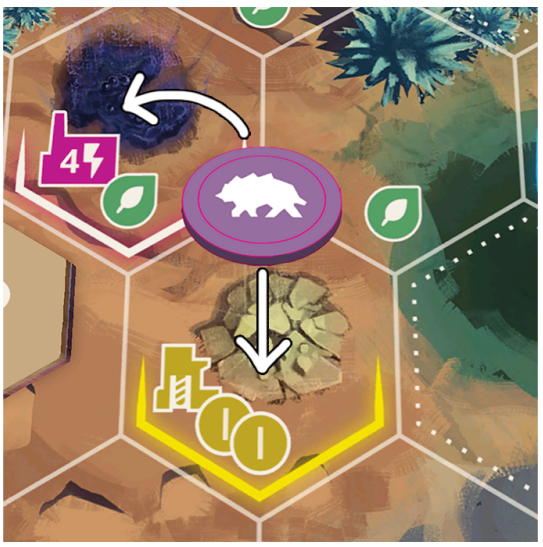


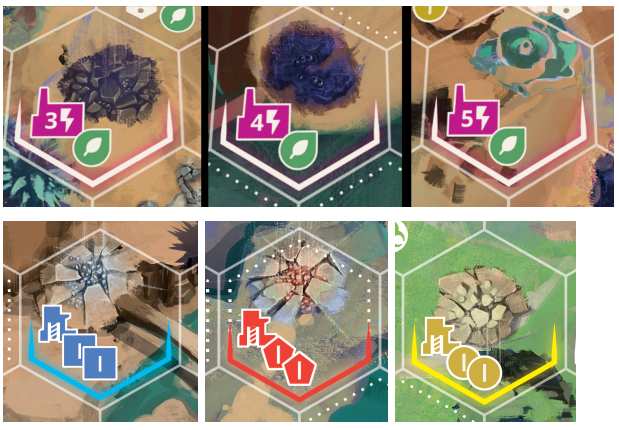




1.3. Placez les jetons Créature

Le jeu comprend trois types de créatures aux effets différents, représentés par ces jetons. Choisissez-les au hasard et placez-les sur les cases suivantes : les gisements produisant deux ressources identiques et les sources d'énergie (toute case portant une icône d'énergie violette).





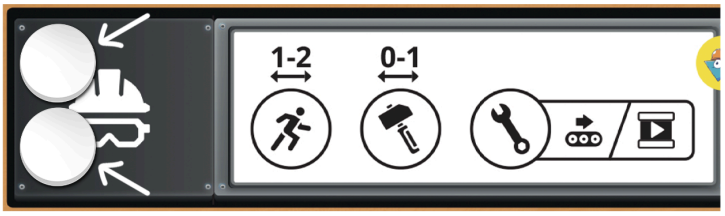
2. Prenez un plateau individuel

Chaque joueur prend un plateau individuel et le place devant lui.

Avant de jouer, préparez les différentes zones du plateau comme suit :

2.1. Préparez vos actions

Placez 2 marqueurs Action dans la zone Actions, en haut à gauche de votre plateau individuel.



Ces marqueurs représentent les actions disponibles pendant votre tour.

Lorsque vous effectuez une action, déplacez un marqueur Action sur la case Action cerclée correspondante.

2.2. Préparez l'énergie

Repérez la zone Énergie de votre plateau individuel.

Placez un cube sur la case 0 de la piste d'énergie.

À droite de l'indicateur d'énergie, placez 3 cubes noirs, un sur chaque case –1.





Le système d'énergie est détaillé dans la section Énergie.

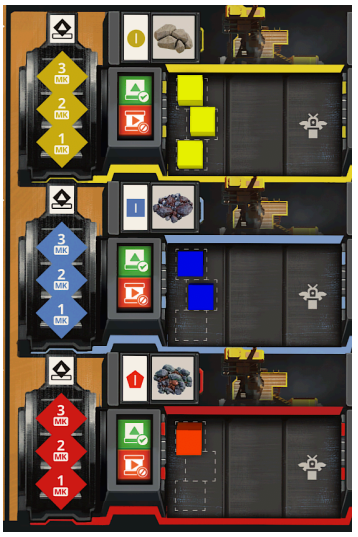
2.3. Réglez la vitesse initiale des convoyeurs

Repérez la zone Vitesse des convoyeurs sur la gauche de votre plateau individuel. Placez un cube sur la case MK1.

Votre niveau de convoyeur détermine de combien de cases chaque cube se déplace pendant la phase de production.



2.4. Placez vos ressources de départ



Votre usine commence avec :

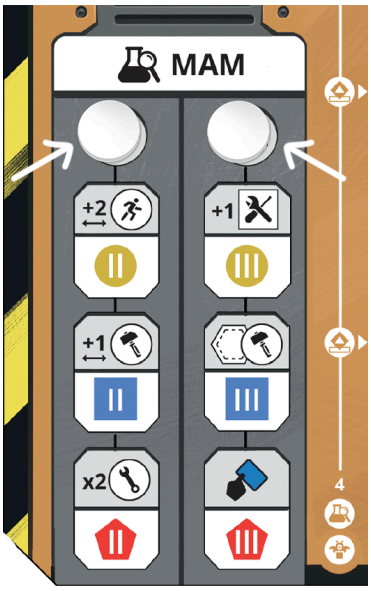
3 calcaire
2 fer
1 cuivre

Placez ces ressources sur le segment de convoyeur le plus à gauche de votre plateau individuel, comme illustré :

2.5. Préparez les améliorations du MAM (actions supplémentaires)

Placez un jeton Action sur l'emplacement supérieur de chaque colonne du MAM.

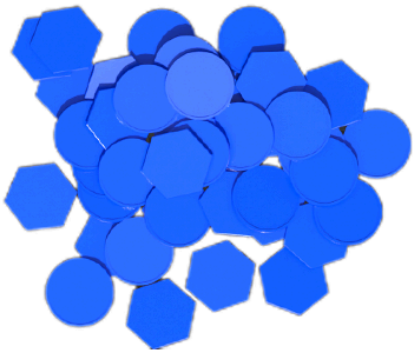
Vous obtenez ces jetons Action supplémentaires en débloquant une amélioration dans la colonne correspondante.



2.6. Prenez vos jetons Bâtiment

Prenez tous les éléments de votre couleur et placez-les près de votre plateau individuel. Ils comprennent les bâtiments (convoyeurs et éléments d'usine), représentés par des disques.

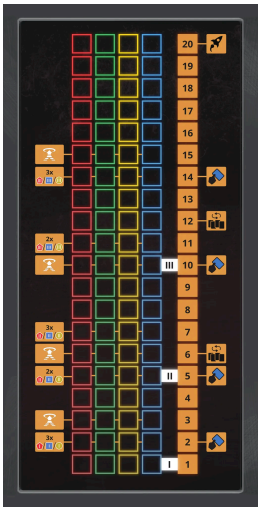


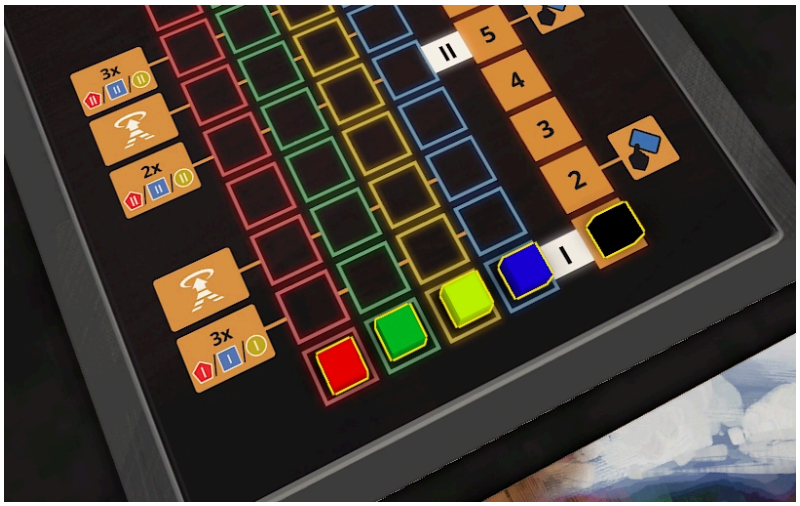


---

3. Placez l'Ascenseur spatial

Placez le plateau Ascenseur spatial à une extrémité du plateau de jeu. Chaque joueur place son cube de couleur sous la piste de sa couleur : c'est la position de départ (0 point).





Le plateau Ascenseur spatial indique les points FICSIT (de victoire) de chaque joueur (cubes de couleur) et la progression de la construction du Projet Assemblage (cube noir).

4. Terminez la mise en place commune

4.1. Paquets de cartes

I. Cartes Biome

Mélangez les cartes Biome et formez une pioche près du plateau de jeu.

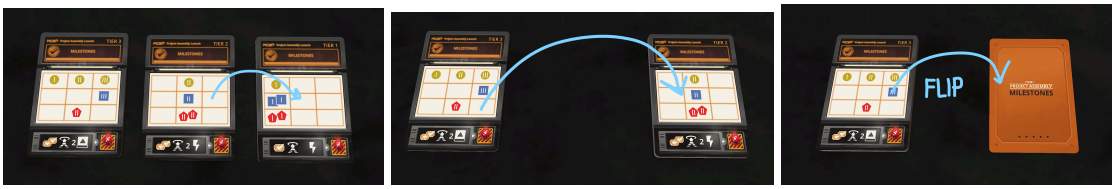


II. Cartes Jalon

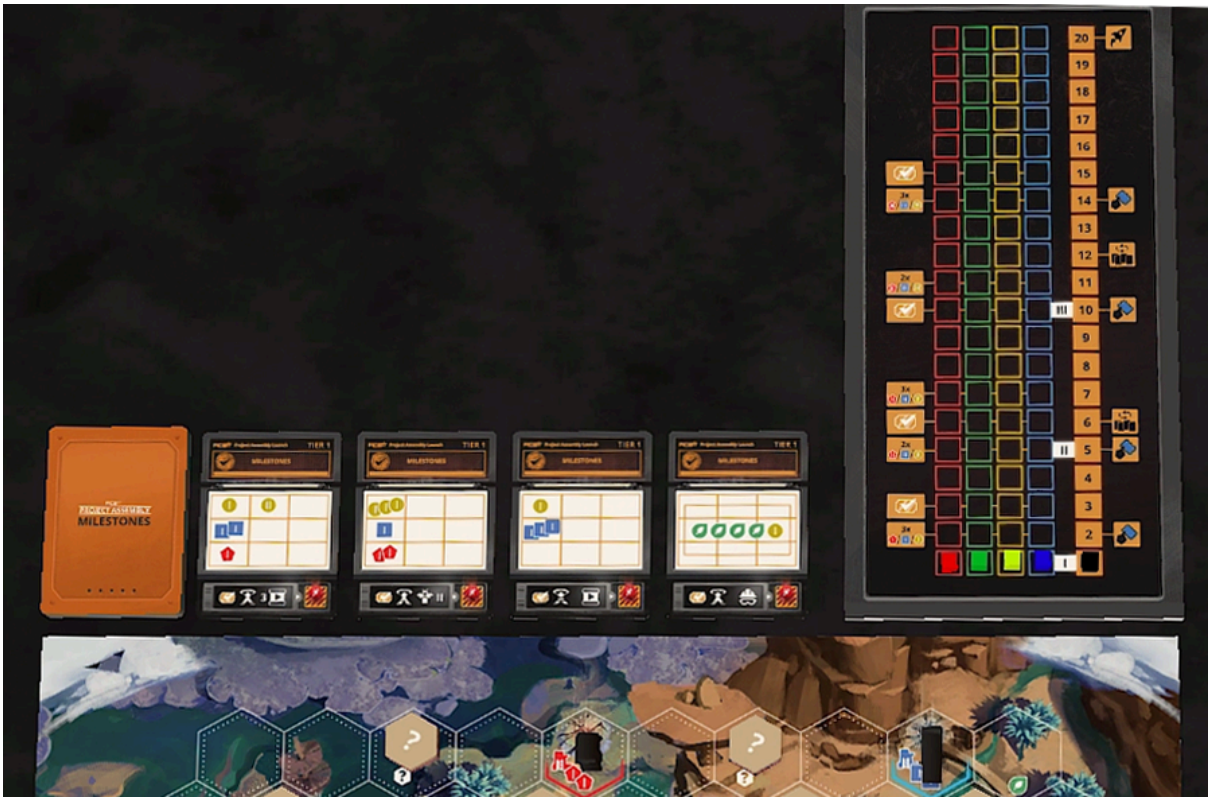
Séparez les cartes Jalon en trois paquets, un par palier. Le palier de chaque carte est indiqué en haut à droite.



Mélangez chaque paquet et retournez-le face cachée. Placez le paquet du palier III en dessous, celui du palier II au milieu et celui du palier I au-dessus : vous obtenez la pioche Jalon.



Piochez les quatre premières cartes de la pioche Jalon et placez-les en ligne à côté de l’Ascenseur spatial.



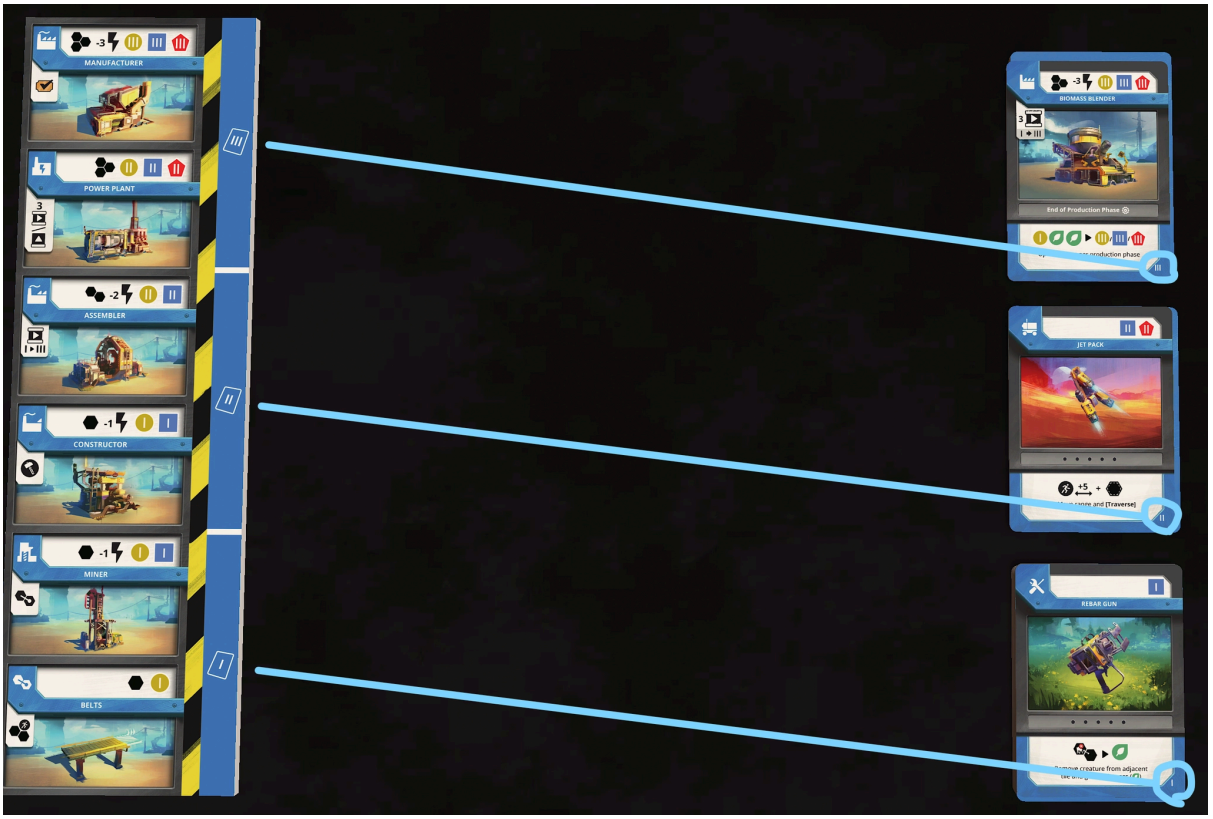
III. Plans

Prenez le plateau Construction et les cartes Plan.

Placez le plateau Construction de l'autre côté du plateau de jeu. Séparez les cartes Plan en trois paquets, un par palier. Le palier des cartes est indiqué en bas à droite.



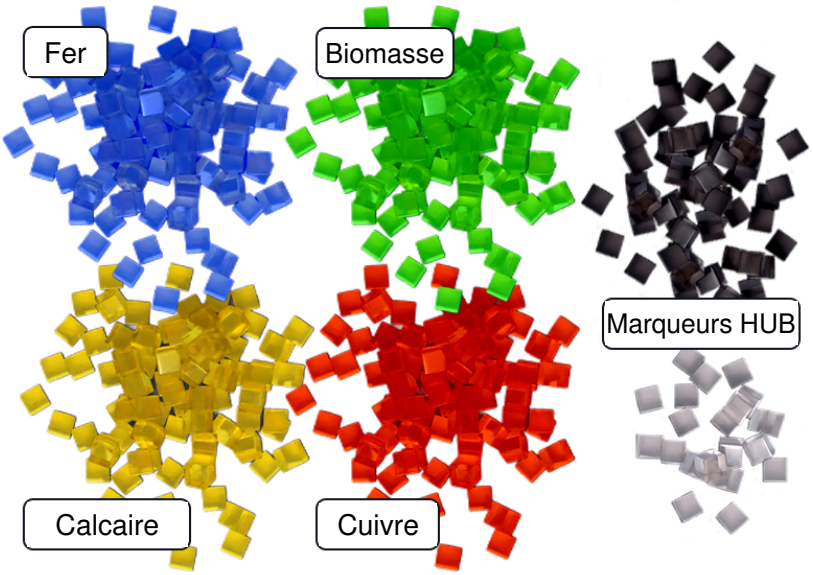
Mélangez chaque paquet, placez-le près du palier correspondant du plateau Construction et retournez-le face cachée.



Piochez ensuite les quatre premières cartes du paquet du palier I et placez-les face visible en ligne entre le plateau Construction et la pioche.



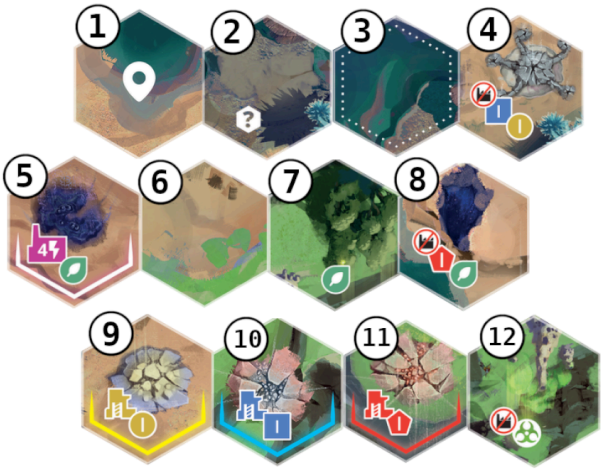
4.2. Ressources communes



LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente la planète que vous explorez et sur laquelle vous bâtissez votre usine.

Le plateau comporte diverses icônes. Chacune représente une particularité, une restriction, une ressource ou une interaction.



1. Départ du HUB 2. Emplacement de tuile Biome 3. Infranchissable 4. Puits de ressources 5. Source d'énergie 6. Vide 7. Biomasse 8. Non constructible 9. Gisement de calcaire 10. Gisement de fer 11. Gisement de cuivre 12. Radiation

Ces symboles sont expliqués en détail dans le **répertoire des icônes**, à la fin de ce livret.

Tuiles Biome



Les tuiles Biome ont été placées face cachée sur leurs emplacements lors de la mise en place.

Lorsque vous entrez sur ces cases, retournez la tuile Biome, retirez-la du plateau, placez-la près de votre plateau individuel et recevez ses avantages. Vous piochez aussi des cartes Biome lorsque vous récupérez une tuile Biome.

Vous ne pouvez pas construire sur une case contenant une tuile Biome.

Créatures

Les créatures ont été placées sur le plateau lors de la mise en place. Elles gênent les pionniers de diverses façons tant qu'elles restent sur le plateau.

Pour retirer une créature, entrez avec votre pionnier sur sa case et dépensez un jeton Action. Son effet est alors annulé. Placez le jeton Créature retiré près de votre plateau individuel. Certains effets du jeu tiennent compte des jetons Créature récupérés.



Le Haricot (Bean)

Effet : vous ne pouvez pas construire sur les cases **adjacentes à la créature** tant qu'elle n'a pas été retirée.



Le Sanglier

Effet : si vous terminez votre déplacement sur la case de la créature, **vous perdez 1 action.**

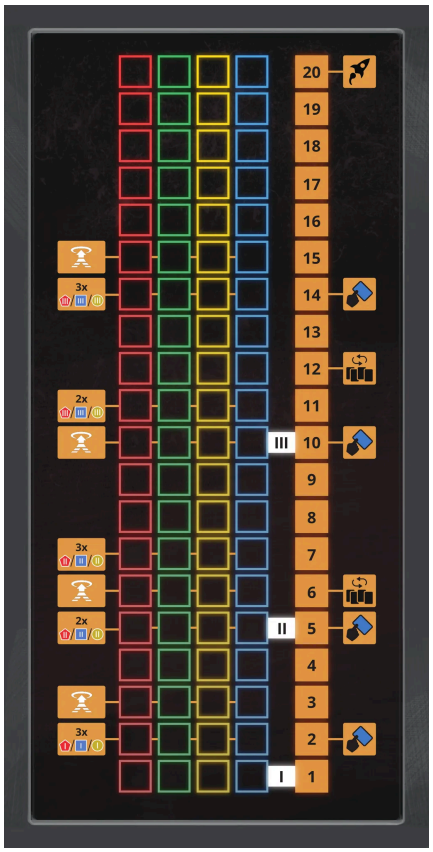


Le Cracheur

Effet : si vous terminez votre déplacement sur la case de la créature ou sur **une case adjacente**, **vous perdez 1 action.**

Vous ne pouvez pas construire sur une case contenant une créature.

L'ASCENSEUR SPATIAL



L'Ascenseur spatial comporte plusieurs pistes. Celle de droite indique l'avancement de la construction du Projet Assemblage. Les pistes colorées de gauche indiquent les points FICSIT de chaque joueur.

Lorsque vous gagnez des points FICSIT, avancez votre cube de couleur sur la piste. Si le cube atteint une case associée à un effet, représenté par une icône reliée à cette ligne à gauche de la piste FICSIT, vous recevez cet avantage. Chaque effet est expliqué dans le ***répertoire des icônes*** de ce livret.

Lorsque vous augmentez le niveau de construction du Projet Assemblage, avancez le cube noir. S'il atteint une case avec une icône, seul le joueur qui a fait progresser la construction reçoit ce bonus. Chaque effet est expliqué dans le ***répertoire des icônes*** de ce livret.

Lorsque la piste du Projet Assemblage atteint un nouveau palier, elle débloque les cartes Plan de ce palier : de meilleurs outils, véhicules, bâtiments et améliorations de production deviennent accessibles à tous les joueurs.

I II III

Lorsqu'un nouveau palier de cartes Plan est débloqué, piochez quatre cartes du paquet correspondant et placez-les face visible dans la rangée de ce palier.

Accomplir des cartes Jalon est le principal moyen de faire avancer la piste du Projet Assemblage.

Cartes Jalon

Chaque carte Jalon comporte les éléments suivants :



1. **Palier** — Indique la difficulté du jalon.

2. **Ressources requises** — Ressources à dépenser depuis votre usine pour accomplir le jalon.

3. **Récompenses du Projet Assemblage** — Chaque carte Jalon rapporte des points FICSIT et augmente le niveau de construction du Projet Assemblage sur l'Ascenseur spatial.

4. **Récompense** — Chaque jalon offre une récompense. Consultez le ***répertoire des icônes*** de ce livret pour son explication.

Points FICSIT



Cette icône apparaît sur divers éléments du jeu. Elle représente un point FICSIT.

Le but du jeu est de cumuler plus de points FICSIT que les autres pionniers. Ces points sont comptabilisés sur le plateau Ascenseur spatial.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un pionnier atteint 20 points FICSIT ou que la piste de construction du Projet Assemblage sur l'Ascenseur spatial atteint sa dernière case.

À la fin de la partie, les pionniers peuvent gagner des points FICSIT supplémentaires s'ils remplissent les conditions suivantes :

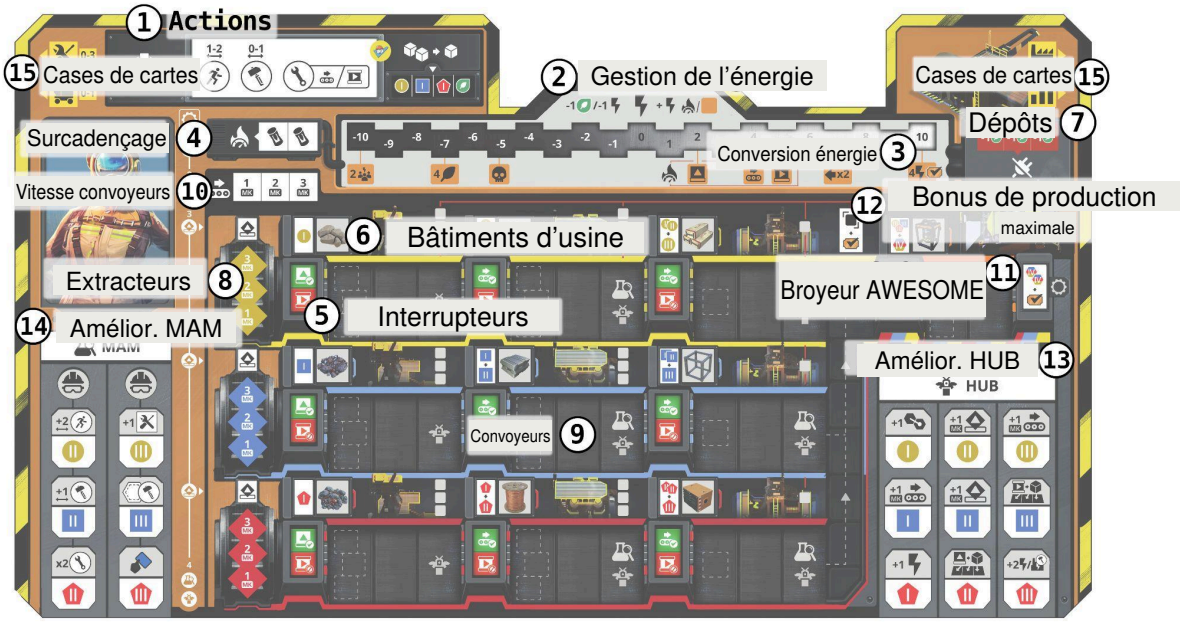
Note : en cas d'égalité pour l'une de ces conditions, tous les joueurs concernés gagnent le point.

- Le joueur ayant récupéré le plus de tuiles d'exploration gagne 1 point FICSIT.
- Le joueur ayant le plus d'énergie gagne 1 point FICSIT.
- Le joueur ayant accompli le plus de cartes Jalon gagne 1 point FICSIT supplémentaire.

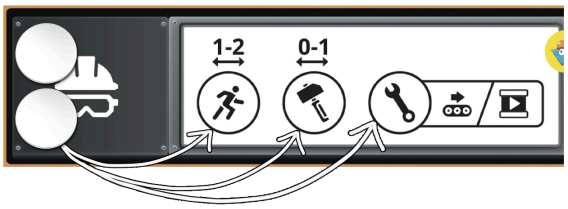
Le joueur qui possède le plus de points FICSIT remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité après l'attribution des points FICSIT de fin de partie, ils partagent la victoire.

LE PLATEAU INDIVIDUEL

Votre plateau individuel représente le fonctionnement de votre usine.



1. Actions



Vos disques Action indiquent le nombre d'actions que vous pouvez effectuer à chaque tour. Ce panneau présente les actions disponibles. Pour en savoir plus, consultez la section **Actions** de ce livret.

2. Gestion de l'énergie



La piste d'énergie indique l'énergie disponible dans votre usine. Construire des bâtiments et d'autres effets font varier cette énergie. Pendant la phase de production, un surplus d'énergie vous accorde des avantages ; un déficit entraîne des conséquences, comme dépenser de la biomasse.

3. Conversion d'énergie



Pendant la phase de production, si vous avez 10 points d'énergie, vous pouvez dépenser 4 points d'énergie pour gagner 1 point FICSIT.

4. Surcadençage



En explorant les tuiles Biome, vous pouvez rencontrer des limaces de puissance. Elles fournissent des éclats à placer dans les cases de surcadençage de la piste d'énergie.
Un éclat placé dans une case de surcadençage de la piste d'énergie vous accorde des bonus supplémentaires pendant la phase de production.

5. Interrupteurs



Les marqueurs HUB (cubes noirs) sont placés sur ces repères pour indiquer si un bâtiment est alimenté. Vous les manipulez pendant la phase de production.

6. Bâtiments d’usine



Chaque plateau individuel comporte dix bâtiments : trois foreuses, trois constructeurs, trois assembleuses et une façonneuse. Ils figurent sur le plateau Construction.

Chaque ligne correspond à une ressource. Jaune = calcaire. Bleu = fer. Rouge = cuivre. La façonneuse mélange ces trois ressources.

Chaque bâtiment comporte les mêmes éléments.

1. Repère du bâtiment. Placez-y un marqueur HUB (cube noir), puis déplacez-le sur l’interrupteur après avoir construit le bâtiment.
2. Interrupteur. Indique si le bâtiment est alimenté.
3. Segments de convoyeur. Chaque bâtiment en possède trois. Chaque segment ne peut contenir qu’un nombre limité de ressources, indiqué par les contours carrés du segment de gauche.
4. Icône d’amélioration. Indique les améliorations à obtenir en dépensant des ressources sur ces segments pendant la phase de production.
5. Bonus de production maximale. Au-dessus du segment de droite, un repère rappelle le nombre de ressources à y placer pour bénéficier du bonus de production maximale.

7. Dépôts



Indiquent le nombre de dépôts en jeu. Chaque case de dépôt découverte coûte de la biomasse supplémentaire pendant la phase de production.

8. Extracteurs



Chaque ligne possède un repère d’extracteur indiquant le niveau MK de sa foreuse. Pendant la phase de production, celle-ci produit un nombre de ressources égal à son niveau MK.

9. Convoyeurs

Les convoyeurs déplacent les ressources de gauche à droite dans l'usine, à commencer par les ressources les plus à droite.



Chaque bâtiment comprend trois segments de convoyeur, assortis d'informations.
Les cases en pointillé à gauche indiquent la capacité de chaque segment du bâtiment.
Les icônes du segment de droite indiquent les améliorations obtenues en dépensant des ressources sur ces segments durant la phase de production.

10. Vitesse des convoyeurs



Indique le nombre de segments parcourus par les ressources lors d'un déplacement des convoyeurs.

11. Broyeur AWESOME



Lorsque deux ressources de palier IV atteignent cette case, vous pouvez les dépenser pour gagner 1 point FICSIT.

12. Bonus de production maximale



Si le segment le plus à droite de chaque convoyeur des paliers I, II et III contient le maximum de ressources, vous gagnez 1 point FICSIT à la fin de votre phase de production.

13. Améliorations

HUB

Indiquent les améliorations débloquées pendant la partie. Les améliorations du HUB procurent des bonus à l'usine.

14. Améliorations

MAM

Indiquent les améliorations débloquées pendant la partie. Les améliorations du MAM procurent des bonus au pionnier.

15. Emplacements 

Indiquent où placer les différents types de cartes Plan obtenues pendant la partie. Le nombre de cartes qu'un pionnier peut posséder simultanément est limité pour certains types.

DÉPLACEMENT DES CONVOYEURS



Vos convoyeurs transportent les ressources dans votre usine.

La vitesse actuelle de vos convoyeurs figure sur la piste Vitesse des convoyeurs de votre plateau individuel. Elle indique le nombre de segments parcourus par les ressources lors d'un déplacement des convoyeurs.

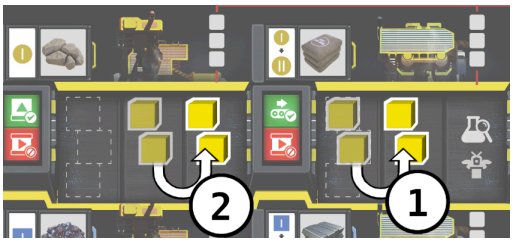
Vous commencez la partie en MK1.

Conditions de déplacement des convoyeurs

Ordre

Lors d'un déplacement des convoyeurs, les ressources se déplacent de gauche à droite, en commençant par les segments les plus à droite construits et alimentés en énergie.

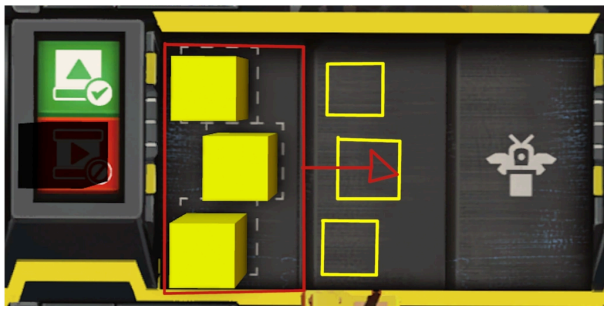




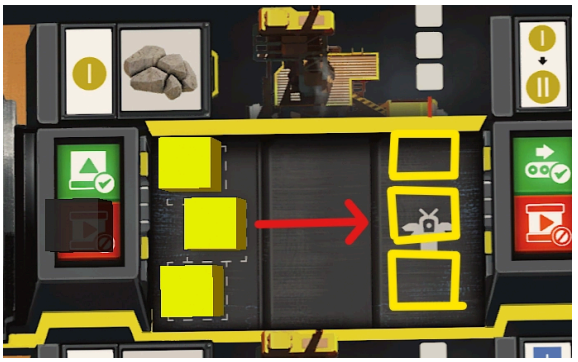
Vitesse des convoyeurs

La vitesse de vos convoyeurs détermine combien de segments les ressources peuvent parcourir avec l'action « Atelier – déplacement des convoyeurs » ou durant l'étape « Déplacement des convoyeurs » de la phase de production.

Exemple : convoyeurs MK1



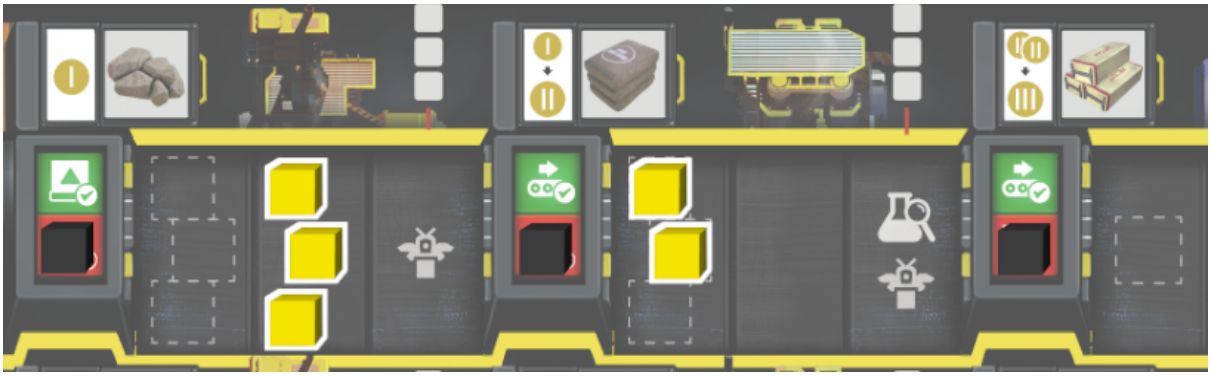
Exemple : convoyeurs MK2



Choix

Vous pouvez choisir de déplacer les ressources de moins de segments que ne le permet le niveau MK des convoyeurs.

Exemple : positions initiales



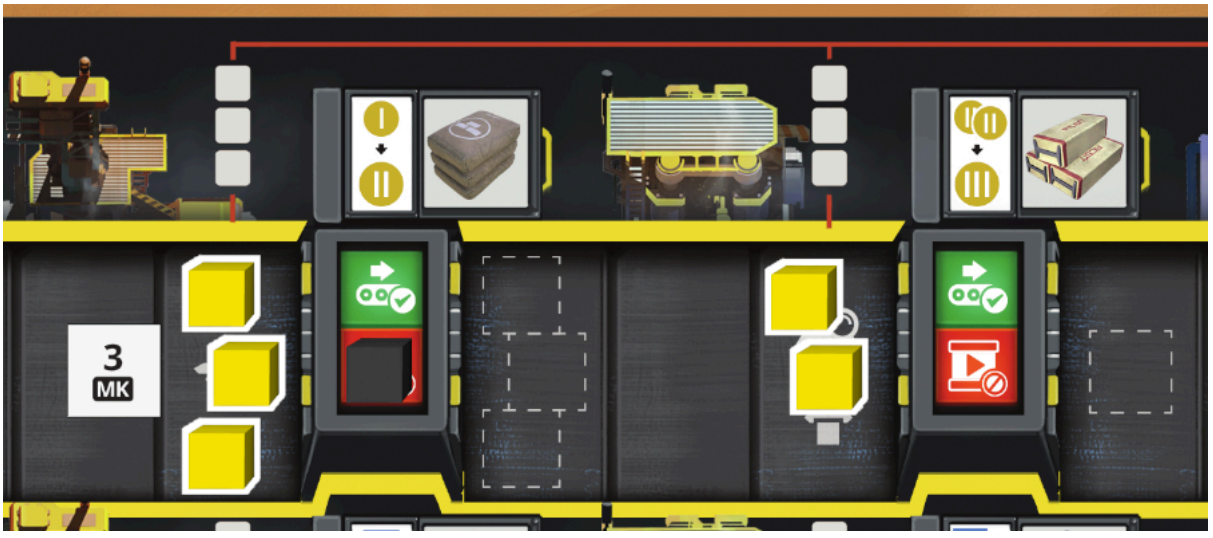
Le joueur possède des convoyeurs MK3, mais choisit de déplacer les ressources de palier II de 2 cases, pour s'arrêter sur la dernière case du palier II sans les raffiner dans la machine suivante.



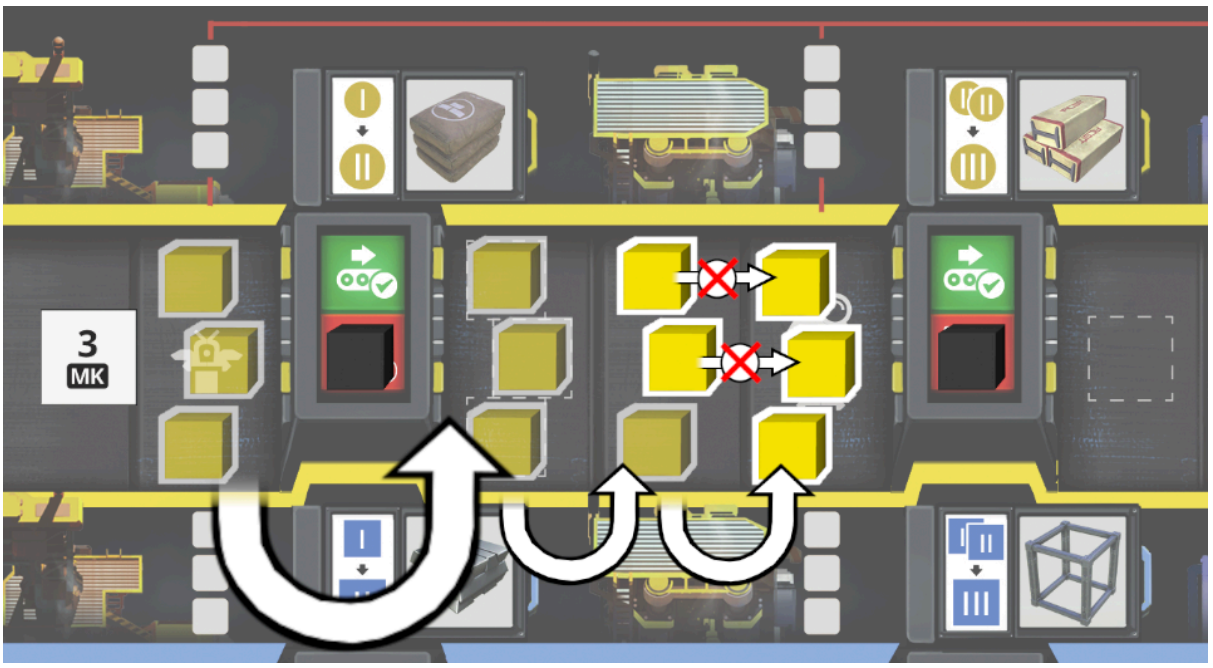
Blocage

Les ressources de droite bloquent celles de gauche.

Exemple : le joueur possède des convoyeurs MK3. Les machines de paliers I et II sont construites et alimentées ; celle de palier III n'est pas construite. Les ressources sur la case la plus à droite de la machine de palier II ne bougent pas lors du déplacement des convoyeurs.



Les ressources de palier I entrent dans la machine de palier II, mais ne peuvent avancer que de 2 cases : des ressources occupent déjà sa case la plus à droite. Toutefois, la case du bas est libre : une ressource peut donc avancer d'une troisième case pour l'occuper.



Énergie

Pour que les ressources puissent se déplacer, la machine contenant ces segments de convoyeur doit être construite et alimentée en énergie.



Capacité

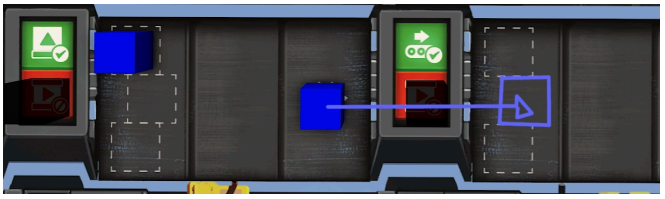


Chaque colonne ne peut contenir plus de ressources que le nombre de cases indiqué dans la colonne la plus à gauche de chaque segment.
Palier I : 3 ressources.
Palier II : 3 ressources.
Palier III : 1 ressource.
Palier IV : 3 ressources.

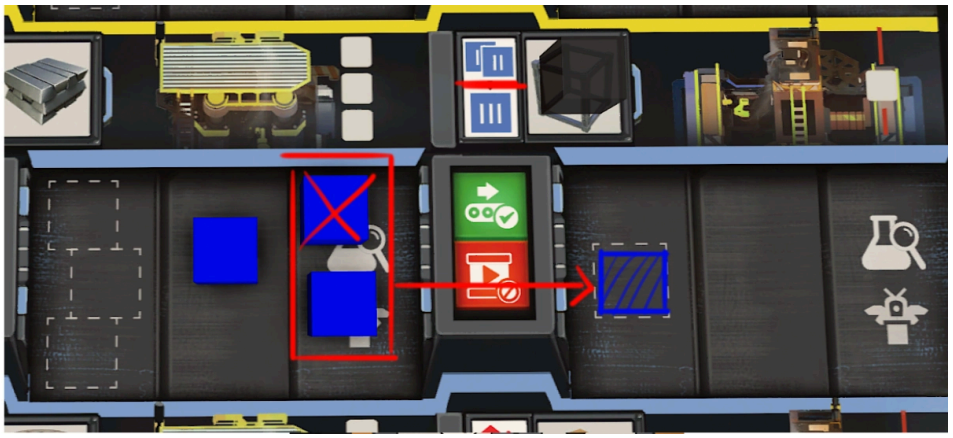
De gauche à droite, les ressources occupent les cases libres de la colonne de droite.

Raffinage automatique

Si une ressource franchit le seuil de la machine suivante, vous pouvez choisir de la raffiner au palier supérieur, si cette machine est construite et allumée et que sa colonne la plus à gauche comporte des cases libres.



Pour franchir le seuil du palier II vers le palier III, deux ressources de palier II doivent être présentes.



Pour franchir le seuil du palier III vers le palier IV, les trois types différents de ressources de palier III doivent être présents.

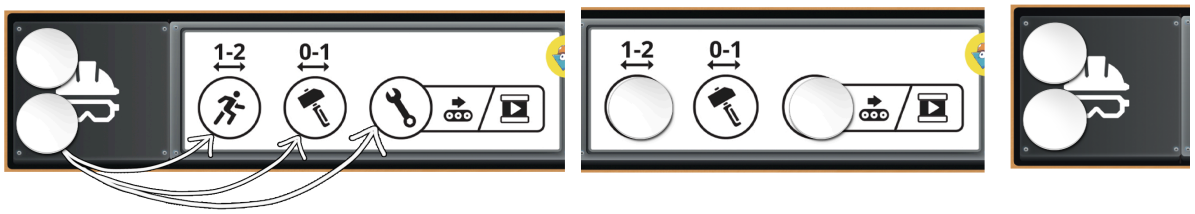
TOUR D’UN JOUEUR

À son tour, chaque joueur effectue des actions.

Au début de la partie, chacun dispose de 2 marqueurs Action. Des améliorations permettent d’en obtenir davantage.

Pour chaque action effectuée, procédez ainsi :

1. Choisissez une action sur votre plateau individuel.
2. Placez l’un de vos marqueurs Action sur cette action.
3. Résolvez entièrement l’action.

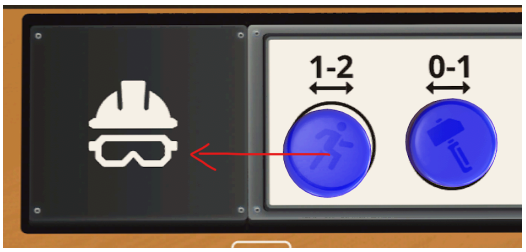


Quand tous vos marqueurs Action ont été utilisés, ou dès que vous avez fini de jouer, votre tour prend fin.

PERDRE DES ACTIONS

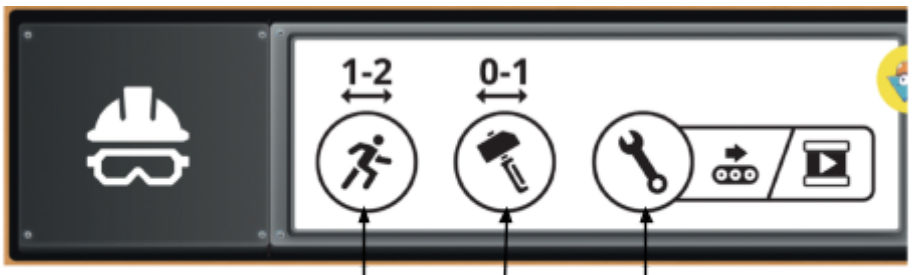
Les effets des créatures ou les tuiles dangereuses, comme les piliers empoisonnés, peuvent vous faire perdre une action.

Si vous perdez une action en fin de tour alors que tous vos jetons Action ont été utilisés, cette perte s’applique au tour suivant. Prenez un jeton Action utilisé et placez-le sur le portrait du pionnier pour indiquer l’action perdue au tour suivant.
À la fin de votre tour, remettez tous les jetons Action sur leur emplacement initial.



Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, ils passent simultanément à la phase de production.

ACTIONS



Durant la phase d’action, vous pouvez choisir plusieurs fois la même action tant qu’il vous reste des jetons Action.

DÉPLACEMENT



Permet de se déplacer sur le plateau de jeu.

Avec cette action, vous pouvez vous déplacer de 1 à 2 tuiles sur le plateau de jeu.

Si vous terminez votre déplacement sur une case avec des symboles, différents effets peuvent se produire.

I. Ressources

Si vous terminez votre déplacement sur une case portant des symboles de ressources, vous gagnez les ressources indiquées sur cette tuile.

Les symboles de biomasse rapportent autant de cubes de biomasse que de symboles présents. Placez-les dans votre réserve, près de votre plateau individuel.

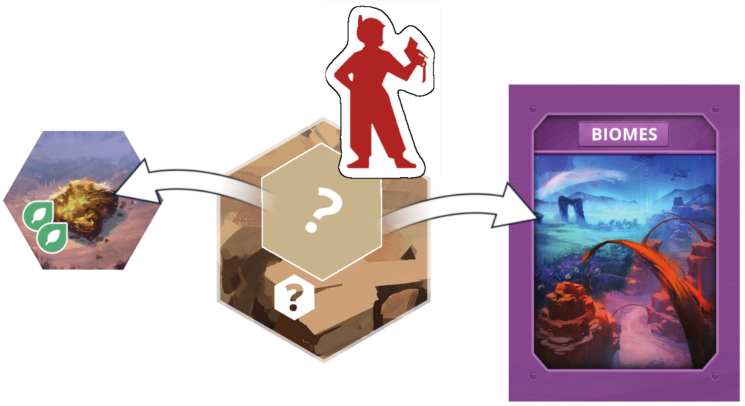
Les symboles de ressources rapportent la ressource correspondante. Placez-la sur la case la plus à gauche de la machine de palier I associée à cette ressource.



Si les cases les plus à gauche de la machine de palier I correspondante sont pleines, placez cette ressource dans votre réserve, près de votre plateau individuel.

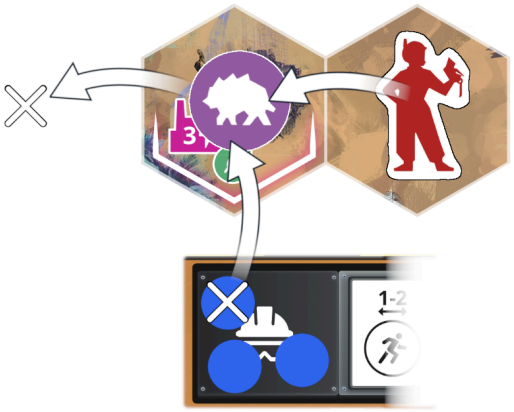


II. Tuiles Biome



Si vous terminez votre déplacement sur une case contenant une tuile Biome, retournez-la et recevez ses récompenses. Retirez-la du plateau et placez-la près de votre plateau individuel. Vous gagnez également une carte Biome.

III. Créatures



Si vous terminez votre déplacement sur une case contenant une créature, vous pouvez dépenser un jeton Action pour la retirer du plateau et annuler tous ses effets.

Placez le jeton Créature près de votre plateau. Certains effets du jeu tiennent compte des créatures collectées.

Restrictions

Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une case occupée par un autre joueur.

Vous pouvez traverser les cases occupées par d'autres joueurs ou des créatures.

Vous pouvez traverser les tuiles radioactives, mais vous perdez alors un jeton Action.

Vous ne pouvez ni traverser une tuile de franchissement ni y terminer votre tour sans une carte Plan portant le mot-clé [Franchissement].

CONSTRUCTION



Permet de construire des bâtiments, outils, véhicules et améliorations d'usine.

Avec cette action, choisissez un bâtiment du plateau Construction ou une carte Plan face visible et payez son coût. Si vous choisissez une carte Plan, remplacez-la immédiatement par une autre carte Plan du même palier, face visible.

Si la carte Plan n'est pas un bâtiment, placez-la à l'emplacement correspondant près de votre plateau individuel et recevez ses avantages.

Si la carte Plan est un bâtiment, placez ce bâtiment sur le plateau de jeu, à 0–1 case de votre personnage.

Restrictions

Toutes les cases de l'emprise du bâtiment doivent reposer sur des tuiles valides.

Vous ne pouvez pas placer un bâtiment sur une case contenant un bâtiment adverse.

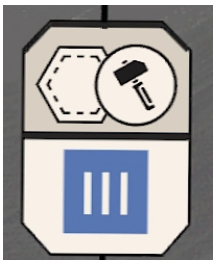
Vous ne pouvez pas placer un bâtiment sur l'un des vôtres, sauf sur des convoyeurs.

Vous ne pouvez pas placer un bâtiment sur une case portant l'icône « construction interdite ».



Vous ne pouvez pas placer de bâtiments sur les tuiles de franchissement sans l'amélioration du MAM permettant d'y construire.





BÂTIMENTS

Les bâtiments permettent à votre usine d'extraire et de raffiner des ressources, de gérer l'énergie et d'améliorer la production.

Placés sur le plateau de jeu, les bâtiments forment votre réseau de production.

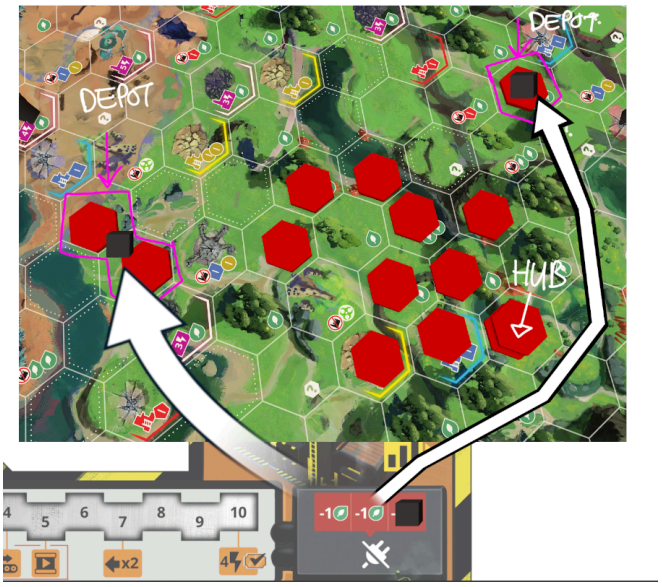
Votre HUB est le centre de ce réseau.



Dépôts

Les groupes de bâtiments non reliés au HUB sont considérés comme des dépôts.

Les dépôts consomment de l'énergie. Quand vous construisez des bâtiments non reliés au HUB, prenez un cube indicateur de HUB dans la zone Dépôt de votre piste d'énergie et placez-le sur le dépôt ainsi créé. Si un dépôt possède déjà un cube indicateur de HUB, n'y ajoutez pas d'autre cube.



Dès qu'un dépôt est reconnecté au réseau du HUB, vous pouvez remettre son cube indicateur de HUB dans la zone Dépôt de votre piste d'énergie.

Anatomie d'une carte Plan



1. Nom et icône
Les icônes indiquent la catégorie de la carte Plan et l'endroit où la placer sur votre plateau individuel.

2. Ressources, énergie et emprise
Les ressources à dépenser pour construire ce plan, son coût en énergie et sa taille.

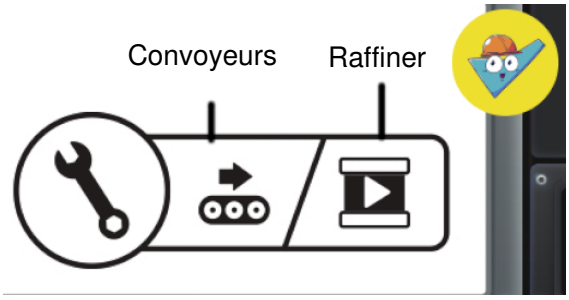
3. Bonus de construction
Bonus immédiat obtenu en construisant ce plan.

4. Effet
Effet permanent procuré par ce plan.

5. Moment d'application
Moment où l'effet permanent s'applique.

6. Palier technologique
Le palier technologique de ce plan. Les paliers supérieurs se débloquent à mesure que le Projet Assemblage progresse.

ATELIER



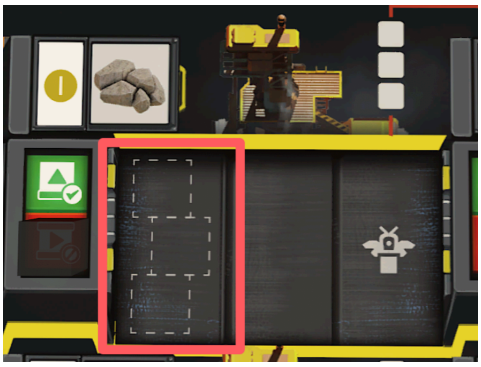
Permet de manipuler les ressources de votre usine.

Avec l'action Atelier, choisissez soit Déplacement des convoyeurs, soit Raffiner.

Déplacement des convoyeurs

Effectuez un déplacement de convoyeur pour **un seul segment**, en respectant toutes les règles et restrictions des **déplacements des convoyeurs**.

Un segment correspond à une seule section verticale d'un convoyeur.



Exemple : position initiale, deux ressources de calcaire de palier I sur le deuxième segment de la foreuse.



Avec un déplacement des convoyeurs MK3, vous choisissez le segment contenant les deux ressources de calcaire de palier I et les avancez de trois cases au maximum. Ici, la machine du palier suivant est construite et alimentée. Vous déplacez les ressources de trois cases jusqu'à cette machine, qui les raffine au palier II.

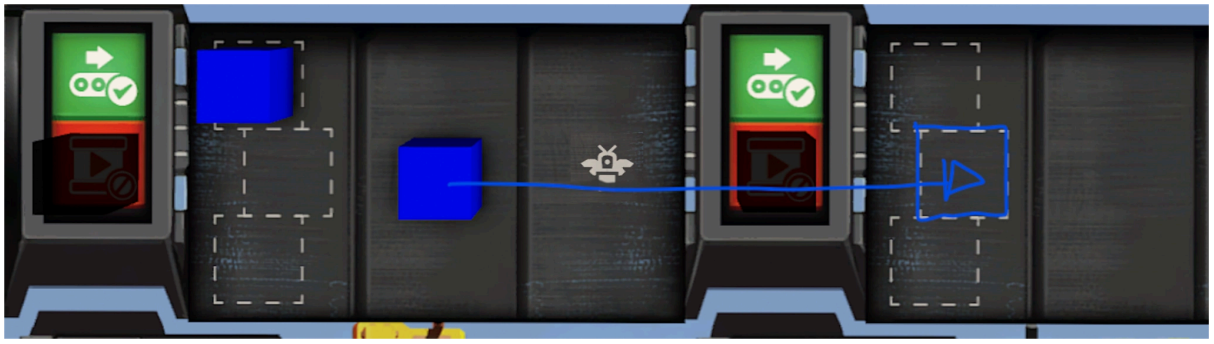


Remarque : les ressources situées devant le segment choisi ne sont pas déplacées et peuvent bloquer le déplacement complet. Ici, les deux ressources de calcaire de palier I de la foreuse n'avancent que d'une case : toutes les cases du segment le plus à gauche de la machine de palier II sont occupées.



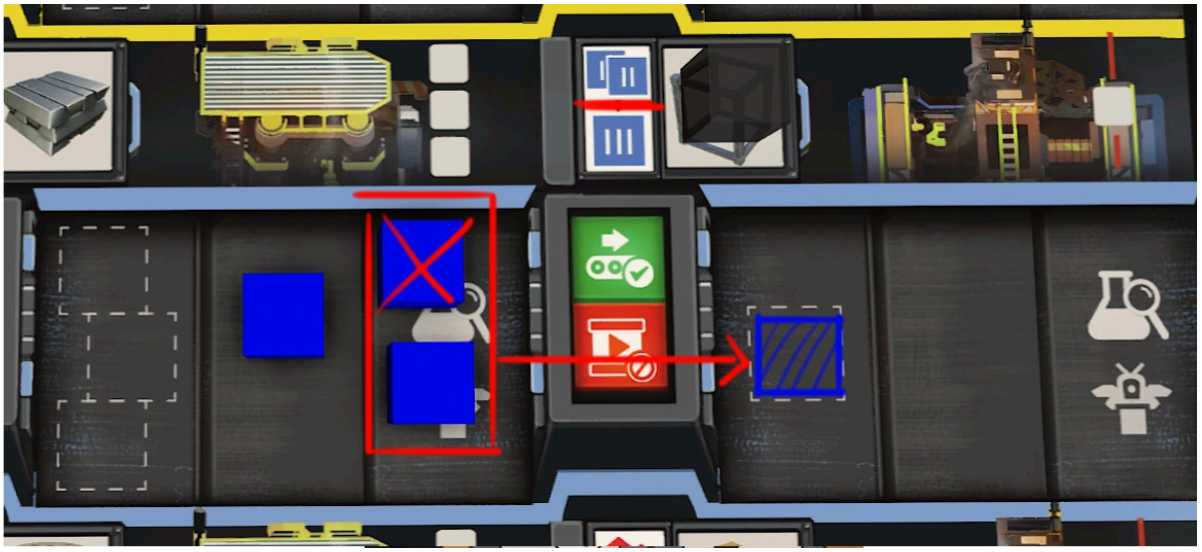
Raffiner

Gagnez une ressource de votre choix de palier II ou III. Placez-la dans la colonne la plus à gauche du palier correspondant. Le bâtiment de ce palier n'a pas besoin d'être construit ni alimenté.



Restrictions

Remarque : pour raffiner une ressource de palier II en ressource de palier III, il faut deux cubes de palier II pour obtenir un cube de palier III. Vous ne pouvez raffiner que les ressources d'un seul segment de convoyeur : ce segment doit donc contenir au moins deux cubes. Prenez ces deux cubes, défaussez-en un et placez l'autre au palier III.



Les ressources de palier IV ne peuvent pas être raffinées avec cette action.

ACTIONS GRATUITES

Échanger des ressources

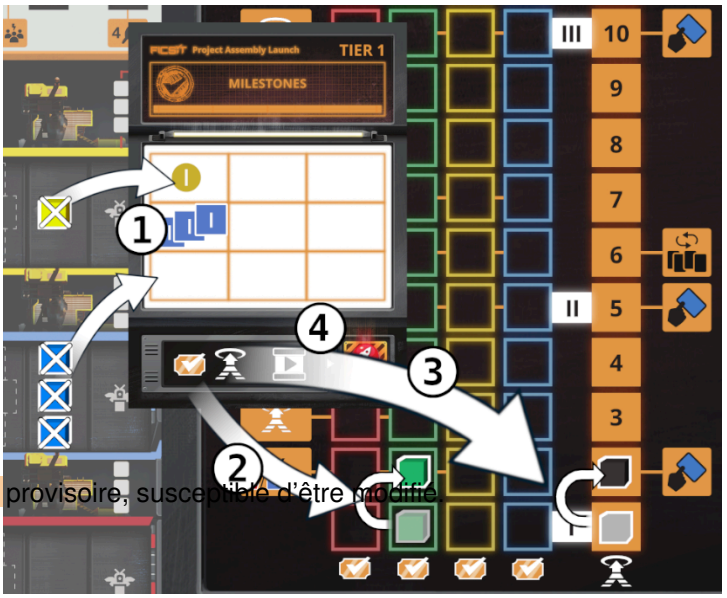


À tout moment de votre tour, vous pouvez échanger deux ressources de palier I (ou de la biomasse) contre une ressource de palier I (ou de la biomasse) de votre choix.

Obtenir des cartes Jalon

À tout moment de votre tour, vous pouvez obtenir autant de cartes Jalon que vous pouvez payer, en procédant ainsi :

1. Dépensez les ressources requises par la carte Jalon en les prélevant dans votre usine.



2. Avancez votre cube de couleur sur la piste FICSIT de l'Ascenseur spatial du nombre de tickets FICSIT indiqué sur la carte Jalon. Recevez les bonus de la case d'arrivée.

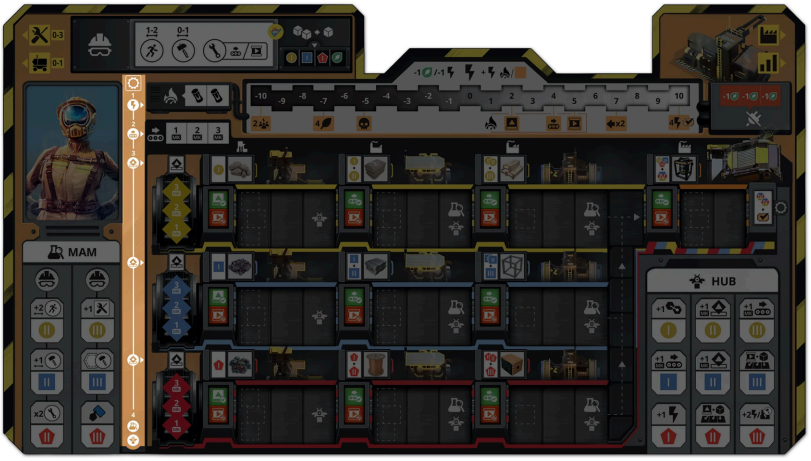
3. Avancez le cube noir sur la piste Projet Assemblage de l'Ascenseur spatial. Recevez les bonus de la case d'arrivée.

4. Recevez les récompenses de la carte Jalon. Dans l'exemple illustré, vous gagnez une action Raffiner gratuite à effectuer immédiatement.

5. Remplacez la carte Jalon obtenue par une nouvelle carte de la pioche Jalon, face visible.

PHASE DE PRODUCTION

Une fois toutes les actions de tous les joueurs effectuées, tous résolvent simultanément la phase de production, en suivant l'ordre des icônes de l'indicateur de phase de production de leur plateau individuel.



1. Allouer l'énergie



Entretien des dépôts



Dépensez d'abord la biomasse indiquée dans la section Dépôts de la piste d'énergie, pour chaque symbole Biomasse révélé.

Si vous ne pouvez pas payer le coût d'un dépôt en biomasse, désactivez une foreuse. Désactivez une foreuse par dépôt impayé.

Conversion d’énergie



Si le cube de suivi d’énergie est sur la case la plus à droite de la piste d’énergie au début de l’étape « Allouer l’énergie », vous pouvez réduire votre énergie de quatre pour gagner 1 point FICSIT.

Gestion de l’énergie

Résolvez ensuite les icônes sur lesquelles se trouve éventuellement votre cube de suivi d’énergie. Consultez le Guide des icônes pour leur description complète.

Si votre cube d’énergie indique une valeur négative sur votre plateau individuel, dépensez autant de biomasse que ce déficit pour le compenser.



Exemple : avec un déficit d’énergie de –3, dépensez 3 cubes de biomasse pour faire fonctionner tous les paliers de votre usine jusqu’à la fin de la phase de production. Remarque : le cube d’énergie ne bouge pas lors de cette opération.

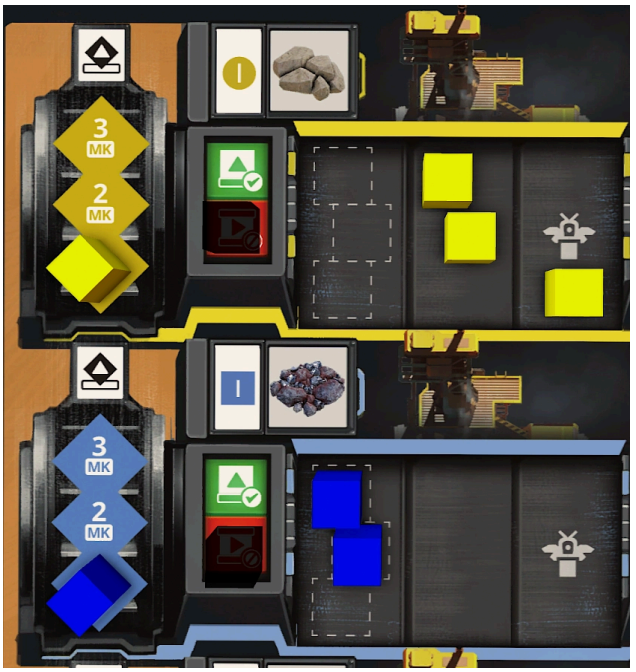
Si vous n’avez pas assez de cubes de biomasse, choisissez les segments de palier d’usine à désactiver sur votre plateau individuel : un segment par point d’énergie négatif que vous ne pouvez pas compenser avec de la biomasse.

Pour désactiver une machine, déplacez le cube indicateur du HUB sur l’indicateur d’alimentation vert afin de révéler l’indicateur rouge.

Une machine désactivée empêche toutes les fonctions de ce segment, notamment l’extraction et/ou le déplacement des convoyeurs.



Exemple :

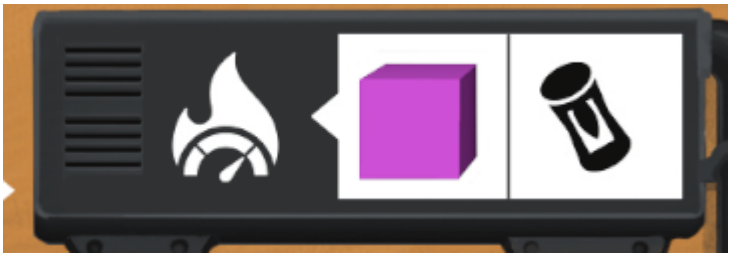


Vous avez –2 en énergie, mais aucune biomasse pour compenser : vous devez désactiver deux machines pour cette phase de production. Vous choisissez votre foreuse de calcaire (cube jaune). Lors du déplacement des convoyeurs, les ressources de sa section de palier I ne bougent donc pas. Si des ressources se trouvaient dans la machine de palier II et que celle-ci restait active, ses convoyeurs les déplaceraient. Lors de l'extraction de la phase de production, aucune ressource de calcaire de palier I n'est extraite, car la foreuse est désactivée.

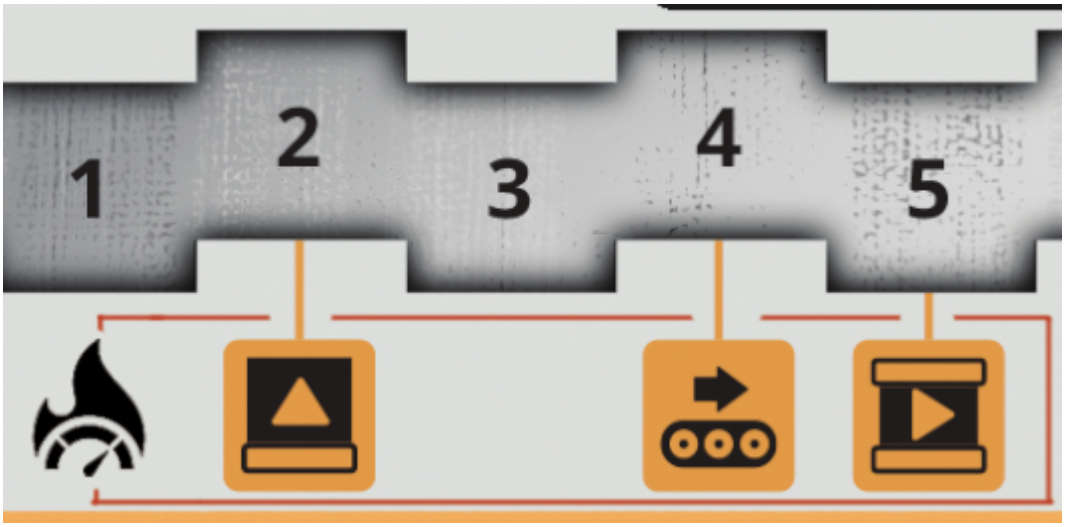
Vous choisissez également de désactiver votre constructeur de fer de palier II.
Ainsi, lors du déplacement des convoyeurs de la phase de production, les ressources de ce segment ne bougent pas.

Surcadençage

Si vous avez découvert des éclats de puissance sur le plateau et les avez placés dans votre usine, vous pouvez recevoir un bonus de Surcadençage à chaque phase de production, pour chaque éclat de puissance placé dans votre usine.



Cela permet d'obtenir un avantage dans la section Surcadençage de votre énergie.



2. Déplacer les convoyeurs

Effectuez un déplacement des convoyeurs pour tous les bâtiments construits et alimentés de votre usine, en respectant les règles et restrictions des déplacements des convoyeurs.

3. Extraire

Ajoutez de nouveaux cubes de la ressource correspondante sur la case la plus à gauche de votre plateau individuel. Consultez le niveau MK de votre extracteur pour cette ressource et ajoutez autant de cubes sur cette case.

Exemple :

Avant extraction



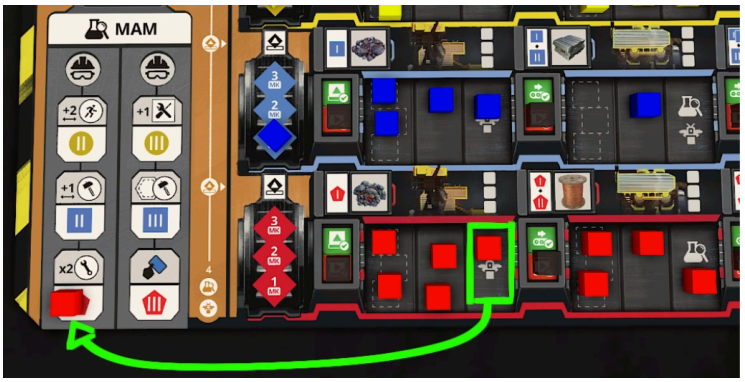
Après extraction



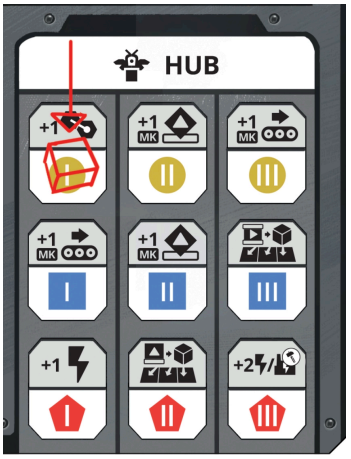
Remarque : si toutes les cases de l’emplacement le plus à gauche d’une foreuse sont occupées, aucune extraction n’est possible. Déplacez d’abord ces ressources.

4. Améliorer

Dernière étape de la phase de production : si une ressource occupe une case portant une icône MAM ou HUB, vous pouvez la dépenser pour une amélioration. Retirez-la du segment de convoyeur et placez-la sur un emplacement d'amélioration correspondant à son palier pour débloquer cette amélioration.



Remarque : le palier I ne porte que le symbole HUB. Les convoyeurs de palier II et au-delà portent les symboles HUB et MAM. Le coût de chaque amélioration figure dans les arbres technologiques du plateau HUB. Payez la ressource requise et placez le cube sur la case MAM/HUB pour indiquer l'amélioration obtenue.





La piste d'améliorations du MAM contient deux jetons Action supplémentaires. Vous obtenez chacun de ces jetons en débloquant votre première amélioration dans la colonne correspondante. Ajoutez-le à votre réserve de jetons Action : vous pouvez l'utiliser pendant votre tour.



GUIDE DES ICÔNES

Le plateau de jeu, les plateaux individuels, les bâtiments et d'autres éléments présentent une grande partie de leurs informations sous forme d'icônes.

Ressources



Palier : I
Type : calcaire
Source :
Foreuse



Palier : II
Type : calcaire
Source :
Constructeur



Palier : III
Type : calcaire
Source :
Assembleuse



Palier : I
Type : fer
Source :
Foreuse



Palier : II
Type : fer
Source :
Constructeur



Palier : III
Type : fer
Source :
Assembleuse



Palier : I
Type : cuivre
Source :
Foreuse



Palier : II
Type : cuivre
Source :
Constructeur



Palier : III
Type : cuivre
Source :
Assembleuse



Type : biomasse
Source :
Plateau de jeu



Palier : IV
Source :
Façonneuse

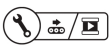
Actions



Nom : Déplacement
Effet : permet de parcourir le plateau de jeu.
Portée : 1–2



Nom : Construction
Effet : obtenez des cartes Plan et placez des bâtiments sur le plateau de jeu.
Portée : 0–1



Nom : Atelier
Effet : manipulez manuellement les ressources de votre usine.

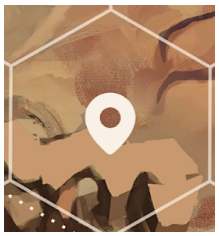


Nom : Atelier — Déplacement des convoyeurs
Effet : choisissez une machine de votre usine et effectuez un déplacement de ses convoyeurs.



Nom : Atelier — Raffiner
Effet : choisissez une ressource à améliorer au palier suivant.

Plateau de jeu



Cette icône indique la zone de départ où placer votre pion au début de la partie. Il y en a une dans chaque quadrant du plateau de jeu.



Terrain infranchissable : une carte Plan avec le mot-clé [Franchissement] est nécessaire pour entrer dans ces cases ou les traverser.

Pour y construire des bâtiments, débloquez l'amélioration de ressource bleue de palier III du MAM.



Cases Biomasse : si vous y terminez votre déplacement, vous pouvez gagner un jeton Biomasse.





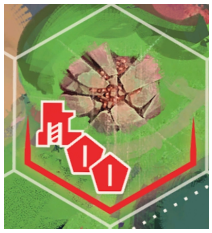
Cases Foreuse de calcaire : seules les foreuses peuvent y être construites. Quand vous y construisez une foreuse, augmentez le niveau MK de l'extracteur de ressource jaune (calcaire) du nombre de ressources indiqué sur la case.





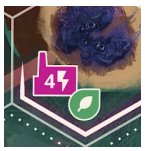
Cases Foreuse de fer : seules les foreuses peuvent y être construites. Quand vous y construisez une foreuse, augmentez le niveau MK de l'extracteur de ressource bleue (fer) du nombre de ressources indiqué sur la case.





Cases Foreuse de cuivre : seules les foreuses peuvent y être construites. Quand vous y construisez une foreuse, augmentez le niveau MK de l'extracteur de ressource rouge (cuivre) du nombre de ressources indiqué sur la case.







Les icônes de centrale indiquent l'énergie gagnée lorsque vous placez une centrale sur cette case.



L'icône d'usine barrée interdit de placer un bâtiment sur ces cases. Si vous terminez votre déplacement sur une telle case portant des ressources, vous les gagnez. Dans cet exemple, vous gagnez une ressource bleue et une jaune de palier I. Placez ces ressources sur la case la plus à gauche des convoyeurs du palier correspondant. Placez la biomasse à côté de votre plateau individuel.



Icône Radioactivité

Effet : si vous terminez votre déplacement sur cette tuile ou la traversez, vous perdez 1 action.



Cases Exploration : à la mise en place, placez-y une tuile Biome face cachée. Quand vous déplacez votre pion sur cette case, retournez la tuile Biome et recevez ses récompenses.

Tuiles Biome



Gagnez trois ressources jaunes (calcaire) de palier I. Placez-les sur la case la plus à gauche de vos convoyeurs, s'il reste des emplacements libres.



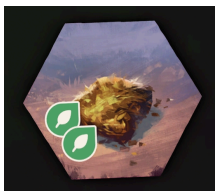
Gagnez trois ressources bleues (fer) de palier I. Placez-les sur la case la plus à gauche de vos convoyeurs, s'il reste des emplacements libres.



Gagnez trois ressources rouges (cuivre) de palier I. Placez-les sur la case la plus à gauche de vos convoyeurs, s'il reste des emplacements libres.



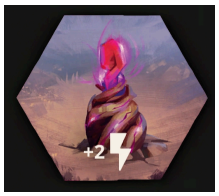
Gagnez 4 ressources de palier I, dans la combinaison de votre choix.



Gagnez deux jetons Biomasse. Placez-les près de votre plateau individuel.



Gagnez quatre jetons Biomasse. Placez-les près de votre plateau individuel.



Augmentez votre énergie de deux : avancez votre cube d'énergie de deux cases vers la droite sur votre indicateur d'énergie.

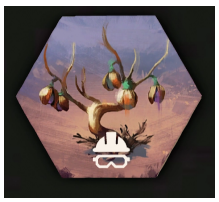


Éclat de puissance : limite de 2 par joueur. Si vous révélez cette tuile alors que vous possédez déjà deux éclats de puissance, laissez-la face visible sur le plateau pour les autres joueurs.

Effet : placez des éclats de puissance dans la case Surcadençage pour augmenter la production.



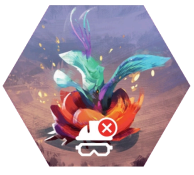
Effet : gagnez une action à usage unique. Utilisez-la immédiatement ou conservez cet effet pour plus tard.



Effet : gagnez une action à usage unique. Utilisez-la immédiatement ou conservez cet effet pour plus tard.



Effet : gagnez une action à usage unique. Utilisez-la immédiatement ou conservez cet effet pour plus tard.

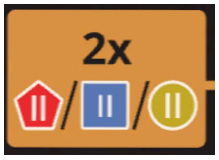


Effet : le joueur qui révèle cette tuile perd une action.

Ascenseur spatial



Quand votre jeton de couleur atteint cette case sur la piste de l'Ascenseur spatial, gagnez trois ressources de palier I parmi celles indiquées, dans la combinaison de votre choix.



Quand votre jeton de couleur atteint cette case sur la piste de l'Ascenseur spatial, gagnez deux ressources de palier II parmi celles indiquées, dans la combinaison de votre choix.



Quand votre jeton de couleur atteint cette case sur la piste de l'Ascenseur spatial, gagnez trois ressources de palier II parmi celles indiquées, dans la combinaison de votre choix.



Quand votre jeton de couleur atteint cette case sur la piste de l'Ascenseur spatial, gagnez deux ressources de palier III parmi celles indiquées, dans la combinaison de votre choix.



Quand votre jeton de couleur atteint cette case sur la piste de l'Ascenseur spatial, gagnez trois ressources de palier III parmi celles indiquées, dans la combinaison de votre choix.



Dans cet aperçu, cette icône est incorrecte : quand votre jeton de couleur atteint cette case sur la piste de l'Ascenseur spatial, avancez le cube noir d'une case sur cette piste.



Réservez une carte Plan. Piochez la carte et gardez-la en main jusqu'à sa construction.



Choisissez une rangée de cartes Plan d'une phase, défaussez toute la rangée et piochez quatre nouvelles cartes pour la remplacer.



Si le cube noir atteint cette case sur la piste de l'Ascenseur spatial, la fin de partie est déclenchée. Jouez une dernière manche, puis calculez les scores finaux.



Chaque carte Jalon porte ce symbole en bas : une fois ses conditions remplies, avancez le cube noir d'un niveau sur la piste de l'Ascenseur spatial pour augmenter son niveau. Si la case atteinte porte des icônes spéciales, appliquez leurs effets.







Chaque carte Jalon porte ce symbole. Une fois ses conditions remplies, vous gagnez le nombre de points FICSIT indiqué sur la carte.



Une fois les conditions d'une carte Jalon portant ce symbole dans ses récompenses remplies, vous gagnez une action supplémentaire ce tour-ci.

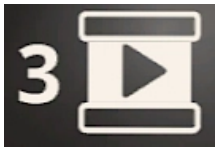


Une fois les conditions d'une carte Jalon portant ce symbole dans ses récompenses remplies, vous pouvez extraire deux ressources avec les foreuses actives de votre choix.

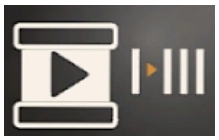


Une fois les conditions d'une carte Jalon portant ce symbole dans ses récompenses remplies, vous pouvez déplacer les ressources d'un segment de convoyeur de deux cases.

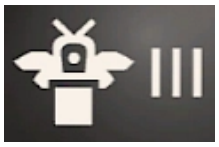




Une fois les conditions d'une carte Jalon portant ce symbole dans ses récompenses remplies, vous pouvez raffiner autant de ressources qu'indiqué au palier suivant (une ressource si aucun nombre n'est indiqué).



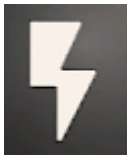
Une fois les conditions d'une carte Jalon portant ce symbole dans ses récompenses remplies, vous pouvez raffiner une ressource du palier I au palier III.

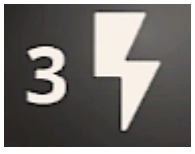



Une fois les conditions d'une carte Jalon portant ce symbole dans ses récompenses remplies, vous pouvez immédiatement débloquer une amélioration du HUB au palier indiqué sur l'icône.



Une fois les conditions d'une carte Jalon portant ce symbole dans ses récompenses remplies, choisissez un extracteur et augmentez son niveau MK de un.





Une fois les conditions d'une carte Jalon portant ce symbole dans ses récompenses remplies, gagnez l'énergie indiquée. Si aucun nombre n'est indiqué, gagnez un point d'énergie.

Plans

Coût en ressources

En haut à gauche de chaque plan figure son coût en ressources : la quantité et le palier de chaque ressource nécessaire.



Exemple : jaune de palier I, bleue de palier I



Exemple : jaune de palier II, bleue de palier III



Exemple : jaune de palier III, bleue de palier III, rouge de palier III

Coût en énergie

Certains bâtiments ont un coût en énergie indiqué par l'icône d'énergie –x. Pour construire un tel bâtiment, reculez votre cube d'énergie d'autant de cases vers la gauche sur votre piste d'énergie. Si vous ne pouvez pas le reculer d'autant de cases, vous ne pouvez pas construire ce bâtiment.



Encombrement

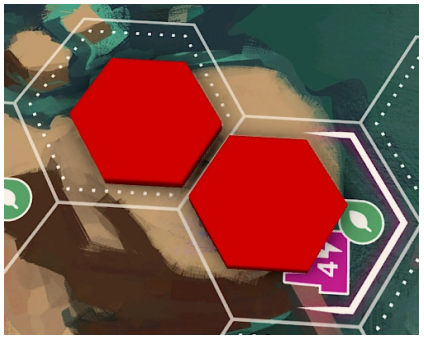
Tous les bâtiments occupent des cases du plateau. Certains en occupent plusieurs, comme l'indiquent les icônes d'hexagones dans leurs caractéristiques.





Remarque : un grand bâtiment doit couvrir uniquement des cases vides, sans autre bâtiment, sans case « non constructible » ni case en pointillés / de franchissement.

Exemple de placement interdit : ce bâtiment de 2 hexagones recouvre une case « non constructible ».



Remarque : vous pouvez construire sur les cases en pointillés si vous possédez l'amélioration qui l'autorise.



Bonus de construction



Bonus de convoyeur

Déplacez gratuitement votre silhouette de joueur de deux tuiles au maximum.



Bonus de foreuse

Quand vous construisez un bâtiment, placez gratuitement un convoyeur relié à ce bâtiment.



Bonus de constructeur

Gagnez 1 action supplémentaire ce tour-ci.



Bonus d'assembleuse

Raffinez immédiatement une ressource de palier I en ressource de palier III.



Bonus de centrale

Raffinez 3 ressources (passez chacune au palier suivant) ou extrayez 3 ressources.



Bonus de façonneuse

Avancez immédiatement votre cube de couleur d'une case sur le plateau de l'Ascenseur spatial.

Améliorations du MAM



Déblocage : ressource jaune de palier II

Effet : vous pouvez vous déplacer de deux cases supplémentaires.



Déblocage : ressource bleue de palier II

Effet : augmente votre portée de construction d'une case par rapport à la portée de base (sur la case de votre personnage ou une case adjacente).



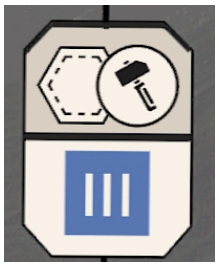
Déblocage : ressource rouge de palier II

Effet : double vos actions d'atelier.



Déblocage : ressource jaune de palier III

Effet : gagnez une case d'outil supplémentaire. Vous pouvez posséder un outil de plus que le nombre indiqué sur votre plateau individuel.



Déblocage : ressource bleue de palier III

Effet : vous pouvez construire sur les hexagones en pointillés du plateau. Le [Franchissement] reste nécessaire pour y entrer ou les traverser.



Déblocage : ressource rouge de palier III

Effet : réservez une carte Plan. Piochez la carte et gardez-la en main jusqu'à sa construction.

Améliorations du HUB



Déblocage : ressource jaune de palier I

Effet : placez un convoyeur supplémentaire chaque fois que vous construisez des convoyeurs ou des foreuses.



Déblocage : ressource bleue de palier I

Effet : augmentez le niveau MK des convoyeurs de un. Les ressources se déplacent davantage lors de la phase « Production – déplacement des convoyeurs ».



Déblocage : ressource rouge de palier I

Effet : augmentez votre énergie de un.



Déblocage : ressource jaune de palier II

Effet : choisissez un extracteur et augmentez son niveau MK de un. Il extrait davantage de ressources lors de la phase « Production – extraction ».



Déblocage : ressource bleue de palier II

Effet : choisissez un extracteur et augmentez son niveau MK de un. Il extrait davantage de ressources lors de la phase « Production – extraction ».



Déblocage : ressource rouge de palier II

Effet : lors de l'extraction, vous choisissez sur quel segment de convoyeur de palier I de cette ressource la placer (au lieu de la case la plus à gauche par défaut).



Déblocage : ressource jaune de palier II

Effet : augmentez le niveau MK des convoyeurs de un. Les ressources se déplacent davantage lors de la phase « Production – déplacement des convoyeurs ».



Déblocage : ressource bleue de palier III

Effet : quand vous raffinez une ressource, vous choisissez sur quel segment de convoyeur du palier suivant de cette ressource la placer (au lieu de la case la plus à gauche par défaut).



Déblocage : ressource rouge de palier III

Effet : gagnez désormais deux points d’énergie supplémentaires chaque fois que vous construisez une nouvelle centrale.

RÉFÉRENCE DES CARTES

Cartes Plan

Le coût, en haut à droite de la carte, indique la quantité de chaque ressource et son palier.

Certaines cartes sont des bâtiments : elles suivent les mêmes règles de placement et de coût en énergie que les autres bâtiments.

Les effets sont indiqués au bas de la carte.





Mélangeur

Coût : 1 ressource jaune, 1 bleue et 1 rouge de palier III. 3 points d'énergie.

Taille : 3 hexagones.

Bonus de construction : vous pouvez raffiner 3 ressources de palier I de votre choix en ressources de palier III.

Effet : à la fin de la phase de production, vous pouvez convertir 3 ressources de palier II de votre choix en 3 ressources de palier III de votre choix.

Remarque : placez les ressources converties sur le convoyeur le plus à gauche de la machine de palier III choisie. Des cases doivent être disponibles pour effectuer la conversion.



Mélangeur de biomasse

Coût : 1 ressource jaune, 1 bleue et 1 rouge de palier III. 3 points d'énergie.

Taille : 3 hexagones.

Bonus de construction : vous pouvez raffiner 3 ressources de palier I de votre choix en ressources de palier III.

Effet : à la fin de la phase de production, vous pouvez convertir 1 ressource jaune de palier I et 2 biomasses en 1 ressource de palier III de votre choix.

Remarque : placez les ressources converties sur le convoyeur le plus à gauche de la machine de palier III choisie. Des cases doivent être disponibles pour effectuer la conversion.



Brûleur de biomasse

Coût : 1 ressource jaune et 1 bleue de palier I.

Taille : 1 hexagone.

Bonus de construction : gagnez deux points d'énergie.

Effet : à la fin de la phase de production, vous pouvez dépenser 4 biomasses pour gagner 1 point d'énergie.



Tronçonneuse

Coût : 1 ressource bleue de palier I.

Effet : quand vous terminez votre déplacement sur une case portant un symbole de biomasse imprimé, gagnez deux biomasses supplémentaires.



Capsule d'ADN

Coût : 1 ressource jaune de palier I.

Effet : à la fin de la phase de production, vous pouvez dépenser 3 créatures collectées pour gagner 1 point FICSIT.

Les créatures sont collectées quand elles sont retirées du plateau de jeu.



Tracteur de dépôt

Coût : 1 ressource bleue et 1 rouge de palier I.

Effet : quand vous choisissez l'action « Déplacement », vous pouvez avancer d'une case supplémentaire.

et

Vous pouvez effectuer un déplacement de convoyeur par dépôt que vous possédez. Remarque : ce déplacement dépend du niveau MK.



Explorateur

Coût : 1 ressource bleue de palier II.

Effet : quand vous choisissez l'action « Déplacement », vous pouvez avancer de trois cases supplémentaires et entrer dans les cases en pointillés ou les traverser.



Chariot d'usine

Coût : 2 ressources bleues de palier I.

Effet : quand vous choisissez l'option « Raffiner » d'une action d'atelier, effectuez un raffinage supplémentaire.



Tremplin

Coût : 1 ressource jaune de palier I.

Effet : quand vous choisissez l'action « Déplacement », vous pouvez avancer d'une case supplémentaire et entrer dans les cases en pointillés ou les traverser.



Réacteur dorsal

Coût : 1 ressource bleue et 1 rouge de palier II.

Effet : quand vous choisissez l'action « Déplacement », vous pouvez avancer de cinq cases supplémentaires et entrer dans les cases en pointillés ou les traverser.



Scanner de terrain

Coût : 1 ressource rouge de palier I.

Effet : si vous terminez votre déplacement sur une case avec une icône « construction interdite », gagnez une ressource au choix : jaune, bleue ou rouge de palier I, ou une biomasse.

Note : placez les ressources gagnées tout à gauche des convoyeurs de palier I. Si aucune case n'est libre sur ces convoyeurs, conservez-les près de votre plateau individuel, puis placez-les tout à gauche des convoyeurs de palier I dès qu'une case se libère.



Tracteur de pionnier

Coût : 1 ressource bleue et 1 rouge de palier I.

Effet : lorsque vous choisissez l'action Déplacement, vous pouvez parcourir une case supplémentaire. Si vous terminez sur une case portant une ressource imprimée, vous pouvez gagner une ressource supplémentaire de ce type.

ou

Vous pouvez effectuer un déplacement des convoyeurs.
Note : ce déplacement dépend du niveau MK.



Foreuse portative

Coût : 1 ressource bleue de palier I.

Effet : si vous terminez votre déplacement sur une case portant une ressource imprimée (jaune, bleue ou rouge), vous pouvez gagner une ressource supplémentaire de ce type.

ou

Choisissez une de vos foreuses actives et alimentées. Elle effectue une extraction avec +1 MK, uniquement pour cette action.

Note : placez les ressources gagnées tout à gauche des convoyeurs de palier I.

Si aucune case n’est libre sur ces convoyeurs, conservez ces ressources près de votre plateau individuel, puis placez-les tout à gauche des convoyeurs de palier I dès qu’une case se libère.



Stockage d’énergie

Coût : 1 ressource jaune et 1 bleue de palier I.

Taille : 1 hexagone.

Bonus de construction : gagnez 2 points d’énergie.

Effet : si ce stockage d’énergie est placé à côté d’une structure adverse, vous gagnez 2 points d’énergie supplémentaires.



Pistolet à barres d’armature

Coût : 1 ressource bleue de palier I.

Effet : si vous terminez votre déplacement sur la case d’une créature ou à côté d’elle, vous pouvez retirer cette créature du jeu, ignorer son effet et gagner 1 biomasse.

Note : si plusieurs créatures vous sont adjacentes à la fin du déplacement, vous ne pouvez en retirer qu’une avec ce pistolet. Les autres appliquent leurs effets éventuels.

Note : ce pistolet peut être utilisé si le pionnier occupe la même case qu’une créature.

Note : placez les créatures retirées du plateau près de votre plateau individuel.



Biocarburant solide

Coût : 1 ressource jaune de palier I.

Effet : chaque fois que vous dépensez au moins 2 biomasses, gagnez 1 jeton Biomasse.



Camion

Coût : 1 ressource bleue et 1 rouge de palier II.

Effet : lorsque vous choisissez l'action Déplacement, vous pouvez parcourir deux cases supplémentaires. Si vous terminez sur une case portant une ressource imprimée, vous pouvez gagner une ressource supplémentaire de ce type.

ou

Vous pouvez effectuer un raffinage.



Turbocarburant

Coût : 1 ressource rouge de palier II.

Condition : vous devez avoir construit une centrale pour construire cette carte.

Effet : gagnez immédiatement 2 points d'énergie.



Matraque xéno

Coût : 1 ressource rouge de palier I.

Effet : si vous terminez votre déplacement sur la case d'une créature, retirez-la du plateau en ignorant ses effets et gagnez 2 biomasses.

Note : placez les créatures retirées du plateau près de votre plateau individuel.



Xéno-zapper

Coût : 1 ressource rouge de palier I.

Effet : si vous terminez votre déplacement sur la case d'une créature, vous pouvez la retirer du jeu et gagner 1 tuile Biomasse.
ou
Vous pouvez déplacer cette créature de deux cases au maximum.

Note : placez les créatures retirées du plateau près de votre plateau individuel.

Cartes Biome



Lorsque vous révélez une tuile Biome, piochez une carte Biome. Ces cartes offrent un bénéfice ponctuel, une amélioration du HUB, une mission ou une condition de score de fin de partie.

Note : toutes les cartes Biome sont à usage unique, y compris les recettes alternatives. Exception : Toutou lézard.



Gisement de bauxite

Effet : lorsque vous obtenez cette carte, choisissez l'un des deux effets :

- Construisez immédiatement une centrale pour 1 ressource rouge de palier II, puis défaussez la carte.

ou

- Conservez la carte pour sa recette alternative. Vous pouvez à tout moment échanger 1 biomasse contre 1 ressource rouge de palier III.



Gisement de catérium

Effet : lorsque vous obtenez cette carte, choisissez l'un des deux effets :

- Obtenez immédiatement une amélioration du HUB de palier I. Prenez dans la réserve la ressource de palier I correspondant à l'amélioration choisie et posez-la sur celle-ci pour indiquer son déblocage. Appliquez son effet, puis défaussez la carte.

ou

- Utilisez la carte pour sa recette alternative. Vous pouvez à tout moment échanger 1 ressource bleue et 1 rouge de palier I contre 1 ressource bleue et 1 rouge de palier III (une seule fois).



Collecte de créatures

Condition : vous pouvez retirer du jeu 5 créatures que vous avez collectées en les retirant du plateau grâce à des cartes Plan.

Récompense : gagnez 1 point FICSIT.



Site de crash (recette alternative)

Effet : conservez cette carte pour l'utiliser comme l'une des deux recettes alternatives :

- À tout moment, échangez :
    - 1 calcaire I ET 1 fer I → 1 calcaire III
      OU 1 fer III.
- ou
    - 1 fer I ET 1 cuivre I → 1 fer III
      OU 1 cuivre III.



Site de crash (carte Plan)

Effet : obtenez immédiatement et gratuitement une carte Plan de palier I visible au choix.

Note : si cette carte est un bâtiment, vous recevez aussi son bonus de construction et ses bonus immédiats.



Site de crash (ressources)

Effet : gagnez immédiatement 1 ressource jaune et 1 bleue de palier II.

Note : placez ces ressources tout à gauche des convoyeurs de vos machines de palier II. Si ces cases sont déjà occupées, vous ne gagnez aucune ressource.



Site de crash (améliorations)

Effet : débloquez immédiatement une amélioration du HUB ou du MAM de palier II.

Prenez dans la réserve la ressource correspondant à l'amélioration choisie et posez-la sur celle-ci pour indiquer son déblocage.



Exploitation du charbon

Condition : construisez des centrales sur au moins 3 gisements de charbon. Ces gisements ont un aspect rocheux et rapportent 3 points d'énergie lorsqu'une centrale y est construite.



Récompense : à la fin de la partie, si vous remplissez cette condition, gagnez 1 point FICSIT.



Exploitation du pétrole

Condition : construisez des centrales sur au moins 3 gisements de pétrole. Ces gisements ont un aspect huileux et rapportent 4 points d'énergie lorsqu'une centrale y est construite.



Récompense : à la fin de la partie, si vous remplissez cette condition, gagnez 1 point FICSIT.



Recherche de terrain

Effet : à tout moment, dépensez 1 ressource jaune, 1 bleue et 1 rouge de palier I, ainsi que 1 biomasse, pour gagner 1 point FICSIT.



Toutou lézard

Amélioration permanente (pas à usage unique).

Effet : à la fin de chaque phase de production, gagnez 1 biomasse.



Ressources maximales

Condition : atteignez MK III pour toutes vos foreuses (jaune, bleue et rouge).

Récompense : à la fin de la partie, si vous remplissez cette condition, gagnez 1 point FICSIT.



Gisement de quartz brut

Effet : lorsque vous obtenez cette carte, choisissez l'un des deux effets :

- Obtenez immédiatement une amélioration du HUB de palier I. Prenez dans la réserve la ressource de palier I correspondant à l'amélioration choisie et posez-la sur celle-ci pour indiquer son déblocage. Appliquez son effet, puis défaussez la carte.

ou

- Conservez la carte pour sa recette alternative. Vous pouvez à tout moment échanger 1 ressource jaune de palier I et 1 biomasse contre 1 ressource jaune ou 1 bleue de palier III (une seule fois).



Gisement de soufre

Effet : lorsque vous obtenez cette carte, choisissez l'un des deux effets :

- Dépensez immédiatement 1 biomasse pour gagner 1 point d'énergie, ou accordez +1 de portée de déplacement à toute carte Véhicule de votre tableau.

ou

- Conservez la carte pour sa recette alternative. Vous pouvez à tout moment échanger 1 ressource jaune de palier I et 1 biomasse contre 1 ressource jaune de palier III.

GLOSSAIRE

Action — Opération que vous pouvez effectuer à l'aide d'un marqueur Action.

Marqueur Action — Marqueur servant à suivre les actions effectuées pendant votre tour.

Broyeur AWESOME — Dépensez 2 ressources de palier IV pour gagner 1 point FICSIT.

Convoyeur — Élément de votre usine servant à déplacer les ressources.

Vitesse des convoyeurs — Capacité actuelle de déplacement de vos convoyeurs, indiquée sur la piste Déplacement des convoyeurs.

Déplacement des convoyeurs — Déplacez les ressources vers la droite, en commençant par celles de droite.

Biomasse — Matière organique surtout présente sur la carte. Compense les manques d'énergie et active les effets des cartes Plan.

Tuile Biome — Placée sur la carte à la mise en place. Retournez-la lorsque votre pionnier atteint sa case et recevez les bénéfices indiqués.

Carte Biome — Carte obtenue en retournant une tuile Biome.

Bâtiment — Construction placée sur la carte, avec une taille, un coût et des effets.

Action Construction — Permet de construire des cartes Plan.

Portée de construction — Distance du pionnier à laquelle vous pouvez placer un bâtiment.

Créature — Créature hostile de cette planète. Gêne les déplacements et la pose de bâtiments. Des cartes Plan permettent de la retirer.

Dépôt — Ensemble de bâtiments non reliés au réseau du HUB. Coûte de la biomasse à chaque phase de production.

Extracteur — Son rang MK indique combien de ressources d'un type donné sont placées dans votre usine à la phase de production.

Point FICSIT — En accumuler est le but du jeu. Vous en obtenez en réalisant des jalons, en convertissant de l'énergie excédentaire ou des ressources de palier IV, en maximisant la production, avec des cartes Biome, etc.

HUB — Votre quartier général et le point de connexion central de votre réseau de production.

Marqueurs HUB — Cubes du plateau individuel servant à suivre différents états de l'usine.

Améliorations du HUB — Améliorations qui augmentent la productivité de l'usine.

Améliorations du MAM — Améliorations qui renforcent vos actions.

MK1 — Niveau initial des convoyeurs.

Mine — Case portant une icône de foreuse et un type de ressource. Y placer une foreuse augmente le rang de l'extracteur de ce type de ressource.

Carte Jalon — Carte indiquant un objectif en ressources. La réaliser procure des bénéfices et augmente le niveau du Projet Assemblage sur l'Ascenseur spatial.

Portée de déplacement — Distance que votre pionnier peut parcourir sur le plateau de jeu.

Surcadençage — Bonus d'énergie excédentaire accordé par un éclat de puissance placé dans l'usine.

Point d'intérêt — Case marquée du plateau de jeu, utilisée à la mise en place pour placer votre HUB et votre pionnier.

Énergie — Indiquée sur la piste Énergie de votre usine. Les bâtiments en ont besoin pour fonctionner.

Éclat de puissance — Cube violet trouvé sur les tuiles d'exploration Limace de puissance. Placé dans l'usine, il accorde des bonus d'énergie excédentaire.

Source d'énergie — Case indiquant l'énergie gagnée si vous y construisez une centrale.

Projet Assemblage — Bénéfices de l'Ascenseur spatial et objectifs de jalons choisis à la mise en place.

Phase de production — Les machines s'activent, les ressources avancent et sont raffinées, les extracteurs ajoutent des ressources dans l'usine et vous obtenez des améliorations.

Radiation — Atteindre cette case vous fait perdre une action.

Raffiner — Transformer une ressource en une ressource du palier suivant.

Puits de ressources — Case où vous pouvez uniquement placer des puits de ressources pressurisés.

Segment — Section verticale d'un convoyeur.

Palier — Niveau des ressources et technologies. Pour obtenir des ressources d'un palier supérieur, raffinez celles d'un palier inférieur.

Franchissement — Cases en pointillés du plateau. Vous ne pouvez ni les traverser ni les atteindre sans carte Plan portant le mot-clé [Franchissement]. Vous ne pouvez pas y placer de bâtiment sans l'amélioration bleue du MAM de palier III.

RÉFÉRENCE DES RÈGLES

Dans l'ordre du tour, chaque joueur dépense tous ses jetons Action, puis passe au suivant. La partie se termine lorsqu'un joueur atteint 20 points FICSIT ou lorsque le Projet Assemblage est achevé.

Actions

Déplacement : déplacez votre pionnier sur la carte d'un nombre de cases égal au maximum à votre portée de déplacement.

Construction : construisez des bâtiments ou cartes Plan en payant leur coût. Placez les bâtiments sur le plateau et les cartes dans vos emplacements.

Atelier — Déplacement des convoyeurs : choisissez une machine construite et alimentée dans votre usine. Les ressources de ce segment avancent vers la droite selon la vitesse des convoyeurs.

Atelier — Raffinage : choisissez une ressource et payez son coût pour la raffiner au palier suivant.

Actions gratuites

Échange : échangez 2 ressources quelconques contre 1 ressource de palier I au choix ou 1 biomasse.
Cartes Jalon : réalisez une carte Jalon de la rangée visible.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions, ils effectuent simultanément une phase de production.

Phase de production

Répartir l'énergie

Entretien des dépôts : payez de la biomasse pour chaque dépôt en jeu.
Conversion d'énergie : à 10 points d'énergie, payez 4 points d'énergie pour gagner 1 point FICSIT.
Gestion de l'énergie : payez de la biomasse si l'énergie manque, activez ou coupez l'alimentation des bâtiments et appliquez les effets d'énergie.
Surcadençage : si vous avez un éclat de puissance, choisissez et appliquez un effet de surcadençage.

Déplacement des convoyeurs : les ressources des bâtiments d'usine construits et alimentés avancent vers la droite selon leur vitesse de déplacement.

Extraction : ajoutez des ressources dans les cases les plus à gauche de chaque foreuse construite et alimentée de l'usine, selon le MK de son extracteur.

Amélioration : vous pouvez dépenser les ressources placées sur des symboles d'amélioration pour obtenir les améliorations correspondantes.