



Tour de jeu (chaque joueur réalise toutes les étapes avant de passer au joueur suivant)

Choisir la case à jouer sur son plateau Joueur

Chaque Plateau Joueur possède 4 cases. Je choisis la case que je vais jouer ce tour ci et j'y place mon pion Action.

ATTENTION: je ne peux jouer 2 tours de suite la même action!

Puis, je peux effectuer la partie supérieure de la case en en payant le coût demandé.

Je peux ensuite appliquer la partie inférieure de la case en en payant le coût demandé. Si mes adversaires de gauche de et droite ont dévoilé le cercle correspondant à mon action, ils appliquent le bonus associé (voir plus loin)

Je peux donc faire de 0 à 2 actions par tour MAIS TOUJOURS dans l'ordre (supérieure puis inférieure)

Quelques notions importantes

- Il y a 3 types d'unités : les ouvriers, les Mechas et les Personnages. 1 Mech / Des Mechas
Parfois, pour les distinguer, nous parlerons de Plastique pour désigner les Personnages et les Mechas ensemble.
Si nous parlons d'Unité, nous parlons des 3 types confondus.
- Il n'y a pas de limite au nombre d'unités ni de ressources présentes sur une même case MAIS il ne peut y avoir qu'1 bâtiment.
- Il n'y a pas de limite au nombre de pions Ressources disponible dans le jeu. En cas de pénurie, utilisez les jetons multiplicateurs.
- Lorsque je paye avec des ressources, je me sers sur le plateau de jeu sur une case que je contrôle.
Je contrôle une case dès lors qu'une de mes unités est dessus ou un bâtiment SI il n'y a pas d'unité adverse dessus.
- Chaque faction possède une BASE (case de départ) MAIS je ne peux JAMAIS volontairement y déplacer des unités.
- Pendant la mise en place, chaque joueur a recouvert un certain nombre de symboles avec des pions en bois sur son plateau Joueur. Tant qu'un symbole est invisible, bah il ne faut pas le compter dans les récompenses ni dans les coûts.
- Au début de la partie, chacun reçoit 2 cartes Objectifs. Si à un moment pendant mon tour je remplis les Objectifs d'une de mes cartes, je peux la dévoiler et cela me rapporte 1 Etoile sur la Piste des Triomphes.
- Les joueurs sont libres de conclure des accords informels s'ils le souhaitent. Les seuls éléments tangibles qui peuvent être échangés sont les PO. Par contre, les règles doivent être respectées. C'est-à-dire que même je fais un accord avec un joueur pour ne pas qu'il y ait de Combats entre nous, cela ne m'autorise pas pour autant à pénétrer sur son territoire sans qu'un Combat ait lieu !

TYPE DE TERRAIN	CE QUI EST PRODUIT
MONTAGNE	MÉTAL
FERME	NOURRITURE
TOUNDRA	PÉTROLE
FORÊT	BOIS
VILLAGE	OUVRIER
LAC	
USINE	

Fin du Jeu

La partie se termine **immédiatement** après qu'un joueur place son 6^{ème} pion Etoile. Plus aucun joueur ne peut jouer après cela.

Comment gagner des Etoiles ?

- Achever 6 Améliorations (déplacer ses 6 cubes de la partie supérieures vers la partie inférieure de son Plateau Joueur)
- Déployer ses 4 Mechas
- Construire ses 4 Bâtiments
- Enrôler ses 4 Recrues (déplacer ses 4 cylindres de la partie inférieure de son Plateau Joueur)
- Placer ses 8 Ouvriers sur le plateau de jeu
- Révéler une carte Objectifs (1 fois par partie SAUF pour la Saxonie qui peut le faire 2 fois)
- Remporter un Combat (2 fois maximum par partie)
- Avoir 18 points de Popularité (une fois l'Etoile posée, même si je perds des points de Popularité, je ne perds pas l'Etoile)
- Avoir 16 points de Puissance (idem)

Calcul des points :

- Je détermine ma zone de score sur la piste de Popularité = je regarde où se situe mon pion sur la piste, cela me donnera le barème du tarif pour calculer ce que je gagne selon :
 - Chaque Etoile que j'ai remportée
 - Chaque territoire que je contrôle
 - Chaque paire de 2 ressources que je possède
- Je gagne des PO Bonus selon le placement de mes Bâtiments (voir la tuile Bonus Bâtiment dévoilé en début de partie)
- Le joueur qui contrôle l'Usine gagne 2 PO bonus

Exemple : Je possède en fin de jeu
➤ 18 PO
➤ 9 points de Popularité
➤ 5 Etoiles
➤ 6 Territoires contrôlés
➤ 15 pions Ressources
Mon score est donc de 70 PO
= 18 + 5x4 + 6x3 + 7x2

Le joueur avec le plus de PO gagne. En cas d'égalité, elle est départagée selon :

- 1) Nombre d'Ouvriers+Mecha+Bâtiments en jeu
- 2) Puissance
- 3) Popularité
- 4) Nombre de pions Ressource contrôlés
- 5) Nombre de Territoires contrôlés
- 6) Nombre d'Etoiles remportées

CAPACITÉS SPÉCIALES DES FACTIONS

Chaque faction possède une capacité spéciale indiquée dans le coin supérieur droit de son Plateau Faction.



RUSVIET (IMPLACABLE): Vous pouvez choisir la même section sur votre Plateau Joueur que les tours précédents.

Les Rusviets ne ménagent jamais leur peuple lorsqu'il s'agit de s'approcher de leur but ultime. Tandis que les autres factions laissent leurs infrastructures récupérer d'un tour sur l'autre, les Rusviets peuvent choisir la même section sur leur Plateau Joueur que les tours précédents. Cette capacité s'applique également à une carte Usine si vous en possédez une (voir la section Usine).



CRIMÉE (COERCITION): Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 carte Combat comme s'il s'agissait d'un pion Ressource.

La Crimée a une longue tradition de revente d'informations au plus offrant. Elle peut dépenser 1 carte Combat par tour comme s'il s'agissait d'une ressource à dépenser (1 carte Combat = n'importe quelle ressource, quelle que soit la valeur de la carte Combat). Les cartes Combat ne rapportent jamais de point en fin de partie.



NORDIQUE (NAGE): Vos ouvriers peuvent traverser les rivières.

Les ouvriers Nordiques sont des nageurs accomplis qui refusent de se plaindre même lorsqu'ils pataugent dans les eaux les plus froides. Ils peuvent se déplacer à travers les rivières vers n'importe quel type de terrain (à l'exception des lacs). Cette capacité ne s'applique qu'aux ouvriers et non à votre personnage ou à vos mechs.



POLONIA (ERRANCE): Choisissez jusqu'à 2 options par carte Rencontre.

Grâce au charismatique compagnon d'Anna, l'ours Wojtek, le duo sait rendre chaque rencontre exceptionnelle. Au lieu de ne choisir qu'une option par carte Rencontre, la Polonia peut en choisir jusqu'à 2, dans l'ordre de son choix. Le bénéfice tiré de la première option choisie peut être utilisé pour payer le coût de la seconde. Une seule carte Rencontre peut être piochée.



SAXONIE (DOMINATION): il n'y a pas de limite au nombre d'étoiles que vous pouvez placer lorsque vous remplissez un objectif ou lorsque vous remportez un combat.

L'approche méthodique de la Saxonie dans la conquête des terres de l'Est autour de l'Usine repose sur l'usage de la force et la réussite de missions ciblées. Les Saxons peuvent remplir leurs deux cartes Objectif (ils ne défaussent pas leur seconde carte Objectif une fois le premier rempli), et ils ne sont pas limités à 2 étoiles remportées grâce aux combats.

Les 6 tuiles bonus Bâtiment sont les suivantes :



Nombre de territoires comportant un tunnel adjacent à vos bâtiments. Ne comptez chaque tunnel qu'une seule fois. Une mine ne compte pas comme un tunnel dans le cas présent et les rivières ne bloquent pas les adjacences.



Nombre de lacs adjacents à vos bâtiments. Ne comptez chaque lac qu'une seule fois.



Nombre de rencontres adjacentes à vos bâtiments. Ne comptez chaque rencontre qu'une seule fois. Elles sont prises en compte, que les jetons soient encore présents ou non. Les rivières ne bloquent pas les adjacences.



Nombre de territoires comportant un tunnel où vous avez un bâtiment. Une mine ne compte pas comme un tunnel dans le cas présent.



Nombre de vos bâtiments alignés (n'importe quelle ligne droite continue est valide, ne comptez que votre plus longue ligne de bâtiments, les rivières ne bloquent pas les adjacences).



Nombre de fermes ou de toundras sur lesquels vous avez des bâtiments.

Le Plateau Joueur

Il est constitué de 4 cases de 2 Actions, soit 8 Actions en tout QUI NE SONT PAS organisées dans le même ordre d'un plateau à l'autre. **Note** : lorsqu'un / est présent sur le plateau, il signifie "ou"



Action de Soutien

Je paye 1 PO pour gagner l'un des 2 bénéfices :

- Je gagne x points de Puissance. x = nombre de cases visibles.
- Je pioche x cartes Combat. x = nombre de cases visibles.

Action de Commerce

Je paye 1 PO pour gagner l'un des 2 bénéfices :

- Je gagne 2 pions de Ressource au choix que je place sur n'importe quel hexagone contrôlé par mes Ouvriers.
- Je gagne x points de Popularité. x = nombre de cases visibles.

Action de Production

- Je paye le coût indiqué (cases sur fond rouge, en fonction de leur visibilité).
- Je choisis x hexagones différents contrôlés par mes Ouvriers. Chaque ouvrier présent sur ces hexagones produit 1 pion de la Ressource que le territoire où il se trouve produit. Chaque pion Ressource est placé sur le territoire où il a été produit. Certain territoire produise des Ouvriers. Dans ce cas, je prends sur mon Plateau Joueur l'Ouvrier le plus à gauche et le place sur le territoire où il a été "produit" (1 Ouvrier qui quitte le Plateau Joueur ne pourra JAMAIS y retourner).





x = nombre de cases visibles.

Action d'Amélioration

- Je paye le coût en pions Pétrole (selon le nombre de cases Pétrole visibles).
- Je gagne x PO.
- Puis, je peux effectuer une Améliorations :
 - Je choisis 1 cube en bois présent sur la partie supérieure de mon Plateau Joueur
 - Je place ce cube sur un espace libre de la partie inférieure de mon Plateau Joueur

Un espace libre est un "trou" dans mon Plateau Joueur. Ces "trous" ont leurs symboles entre crochets : Cette Action d'Amélioration permet donc d'avoir des gains supplémentaires pour les Actions de la partie supérieure tout en réduisant les coûts des Actions de la partie Inférieure. Faites votre choix judicieusement !

Action de Déplacement

- a) Je peux déplacer **x** unités **distinctes** d'un hexagone vers un hexagone adjacent. **X** = nombre de cases  visibles.
- Pendant son déplacement, une unité peut emporter avec lui autant de pions Ressource qu'il veut
 - Pendant son déplacement, un Mech peut transporter autant d'Ouvriers présents aussi sur son hexagone vers la case cible. Exemple : J'avance d'1 case mon Mech avec 5 ouvriers puis j'avance 1 de ces ouvriers d'une case.
 - Je ne peux traverser les rivières ni les lacs 
 - 2 hexagones possédants le symbole Tunnel  sont considérés comme adjacent pour les déplacements
 - Les ouvriers ne peuvent JAMAIS volontairement entrer sur une case contrôlée par des unités adverses
 - Si un de mes Plastiques entre sur une case contrôlée que par des Ouvriers adverses :
 - Le déplacement de cette unité s'achève
 - Je termine mes autres déplacements si j'en ai
 - Tous les ouvriers adverses présents retournent sur leur Base sans emporter de ressource
 - Je perds 1 point de Popularité pour chaque Ouvrier que j'ai fait battre en retraite
 - Si un de mes Plastiques entre sur une case contrôlée par au moins un Plastique adverse :
 - Le déplacement de cette unité s'achève
 - Je termine mes autres déplacements si j'en ai
 - Un combat à lieu (si plusieurs combats doivent être résolus dans le même tour, c'est le joueur actif qui choisit l'ordre de résolution) :
 - L'attaquant peut utiliser les capacités spéciales de ses Mechas (si au moins 1 Mech est présent dans le combat)
 - Puis, le défenseur peut faire de même
 - Chacun choisit la quantité de points de Puissance qu'il va dépenser pour le combat et l'indique secrètement sur la Roue de Puissance
 - Chacun décide des cartes Combat qu'il va dépenser dans le combat (ou aucune carte). Chaque Plastique impliqué dans le Combat donne le droit de jouer 1 carte
 - Les joueurs révèlent simultanément sa Roue et ses cartes
 - Le joueur avec le score le plus élevé de points de Puissance gagne (si =, l'attaquant gagne)
 - Le vainqueur place un pion Etoile sur la piste des Triomphes (limité à 2 fois par partie)
 - Si l'attaquant gagne, il perd 1 point de Popularité pour chaque Ouvrier adverse qu'il fait battre en retraite en gagnant le combat
 - Le vaincu bat en retraite toutes ses unités vers sa Base sans emporter de ressource
 - Si le vaincu avait au moins dépensé 1 sur sa Roue, il pioche 1 carte Combat
 - Lorsque je déplace mon **Personnage** vers un territoire où se trouve un jeton  :
 - Le mouvement de mon Personnage prend fin
 - Je termine mes autres Déplacements s'il m'en reste
 - Je défausse le jeton Rencontre et pioche une carte Rencontre
 - Je lis à haute voix le texte en gras et parmi les 3 propositions, je choisis celle que je veux appliquer
 - Le coût de l'option choisie est obligatoire même si je ne veux (peux) pas bénéficier du gain
 - Je peux choisir de ne pas prendre entièrement le gain proposé
 - Je ne peux choisir une option **QUE** si je peux payer entièrement le coût
 - Les gains obtenus sont placés sur le territoire où a eu lieu la rencontre
 - Lorsque je déplace mon **Personnage** pour la première fois vers l'Usine  :
 - Je prends toutes les cartes Usine disponibles et en choisis une
 - Je place cette carte face visible près de mon Plateau Joueur.
 - Je peux maintenant utiliser cette carte comme s'il s'agissait d'une 5^{ème} case de mon Plateau
 - L'Action de Déplacement de la carte permet de déplacer 1 unité de 2 cases (et non 2 unités d'1 case)
- b) Je gagne **x** PO. **X** = nombre de cases  visibles.

Action de Construction

- 1) Je paye le coût en pions Bois (selon le nombre de cases Bois visibles).
- 2) Je gagne **x** PO.
- 3) Puis, je peux effectuer une Construction :
 - Je choisis n'importe quel Bâtiment encore présent sur la partie supérieure de mon Plateau Joueur
 - Je place ce Bâtiment sur un hexagone où au moins 1 de mes Ouvriers est présent (impossible sur les Bases)

Notes sur les Bâtiments :

- 1 seul par hexagone
- Permanent, ne peut être détruit ni déplacé
- Un territoire sans unité mais avec 1 Bâtiment apporte le contrôle du territoire au propriétaire du Bâtiment

Chaque Bâtiment apporte des Bonus, même si je ne contrôle plus le territoire où je l'ai placé :

- **Monument** : je gagne 1 point de Popularité quand je fais l'Action de Soutien
- **Moulin** : lors de l'Action Production, mon Moulin active le territoire où il se trouve **SI** il est sous mon contrôle. Ainsi, tous les Ouvriers sur ce territoire produisent et le Moulin compte également comme 1 Ouvrier
- **Mine** : c'est un Tunnel que je suis le seul à pouvoir utiliser, même si je ne contrôle plus son territoire !
- **Arsenal** : je gagne 1 point de Puissance quand je fais l'Action de Commerce

Action d'Enrôlement

- 1) Je paye le coût en pions Nourriture (selon le nombre de cases Nourriture visibles).
- 2) Je gagne **x** PO.
- 3) Je peux effectuer un Enrôlement :
 - Je choisis n'importe quel pion cylindrique (Recrue) dans la partie inférieure de mon Plateau Joueur
 - Je place cette Recrue sur mon Plateau de Faction sur l'un des 4 gains d'Enrôlement et je récupère ce gain
 - J'ai libéré un symbole de Bonus permanent. A chaque fois que mes adversaires de gauche et de droite réalisent l'Action d'où provient ma Recrue, j'effectue le Bonus associé.

Exemple : au moment de l'enrôlement, je prends la Recrue de l'Action Construction et le place sur le gain 2 cartes Combat. Dès maintenant, quand mes voisins effectuent l'Action Construction, je gagne 1 point de Popularité car ma recrue a libéré le symbole "cœur".

Notes :

- Dans le cas où plusieurs joueurs ont le droit à un Bonus, on commence par le voisin de gauche, puis de droite
- Ce Bonus ne compte que pour les Actions inférieur du Plateau Joueur. Si je réalise la même Action mais grâce à une carte par exemple, mes voisins n'ont pas le droit au Bonus

Action de Déploiement

- 1) Je paye le coût en pions Métal (selon le nombre de cases Métal visibles).
- 2) Je gagne **x** PO.
- 3) Puis, je peux déployer 1 Mech :
 - Je choisis 1 Mech de mon Plateau Faction. Attention, chaque Mech débloque une capacité spéciale différente !
 - Je place ce Mech sur un hexagone avec au moins 1 de mes Ouvriers
 - Dorénavant, tous mes Plastiques possède la capacité spéciale que j'ai débloquent

Note : chaque faction possède ses propres capacités spéciales :

- **Traversée** : mes Plastiques peuvent traverser les rivières pour se rendre d'un type de territoire vers un autre type de territoire. Le résumé pour chaque Faction est indiqué sur la Carte d'aide
- **Vitesse** : chacun de mes Plastiques peut se déplacer d'un hexagone supplémentaire par Action Déplacement. Les Mechas peuvent déposer/prendre des Ouvriers/Ressources au cours de leur déplacement
- **Passage souterrains** : mes Plastiques considèrent que les territoires Montagne que je contrôle sont adjacents entre eux et aux Tunnels (et à ma Mine si je l'ai déjà posée sur le plateau)
- **Canton** : mes Plastiques considèrent que les territoires Village que je contrôle sont adjacents entre eux et à l'Usine
- **Navigation** : mes Plastiques peuvent se déplacer sur les Lacs. Les Ouvriers/Ressources peuvent aller sur les Lacs QUE si c'est un Mech qui les transporte. Je ne peux pas construire sur les Lacs. Il peut y avoir Combat sur les Lacs contre des factions qui peuvent aller sur les Lacs. Je peux battre en retraite vers 1 Lac adjacent plutôt que vers ma Base
- **Submersible** : mes Plastiques peuvent se déplacer sur les Lacs et considèrent que les Lacs sont adjacents. Les Ouvriers/Ressources peuvent aller sur les Lacs QUE si c'est un Mech qui les transporte. Je ne peux pas construire sur les Lacs. Il peut y avoir Combat sur les Lacs contre des factions qui peuvent aller sur les Lacs
- **Voyageur** : mes Plastiques peuvent se déplacer vers ma Base ou vers une Base Inactive (non jouée)
- **Désarmement** : 1 fois par combat sur un territoire Tunnel, mon adversaire perd 2 points de Puissance
- **Armée du peuple** : lors des combats où au moins 1 de mes Ouvriers est présent (en plus d'un Plastique), je joue 1 carte Combat supplémentaire
- **Artillerie** : 1 fois par Combat, au début du Combat, je peux perdre 1 point de Puissance et mon adversaire en perd 2
- **Eclaireur** : 1 fois par Combat, au début du Combat, je pioche une carte Combat dans la main de mon adversaire
- **Camaraderie** : après avoir remporter un Combat, je ne perds pas de point de Popularité quand je fais battre en retraite les Ouvriers adverses



SOUTIEN Coût 1 PO Gagne x points de Puissance Ou x cartes Combat	PRODUCTION Coût variable (1 point Puissance + 1 point Popularité + 1 PO) Gagne 1 Ressource/Ouvrier sur x Territoires	DÉPLACEMENT 2 unités distinctes bougent d'1 case chacun OU gagne x PO	COMMERCE Coût 1 PO Gagne 2 Ressources au choix OU x points de Popularité
AMÉLIORATION Coût x Pétrole Gagne x PO et transfère 1 cube du haut vers le bas	DÉPLOIEMENT Coût x Métal Gagne x PO et 1 Mech au choix à placer sur un territoire avec un Ouvrier	CONSTRUCTION Coût x Bois Gagne x PO et construit 1 Bâtiment sur un territoire avec un Ouvrier	ENRÔLEMENT Coût x Nourriture Gagne x PO et déplace 1 cylindre du Plateau Joueur vers 1 récompense du Plateau Faction
Lorsque mon voisin effectue l'une de ces ACTIONS, je gagne 1 Bonus si le symbole est découvert			
AMÉLIORATION Je gagne 1 point de Puissance	DÉPLOIEMENT Je gagne 1 PO	CONSTRUCTION Je gagne 1 point de Popularité	ENRÔLEMENT Je pioche 1 carte Combat



CAPACITÉS TRAVERSÉE DES FACTIONS ADVERSES



PERSONNAGE



- PARTICIPE AUX COMBATS
- FAIT DES RENCONTRES
- GAGNE UNE CARTE USINE DANS L'USINE

MECHS



- PARTICIPENT AUX COMBATS
- PEUVENT PRENDRE ET DÉPOSER N'IMPORTE QUEL NOMBRE D'OUVRIERS

OUVRIERS



- PRODUISENT DES RESSOURCES
- DÉPLOIENT DES MECHS
- CONSTRUISENT DES BÂTIMENTS

Toutes les unités peuvent déplacer n'importe quel nombre de ressources.

Par défaut, les unités peuvent se déplacer de 1 territoire et ne peuvent pas traverser les rivières et se déplacer sur les lacs.

Si lors de votre tour, vos personnage/mechs forcent un ou des ouvriers adverses à battre en retraite (lors d'un déplacement ou d'un combat), vous perdez 1 point de popularité par ouvrier concerné.

Lors des combats, l'attaquant remporte les égalités. Le vaincu pioche 1 carte combat s'il a révélé au moins 1 point de Puissance.