LIVRET DE RÈGLES

SALTON SEA

DAVID BERNAL AMELIA SALES



QUELQUES MOTS SUR SALTON SEA

Salton Sea (la « mer de Salton », en français) est une région qui regorge de saumure, une ressource que l'on peut exploiter à la fois pour en extraire du lithium et pour produire de l'énergie géothermique.

Salton Sea est une étendue d'eau très particulière située en Californie, près de la frontière avec le Mexique. Grâce à ses caractéristiques uniques, elle représente l'une des solutions possibles à l'un des plus grands défis de l'humanité : la transition énergétique.

L'urgence climatique nous contraint à diminuer l'utilisation d'énergies fossiles. Pour cela, il existe une solution : les énergies renouvelables. Il y a encore quelques dizaines d'années, lorsqu'on parlait de sources d'énergie renouvelable, on se limitait essentiellement à la construction de barrages permettant d'utiliser la puissance de l'écoulement de l'eau pour produire de l'électricité. Aujourd'hui, l'énergie solaire et l'énergie éolienne forment de nouvelles pistes présentant de nouveaux avantages : elles peuvent être installées presque n'importe où, et restent probablement les moyens les moins chers pour produire de l'énergie électrique renouvelable. Cependant, une autre source d'énergie renouvelable au potentiel exceptionnel arrive sur le devant de la scène : l'énergie géothermique, qui tire profit de la chaleur de notre planète.

Mais d'où provient cette énergie ? L'essentiel de cette immense chaleur (qui peut atteindre jusqu'à 6 000 °C, comme à la surface du Soleil) résulte de la formation de notre planète. Des corps célestes (certains aussi gros que la planète Mars) ont percuté la Terre et ont fusionné avec elle au cours de son processus de création. Ces impacts ont libéré de phénoménales quantités d'énergie, sous forme de chaleur, qui sont depuis conservées à l'intérieur de notre planète. D'autre part, les pressions intenses au cœur de la planète ont entraîné de nombreux changements physiques et chimiques, comme une augmentation du volume de la Terre, associée à la création de chaleur. Enfin, la radioactivité naturelle représente également une source importante de chaleur. En effet, certains atomes instables présents dans les roches terrestres se divisent naturellement pour se transformer en atomes stables. Au moment où ils se séparent, ils dégagent de la chaleur, qui s'accumule ensuite à l'intérieur de notre planète.

Ainsi, lorsque nous forons à travers la croûte terrestre, la température augmente au fur et à mesure que nous nous enfonçons. Cette augmentation progressive, connue sous le nom de « gradient géothermique », correspond généralement à une valeur de 25 à 30 °C par kilomètre de profondeur. Mais, près de la surface, certains points de la planète sont déjà exceptionnellement chauds. Ces points coïncident généralement avec les bords des plaques tectoniques, où se concentrent les activités volcaniques. La présence de magma à proximité de la surface, dont la température varie entre 700 et 1 200 °C, permet d'atteindre rapidement, et sans forer particulièrement profond, des roches dont la température s'élève à plusieurs centaines de degrés. Les régions présentant ces caractéristiques constituent un choix privilégié pour la construction de centrales géothermiques destinées à produire de l'énergie électrique.

Ce type de centrale utilise les eaux souterraines de ces endroits. Celles-ci dépassent les 100 °C et se transforment naturellement en vapeur, qui est ensuite canalisée par des forages et utilisée pour faire tourner des turbines afin de produire de l'électricité. Pour affecter le moins possible les aquifères (les sols contenant des nappes d'eau souterraines), une autre option consiste à extraire l'énergie de la vapeur à l'aide d'un échangeur thermique, de sorte que l'eau redevienne liquide et puisse être réinjectée dans le sous-sol, où elle se réchauffera à nouveau et pourra perpétuer le cycle. Dans les régions où l'eau est proche de 100 °C sans pour autant se transformer en vapeur, il est possible de pomper l'eau pour en extraire sa chaleur. S'il n'y a pas assez d'eau souterraine, il suffit d'injecter de l'eau froide sous terre (provenant d'une rivière, par exemple) afin qu'elle soit réchauffée par les roches environnantes, et puisse ainsi commencer ce cycle de production que nous venons de décrire.

L'avantage de l'énergie géothermique, c'est donc qu'elle reste constante tout au long de la journée et de l'année. Malheureusement, il y a peu d'endroits sur notre planète où l'on peut accéder à ces températures souterraines élevées : l'offre demeure donc limitée. C'est pourquoi de nombreux pays optent davantage pour l'énergie solaire et l'énergie éolienne. Mais ces deux options présentent un inconvénient majeur : elles sont intermittentes. Il n'y a pas de soleil la nuit, et il y a des moments dans la journée où le vent ne souffle pas. Pour résoudre ce problème, il est nécessaire de stocker l'électricité, et l'utilisation de batteries au lithium reste l'une des solutions les plus efficaces pour cela. En ce sens, au-delà de la production de véhicules électriques, le lithium devient un élément clef de la transition énergétique.

Le lithium est un élément très commun et présent en abondance sur la planète. Cependant, jusqu'à récemment, la demande était faible. Le nombre de mines en exploitation ne suffit donc plus à couvrir les nouveaux besoins engendrés par la transition énergétique. En conséquence, la recherche de

nouveaux gisements de lithium à travers le monde bat son plein. La plus grande quantité de lithium se trouve en mer, dissoute dans l'eau. Hélas, il est si dilué qu'il faudrait traiter d'énormes quantités d'eau (essentiellement en l'évaporant) pour en obtenir. Le coût de l'opération ne serait pas à la hauteur du rendement. C'est pourquoi les principales zones d'intérêt pour le lithium sont celles qui contiennent de la saumure, c'est-à-dire de l'eau dont la teneur en sel est supérieure à celle de l'eau de mer ordinaire, provenant principalement de l'évaporation de l'eau salée dans des régions qui ont été isolées de l'océan. En d'autres termes, avec la saumure, la nature a déjà fait une grande partie du travail d'évaporation à notre place.

Lorsque toute l'eau de la saumure s'évapore, des dépôts de cristaux de sel se forment. Les géologues les appellent « évaporites », précisément parce qu'ils résultent de ce processus d'évaporation. Le processus inverse peut également se produire, lorsque de l'eau douce est ajoutée à ces évaporites (par exemple, lorsqu'une rivière ou un lac se forme dessus) et que les dépôts sont dissous et redeviennent de la saumure. Dans les dépôts souterrains de saumure, il est possible de forer et de pomper la saumure liquide. Dans le cas de sels semi-solides ou solides mélangés à des sédiments et des roches, il est possible d'injecter de l'eau dans des forages afin de dissoudre ces sels, puis de pomper cette eau transformée en saumure. C'est l'une des nouvelles méthodes utilisées aujourd'hui pour obtenir du lithium, en plus des méthodes traditionnelles telles que l'extraction d'évaporites solides et l'exploitation de gisements de saumure existants.

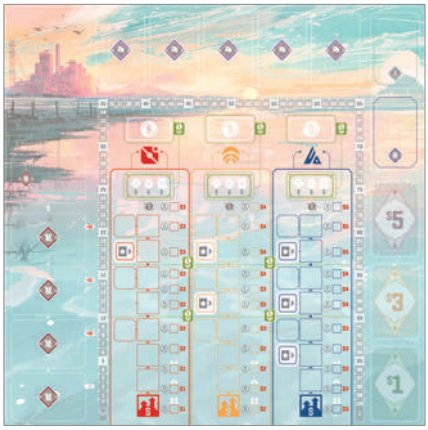
L'eau possède une propriété très intéressante : plus elle est chaude, plus elle peut contenir de sels dissous. C'est évidemment là que réside le lien avec la chaleur géothermique. Comme nous l'avons vu précédemment, il est possible de pomper de l'eau très chaude et d'en tirer de l'énergie thermique. Si la centrale géothermique est située dans une zone où se trouve de la saumure, il est alors possible d'exploiter l'eau qui est pompée (sous forme de saumure) pour en extraire du lithium et de la chaleur. L'eau est ensuite réinjectée dans le sous-sol afin de dissoudre davantage d'évaporites et d'être à nouveau réchauffée par la terre. Plus l'eau est chaude, plus la quantité de lithium que l'on peut extraire de chaque litre de saumure est importante. Le bénéfice est donc plus important qu'avec de l'eau à température normale simplement injectée dans les sédiments et les roches. Ce double avantage fait clairement des centrales géothermiques l'un des meilleurs moyens d'extraire ce précieux élément. Elles exploitent la chaleur de la planète pour créer de l'énergie électrique et constituent en même temps une source potentielle de lithium.

La zone de Salton Sea est unique, précisément parce qu'elle réunit tous ces éléments. D'une part, nous avons la célèbre faille de San Andreas, qui sépare les plaques tectoniques pacifique et nord-américaine. Comme la plupart des zones en bordure des plaques tectoniques, la région de Salton Sea, connue sous le nom de « Vallée Impériale » (s'étendant sur 250 km), présente des signes d'activités volcanique et géothermique. Cette activité géothermique est exploitée par plusieurs centrales électriques, tant aux États-Unis qu'au Mexique. D'autre part, en raison de son histoire géologique particulière, la Vallée Impériale a autrefois abrité de l'eau de mer qui s'est peu à peu évaporée. À l'origine, il y a des millions d'années, cette région faisait partie de l'océan. L'avancée progressive du fleuve Colorado depuis le nord l'a peu à peu isolée de l'océan jusqu'à en faire une vallée, créant ainsi une nouvelle mer intérieure (coupée de l'océan, on parle de « bassin endoréique ») qui s'est progressivement évaporée. Le fleuve a déposé des sédiments dans la vallée, qui se sont mélangés à la saumure qui s'y était formée. Aujourd'hui, la région de Salton Sea se trouve sous le niveau de la mer et un lac s'y est formé à la suite d'un événement survenu au début du XX^{e} siècle. Pendant deux ans, le fleuve Colorado s'est déversé dans la dépression à cause d'un canal d'irrigation qui n'avait pas été construit avec des mesures de sécurité suffisantes. Il a donc fallu deux années entières aux ingénieurs pour rectifier le problème afin que l'embouchure du fleuve se déverse à nouveau dans le golfe de Californie.

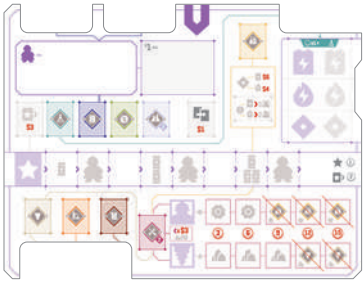
Cette combinaison d'événements fait de la région de Salton Sea une excellente opportunité pour la construction de centrales géothermiques, qui peuvent tirer parti des ressources naturelles présentes. Il est possible de forer pour obtenir de la vapeur et de l'eau chaude dans une zone où l'activité géothermique est importante. En outre, il est possible d'utiliser cette même eau chaude, qui se trouve être de la saumure, pour extraire du lithium et le vendre en même temps que l'électricité. En combinant ces deux méthodes, il sera peut-être possible de se passer complètement des combustibles fossiles et de mener à bien la transition énergétique vers un avenir entièrement renouvelable.

Marc Belzunces (Barcelone, 1976). Géologue, titulaire d'une licence de l'université autonome de Barcelone et d'une maîtrise en sciences océaniques de l'université polytechnique de Catalogne. Il a été chercheur au Conseil supérieur de la recherche scientifique espagnol et consultant en matière de pollution pour l'Agence Catalane de l'Eau et le ministère espagnol de l'Agriculture, de l'Alimentation et de l'Environnement.

MATÉRIEL



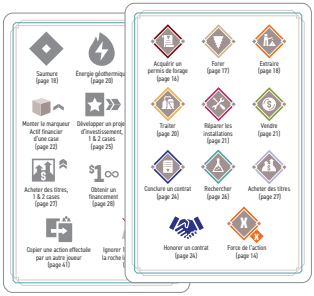
1 plateau principal



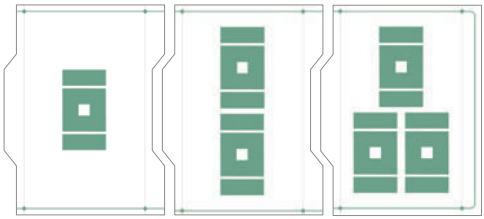
4 plateaux Entreprise
(un par joueur)



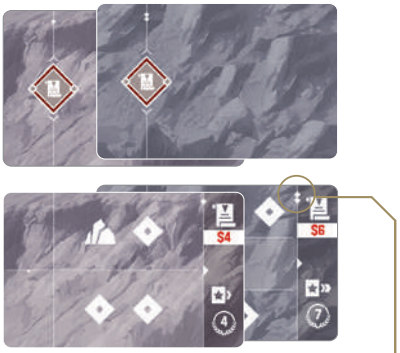
4 tuiles Gisement de départ
(une par joueur)



4 aides de jeu
(une par joueur)



12 tuiles Entrepôt
(trois par joueur)



26 cartes Gisement (voir page 16)
· 13 cartes Gisement de surface ◆
· 13 cartes Gisement profond ◆◆



9 cartes GMI pour le mode Solo
· 4 cartes de départ ◆
· 5 cartes avancées ◆◆



3 marqueurs Actif financier



114 cartes Action (voir page 14)
· 42 cartes Action 1 $
· 36 cartes Action 3 $
· 36 cartes Action 5 $



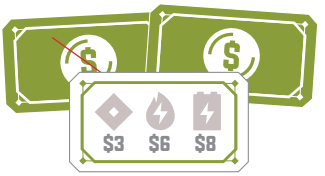
28 cartes Recherche (voir page 26)
· 15 à effet immédiat
· 13 à effet permanent



15 cartes Objectif (voir page 16)
· 5 à court terme
· 10 à long terme



22 cartes Contrat (voir page 24)
· 11 contrats Vente au détail
· 11 contrats Grand compte



12 tuiles Prix
· 3 Prix de départ
· 9 Prix standard
(voir page 21)



24 tuiles Intéressement,
8 pour chacun des trois types
(voir page 28)



12 jetons Gisement épuisé



1 jeton Premier joueur



18 marqueurs pour chaque joueur

1. 1 marqueur Score
2. 1 marqueur Saumure
3. 1 marqueur Lithium
4. 1 marqueur Énergie géothermique
5. 3 marqueurs Titre
6. 1 marqueur Foreuse
7. 1 marqueur Dégâts de la foreuse
8. 1 marqueur Développement
9. 1 marqueur Dégâts de l'usine
10. 7 ingénieurs

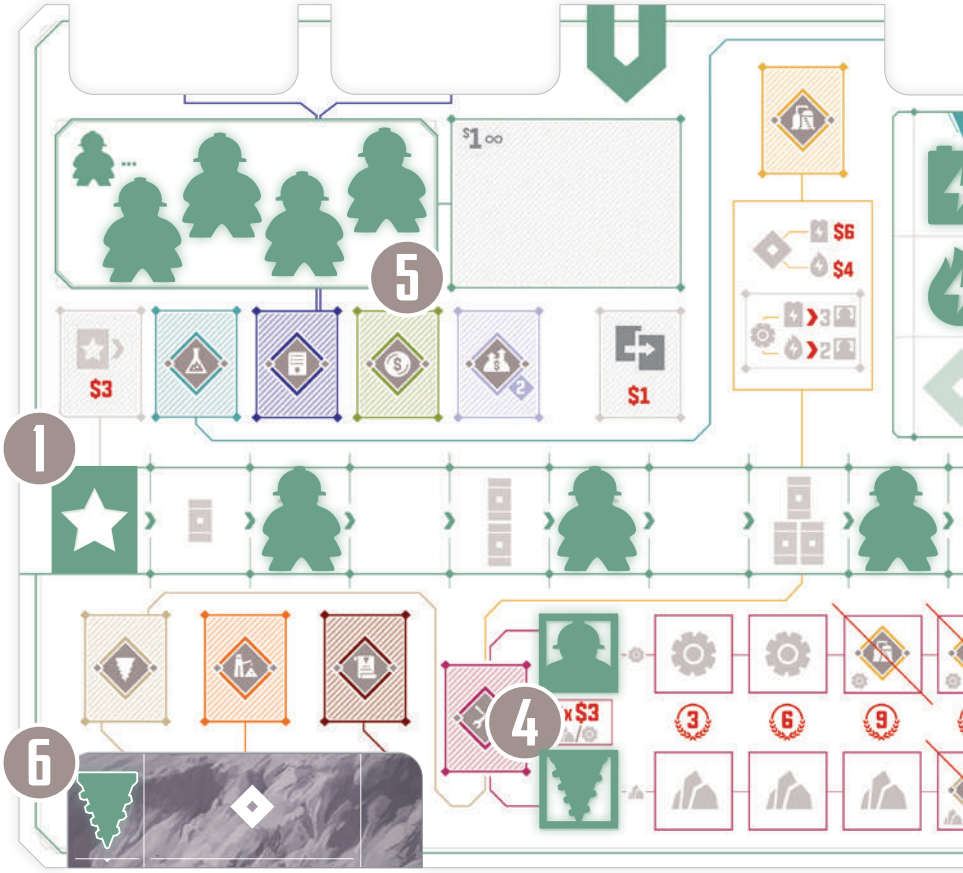
MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et prend son plateau Entreprise, ses 18 marqueurs et ses trois tuiles Entrepôt, ainsi qu'une tuile Gisement de départ et une aide de jeu, puis :

1. Il place son **marqueur Développement** sur la première case de la piste et un **ingénieur** sur chacune des trois cases indiquées.

2. Il place ses **tuiles Entrepôt** face cachée, dans l'ordre croissant, sur le côté droit de son plateau Entreprise.

3. Il place ses **marqueurs Lithium** et **Énergie géothermique** sur la colonne de gauche de son entrepôt, et son marqueur **Saumure** sur celle de droite. Ces cases valent respectivement « 0 » et « 1 ».

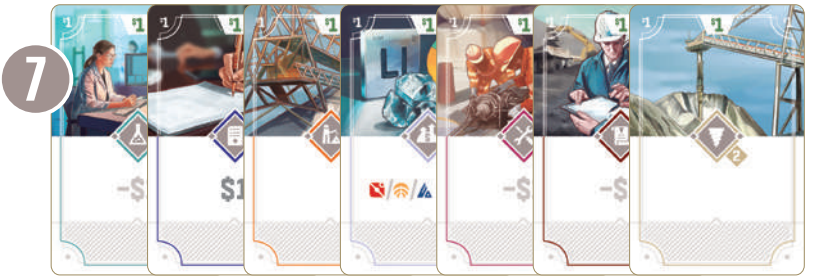


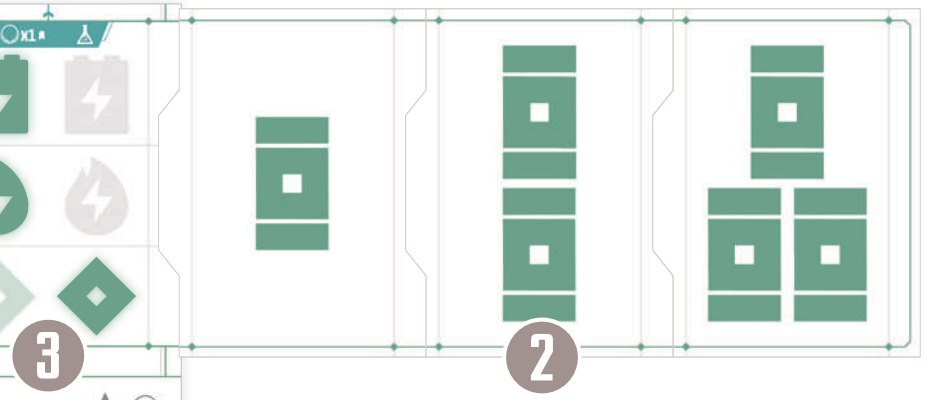
4. Il place ses **marqueurs Dégâts de la foreuse** et **Dégâts de l'usine** sur les cases les plus à gauche de leurs pistes respectives.

5. Il place ses **quatre ingénieurs** restants sur l'emplacement Ressources humaines (RH).

6. Il insère sa **tuile Gisement de départ** dans l'emplacement correspondant en bas à gauche de son plateau Entreprise et y place son **marqueur Foreuse**.

7. Il prend une carte de chaque type dans le **paquet Action 1 $** pour former sa main de départ (sept cartes au total).







Remarque : Laissez un peu d'espace sous votre plateau Entreprise afin de pouvoir placer vos futures cartes Gisement.

MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

1. Disposez le plateau principal au centre de la table. Placez le **marqueur Score** de chaque joueur sur la première case de la piste de score et un **marqueur Titre** de chaque joueur sur la case inférieure de la piste Titre de chaque société. Ces cases valent toutes les deux « 0 ».

2. Placez les **marqueurs Actif financier** sur la piste de chaque société, sur la case correspondant au nombre de joueurs.

3. Prenez les **tuiles Intéressement** de chaque société et mélangez-les séparément, face cachée. Placez aléatoirement une tuile de chaque société sur l'emplacement supérieur de sa piste Titre (3a). Sur l'emplacement central, empilez un nombre de tuiles égal au nombre de joueurs moins un (3b). Enfin, sur l'emplacement inférieur, empilez un nombre de tuiles égal au nombre de joueurs (3c). Ces tuiles sont consultables à tout moment : vous pouvez les placer face visible, ou face cachée. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.



Exemple de mise en place pour trois joueurs.

4 Séparez les trois **tuiles Prix de départ** (avec le symbole à leur verso) du reste des tuiles Prix, puis mélangez chacune des piles séparément. Placez aléatoirement les trois tuiles Prix de départ sur les emplacements Prix actuels 4a de chaque société, face visible. Placez aléatoirement deux tuiles Prix standard, face cachée, sur les emplacements Prix futurs de chaque société 4b. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.

5 Séparez les cartes Gisement en deux paquets : un pour les cartes **Gisement de surface** ◆ et l'autre pour les cartes **Gisement profond** ◆◆. À 2/3/4 joueurs, retirez respectivement 3/2/1 cartes de chaque paquet. Mélangez chaque paquet séparément, puis empilez face cachée les cartes Gisement de surface sur les cartes Gisement profond pour former le paquet Gisement. Piochez les quatre premières cartes de ce paquet et placez-les, face visible, sur les emplacements correspondants du plateau principal, de haut en bas.

6 Laissez les **jetons Gisement épuisé** à portée de main de tous les joueurs.



7 Mélangez les **cartes Objectif** et révélez-en cinq (rangez les autres dans la boîte). Ce sont les seules cartes Objectif qui seront utilisées pour cette partie.

8 Mélangez les autres paquets de cartes et placez-les face cachée sur leurs emplacements respectifs (de haut en bas). Commencez par le **paquet de cartes Recherche**. Séparez ensuite les **cartes Contrat** en deux paquets : un pour les contrats Vente au détail ◆ et l'autre pour les contrats Grand compte ◆◆. Mélangez séparément chacun de ces paquets, puis placez les cartes Vente au détail sur les cartes Grand compte. Enfin, placez les **cartes Action** de valeur 5 $, 3 $, puis 1 $ sur leurs emplacements respectifs.

9 À 2/3/4 joueurs, révélez respectivement 4/5/6 cartes de chaque paquet. Placez-les en rangées à droite de leurs paquets respectifs. Toutes ces cartes forment le **marché**.

10 Déterminez au hasard un premier joueur : il reçoit le **jeton Premier joueur**. La partie peut maintenant commencer.

DÉROULEMENT

Tout au long de la partie, chaque joueur doit gérer son entreprise d'extraction de saumure afin de cumuler le plus grand nombre de points de victoire. L'extraction de cette ressource et les processus de traitement subséquents constituent le cœur de vos activités.

Une partie de *Salton Sea* se déroule en plusieurs manches, au cours desquelles vous jouez à tour de rôle.

STRUCTURE D'UNE MANCHE



À votre tour, vous utilisez l'un de vos ingénieurs pour effectuer une action. Pour ce faire, vous le placez sur l'un de vos emplacements disponibles. Une fois l'action correspondante résolue, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire. La manche se termine lorsque tous les joueurs ont utilisé tous les ingénieurs dont ils disposent (tous les joueurs commencent la partie avec quatre ingénieurs, et peuvent en recruter davantage au cours de la partie).

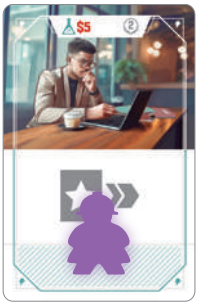
À votre tour, utilisez l'un de vos ingénieurs pour effectuer une action en le plaçant sur :



◆ Un emplacement disponible sur votre plateau Entreprise.



◆ Une carte Action que vous avez en main et que vous jouez.



◆ Une carte Recherche à effet immédiat située sur votre plateau Entreprise.



◆ Une carte Contrat située sur votre plateau Entreprise.



Tous les emplacements où un ingénieur peut être placé disposent d'un fond hachuré, que ce soit sur votre plateau ou sur les cartes.



L'emplacement où est placé votre ingénieur est désormais bloqué jusqu'à **la fin de la manche**.

ACTIONS

Dans *Salton Sea*, vous pouvez effectuer diverses actions. Elles sont divisées en trois grands groupes et sont détaillées aux chapitres suivants :

Actions industrielles

Il s'agit des opérations liées à l'extraction de la saumure dans votre usine et des procédés qui en découlent pour obtenir du lithium et de l'énergie géothermique.



Acquérir un permis de forage (voir page 16)



Forer (voir page 17)



Extraire (voir page 18)



Traiter (voir page 20)



Réparer les installations (voir page 21)

Actions commerciales

Elles vous permettent de vendre vos ressources et de prendre des commandes auprès des sociétés du secteur.



Vendre (voir page 21)



Conclure un contrat (voir page 24)



Honorer un contrat (voir page 24)

Actions de gestion

Il s'agit d'investissements dans votre propre entreprise qui vous permettent de réaliser des bénéfices et d'assurer sa prospérité ainsi que celle de ses employés.



Rechercher (voir page 26)



Acheter des titres (voir page 27)



Développer un projet d'investissement (voir page 25)



Obtenir un financement (voir page 28)



Répéter une action (voir page 28)

PHASE DE FIN DE MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs ingénieurs disponibles, la manche s'achève. Ensuite :

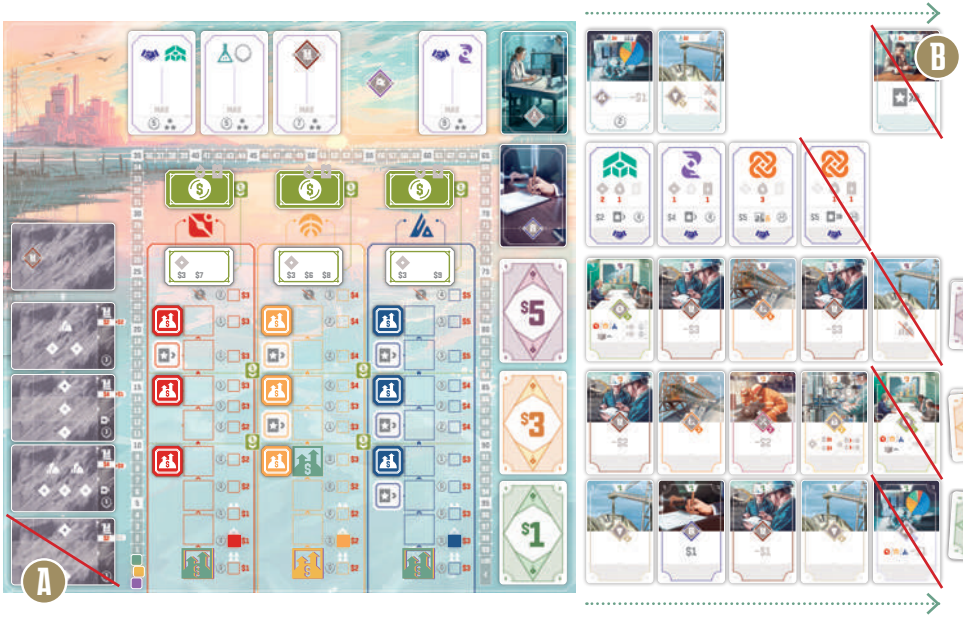
- Replacez les ingénieurs utilisés sur l'emplacement Ressources humaines de votre plateau Entreprise.
- Si vous avez honoré des contrats, retirez-les de votre plateau Entreprise pour libérer leurs emplacements. Conservez-les près de votre plateau pour le décompte final (vous pourriez en avoir besoin en fonction des cartes Objectif).
- Si vous avez utilisé une carte Recherche à effet immédiat, retirez-la de votre plateau Entreprise pour libérer son emplacement. S'il y a d'autres cartes Recherche à droite de la carte qui a été retirée, faites-les glisser vers la gauche. Conservez près de votre plateau les cartes retirées pour le décompte final (vous pourriez en avoir besoin en fonction des cartes Objectif).
- Reprenez en main les cartes Action que vous avez jouées.
- Enfin, le jeton Premier joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire. Il commencera la manche suivante.

Sur le plateau principal :

A Défaussez la carte Gisement présente sur l'emplacement inférieur du plateau principal. Faites glisser les autres cartes d'un emplacement vers le bas. Révélez la prochaine carte du paquet Gisement et placez-la, face visible, sur l'emplacement du haut.

B Dans le marché, défaussez la carte révélée la plus à droite de chaque rangée. Mélangez chaque défausse et placez-les sous leur paquet respectif. Faites glisser les cartes restantes vers la droite, puis piochez et révélez autant de cartes que nécessaire en fonction du nombre de joueurs.

Le joueur ayant reçu le jeton Premier joueur peut à présent commencer la manche suivante.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'au cours de la phase de Fin de manche :



- **LE PAQUET GISEMENT EST VIDE *OU***
- **DEUX SOCIÉTÉS SONT FERMÉES**

Tout au long de la partie, vous gagnez des **points de victoire (PV)** en épuisant des gisements, en honorant des contrats, en remplissant des objectifs à court terme, en avançant votre marqueur au-delà de la dernière case de votre piste Développement, et en achetant certaines cartes Recherche.

En fin de partie, vous gagnez également des points de victoire supplémentaires pour les éléments suivants :

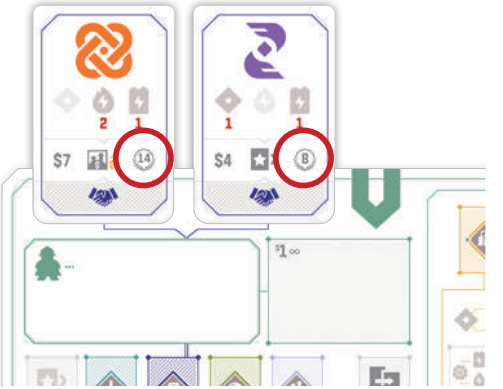
- La valeur totale des **cartes Action** que vous avez en main : 2 PV par tranche de 3 $.
- Les **titres** que vous avez obtenus dans les différentes sociétés : chaque joueur multiplie le nombre de titres indiqué par son marqueur par les points indiqués sur la piste Actif financier (voir page 27).
- Les **ressources présentes dans votre entrepôt** : 1 PV par unité de saumure, 3 PV par unité d'énergie géothermique et 5 PV par unité de lithium.
- Les PV indiqués sur vos **cartes Recherche** à effet permanent, multipliés par la position de ces cartes Recherche sur votre plateau Entreprise (voir page 26).
- Les **étoiles grises** de vos objectifs à court terme, si vous avez débloqué ce décompte sur votre piste Développement (voir pages 16 et 25).
- Les **objectifs à long terme** que vous avez accomplis, **y compris leurs étoiles grises** si vous avez débloqué ce décompte sur votre piste Développement (voir pages 16 et 25).

En revanche, **vous perdez** des PV pour :

Les dégâts causés à votre usine et à votre foreuse (pour chaque marqueur, soustrayez le nombre indiqué).



Tous les contrats non honorés présents sur votre plateau Entreprise (pour chaque contrat, soustrayez la moitié du nombre indiqué).

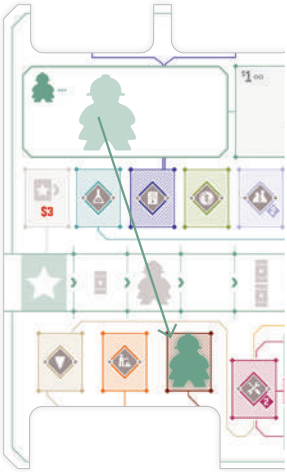


Une fois que vous avez calculé vos scores, le joueur qui a le plus de PV remporte la partie ! En cas d'égalité, le gagnant est celui parmi les joueurs ex aequo qui a la valeur totale la plus élevée en cartes Action. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

ACTIONS DISPONIBLES

La gestion de ce type d'entreprise nécessite un grand nombre de professionnels. Formés dans de nombreux domaines distincts. Le souci du détail, le respect de l'environnement et la recherche du profit sont les éléments clefs pour assurer l'avenir de vos activités.

Ce chapitre décrit les actions disponibles au cours de la partie. À votre tour, avant d'effectuer l'une des actions suivantes, vous devez commencer par prendre l'un des ingénieurs de votre emplacement RH et le placer sur un emplacement Action libre. Le symbole recouvert par cet ingénieur indique l'action que vous pouvez effectuer.



Le joueur vert décide d'effectuer l'action Acquérir un permis de forage. Pour ce faire, il place l'un de ses ingénieurs sur l'emplacement correspondant à cette action sur son plateau Entreprise.

Le symbole indique le type d'action que vous pouvez effectuer. Si une valeur est indiquée à côté du symbole, elle précise la **« force » de l'action**, c'est-à-dire le nombre de fois où vous pouvez l'effectuer lors d'un même tour. S'il n'y a pas de valeur, la force de l'action est de 1 (ou n'est pas pertinente pour cette action).



Par exemple, ce symbole vous permet de forer 2 couches avec une seule action Forer.



Ce symbole vous permet d'acheter 1 carte Gisement en effectuant l'action Acquérir un permis de forage.

CARTES ACTION ET ARGENT



Les joueurs obtiennent ces cartes lorsqu'ils gagnent de l'argent grâce à leurs activités. Le nombre de cartes que vous pouvez accumuler dans votre main n'est pas limité. Chaque carte Action peut être utilisée de deux manières différentes au cours de la partie : soit comme une action (recto), soit comme de l'argent (verso). Ces cartes sont détaillées aux pages 34 à 36.

ACTIONS

Vous pouvez jouer des cartes Action de votre main pour effectuer des actions. Lorsque vous jouez une carte de cette manière, posez-la face visible sur la table et placez immédiatement un ingénieur sur l'emplacement correspondant.

Une fois l'action résolue, la carte reste sur la table et vous ne pouvez plus l'utiliser pendant la manche en cours. À la fin de la manche, vous reprenez en main les cartes Action que vous avez utilisées pour effectuer des actions.



Le joueur vert place un ingénieur sur cette carte pour effectuer une action Forer.

ARGENT



Les cartes Action sont réparties en trois paquets déterminés par leur valeur : 1 $, 3 $ et 5 $. Au cours de la partie, pour **effectuer un paiement**, vous devez défausser de votre main autant de cartes que nécessaire pour égaler (ou dépasser) le coût total de ce que vous souhaitez acheter. **Aucune monnaie n'est rendue si vous dépassez le coût.**

Les cartes ainsi défaussées sont placées face cachée avec les cartes du marché de même valeur, mais tournées à 90°, de manière à former une défausse à l'extrémité de leur rangée.

Lorsque vous gagnez de l'argent pendant la partie, prenez dans le marché les cartes Action de votre choix, dans une combinaison qui correspond à la valeur que vous devez recevoir. Vous pouvez soit prendre des cartes révélées dans le marché, soit piocher au hasard dans les **piles de défausse** (s'il y en a) après les avoir mélangées. Les cartes révélées que vous prenez ne seront remplacées sur le plateau principal que lors de la phase de Fin de manche.

Les cartes ainsi obtenues font désormais partie de votre main et vous pourrez les utiliser dès votre prochain tour.

Si le marché manque de liquidités et ne comporte pas assez d'argent disponible pour vous payer (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas cumuler l'argent qui vous est dû avec les cartes révélées et celles de la défausse), vous devez vous contenter du montant reçu, même s'il est inférieur au prix de vente.

$1 GAIN d'argent **$1** COÛT **−$1** RÉDUCTION du coût total



Le joueur vert perçoit 8 $ pour la vente d'une ressource. Il vérifie le marché et prend une carte révélée d'une valeur de 5 $ ainsi que trois cartes au hasard d'une valeur de 1 $ prises dans la défausse. L'emplacement vide laissé par la carte de 5 $ n'est pas comblé avant la fin de la manche.



Le joueur vert doit payer 5 $ pour acheter une carte Gisement. Il n'a en main que deux cartes valant 3 $ chacune, il doit donc les défausser toutes les deux pour atteindre les 5 $ demandés. Aucune monnaie ne lui est rendue.

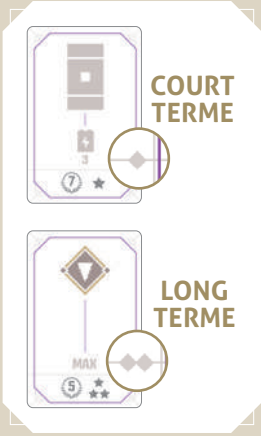


Cette carte permet d'acheter jusqu'à 2 titres de la même société avec une réduction de 3 $ sur le coût total.

CARTES OBJECTIF

La gestion globale d'une entreprise présente des opportunités qui, si vous savez les saisir au bon moment et les anticiper, vous permettent d'obtenir d'excellents résultats à la fin de l'année fiscale.

Il existe deux types de cartes Objectif (voir page 38) :



COURT TERME ◆

Au cours de la partie, seul le joueur qui accomplit cet objectif **en premier** peut le décompter. Une fois l'objectif accompli, le joueur prend la carte et gagne immédiatement les PV indiqués, puis la place à côté de son plateau au cas où il puisse comptabiliser les étoiles grises lors du décompte de fin de partie. Ces cartes ne sont pas remplacées une fois qu'elles ont été retirées du plateau principal.

LONG TERME ◆◆

Ces objectifs sont vérifiés uniquement à la fin de la partie. Les joueurs gagnent des PV en fonction des exigences spécifiques détaillées sur ces cartes, ainsi que les PV potentiellement octroyés par les étoiles grises. Si plusieurs joueurs accomplissent le même objectif à long terme, ils reçoivent chacun les PV indiqués.

ACQUÉRIR UN PERMIS DE FORAGE

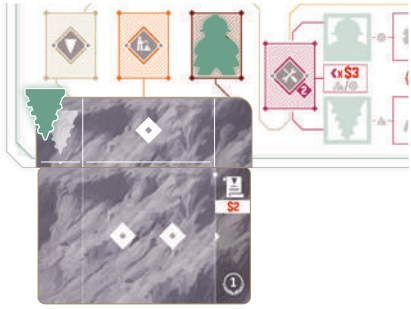


Cette action vous permet d'acheter l'une des quatre cartes Gisement disponibles sur le plateau principal et de la placer au bas de votre plateau Entreprise, en dessous de la carte/tuile Gisement qui s'y trouve.

Pour ce faire, vous devez vous acquitter de son coût. Le coût d'un gisement est égal au coût indiqué sur sa carte plus le montant associé à l'emplacement qu'elle occupe. Une fois la carte retirée du plateau principal, une nouvelle carte est immédiatement piochée du paquet Gisement et placée, face visible, sur l'emplacement supérieur. Si nécessaire, déplacez au préalable les autres cartes d'un emplacement vers le bas chacune pour faire de la place à la nouvelle carte.



Le joueur décide d'acheter la carte disponible sur l'emplacement supérieur. Le coût initial de la carte est de 2 $. Par ailleurs, ce coût est majoré de 2 $ du fait de son emplacement. Le joueur doit donc payer un total de 4 $ pour ce gisement.



Le joueur place la carte Gisement nouvellement acquise en dessous de sa tuile Gisement de départ (les éléments ne doivent ni se recouvrir, ni se chevaucher). La prochaine carte achetée sera placée encore en dessous, et ainsi de suite.

FORER

Chaque carte Gisement contient une ou plusieurs couches, séparées par un trait blanc. L'action Forer vous permet de faire descendre votre foreuse jusqu'à la couche suivante, augmentant ainsi la profondeur de votre puits d'extraction.



Si votre foreuse atteint une couche contenant de la roche, mettez immédiatement à jour la position de votre marqueur Dégâts de la foreuse (avancez-le d'une case pour chaque symbole Roche présent dans la couche en cours de forage).



Ce symbole indique que vous pouvez ignorer 1 dégât causé par la roche lors du forage.

Si votre marqueur Dégâts de la foreuse atteint l'avant-dernière ou la dernière case de sa piste, votre foreuse se bloque et vous ne pouvez plus effectuer l'action Forer tant que vous ne l'avez pas réparée et réduit les dégâts subis (voir « Réparer les installations », page 21).



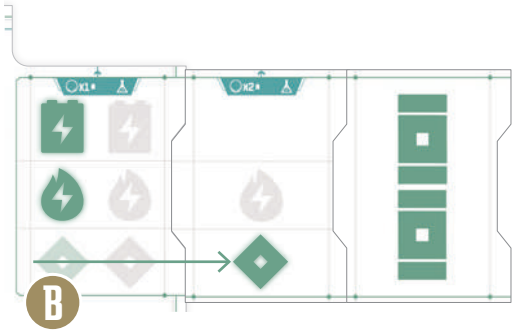
Si vous forez plusieurs couches en effectuant une action Forer, vous devez mettre à jour la position de votre marqueur Dégâts de la foreuse chaque fois que votre foreuse atteint une couche contenant de la roche. Si, au milieu de l'action, votre marqueur atteint une case de la piste qui vous empêche de forer, la foreuse se bloque et l'action est interrompue.

EXTRAIRE

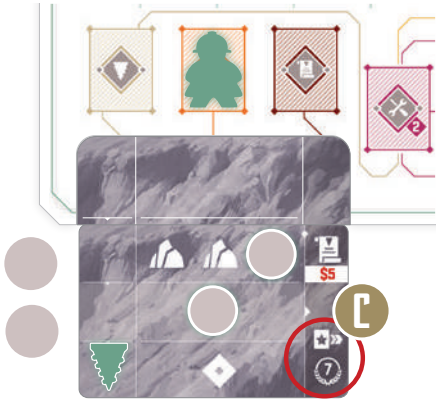
Cette action vous permet d'extraire autant d'unités de saumure qu'indiqué sur l'emplacement Action correspondant, à condition que les unités soient disponibles dans votre puits d'extraction et que vous puissiez stocker la saumure dans votre entrepôt. Pour extraire de la saumure de votre puits, votre foreuse doit d'abord avoir atteint la couche où se trouve la saumure ou une couche plus profonde.

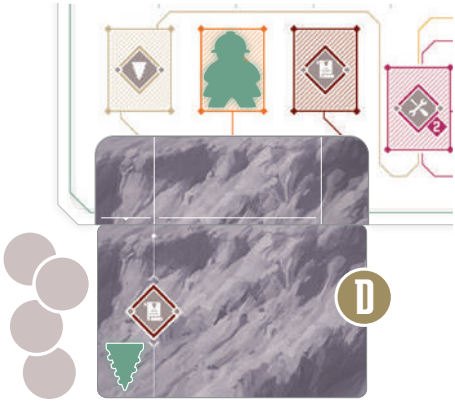
Lorsque vous extrayez de la saumure d'un gisement, couvrez les symboles Saumure (A) avec des jetons Gisement épuisé (de haut en bas). Pour chaque unité de saumure ainsi extraite, déplacez d'une case vers la droite votre marqueur Saumure dans votre entrepôt (B).



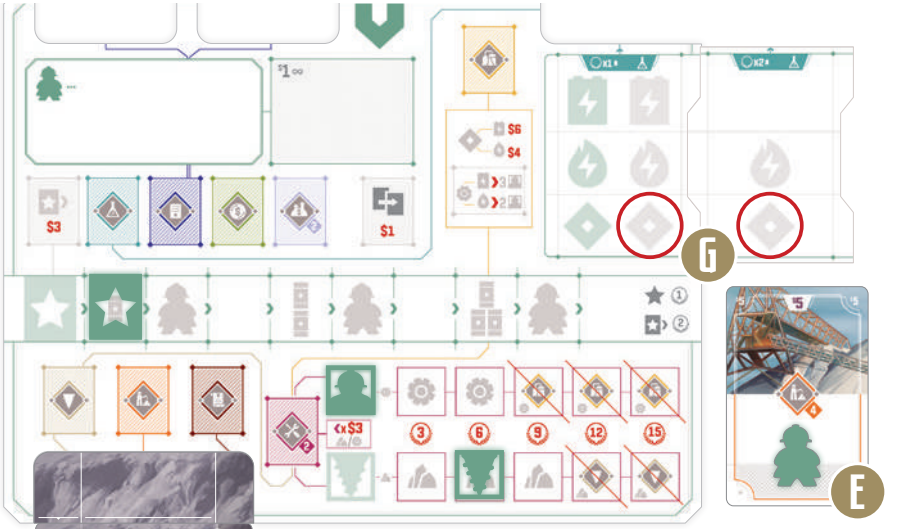


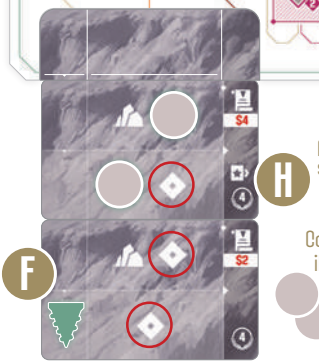
Lorsque vous avez extrait toute la saumure d'une carte ou d'une tuile Gisement, vous gagnez la récompense indiquée (C). Dans l'exemple ci-dessous, vous avancez deux fois le marqueur de votre piste Développement et gagnez 7 PV. Retournez ensuite la carte (D).





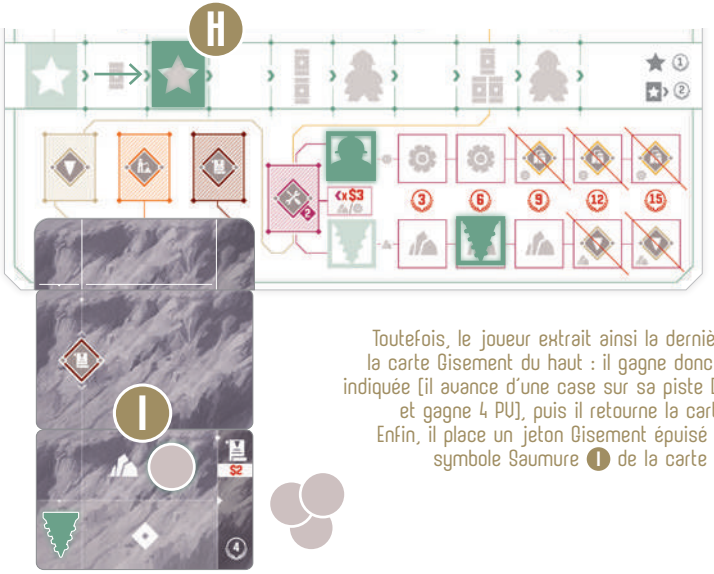
Remarque : Si vous manquez de place sur la table, lorsque vous retournez vos cartes Gisement, vous pouvez les retirer de votre puits et les mettre de côté. Conservez-les près de votre plateau pour le décompte final (vous pourriez en avoir besoin en fonction des cartes Objectif).





Le joueur place son ingénieur sur cette carte Action (E), ce qui lui permet d'extraire jusqu'à quatre saumures de son puits. Sa foreuse se trouve dans la couche la plus profonde du puits, ce qui lui donne accès aux trois saumures disponibles (F).

Comme son entrepôt ne lui permet de stocker que deux saumures (G), il ne peut pas extraire les trois saumures disponibles, et n'en extrait que deux avec cette action.

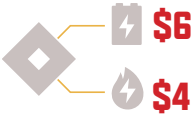


Toutefois, le joueur extrait ainsi la dernière saumure de la carte Gisement du haut : il gagne donc la récompense indiquée (il avance d'une case sur sa piste Développement (H) et gagne 4 PV), puis il retourne la carte Gisement. Enfin, il place un jeton Gisement épuisé sur le premier symbole Saumure (I) de la carte du bas.

TRAITER

Si vous avez de la saumure dans votre entrepôt, cette action vous permet de la transformer en d'autres ressources : de l'énergie géothermique et du lithium.

En effectuant cette action, vous pouvez traiter au maximum autant d'unités de saumure qu'indiqué, en payant le coût de chaque unité de la ressource ainsi obtenue. Pour pouvoir effectuer l'action Traiter, votre marqueur Dégâts de l'usine doit indiquer que vos installations sont opérationnelles. Dans le cas contraire, vous devez d'abord les réparer avant de pouvoir traiter la saumure.



Lorsque vous placez un ingénieur sur le symbole de cette action, vous pouvez :

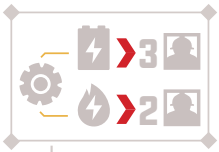
· PRODUIRE 1 LITHIUM

Dépensez 1 saumure (déplacez votre marqueur Saumure d'une case vers la gauche), puis payez 6 $ en cartes Action pour produire 1 lithium (déplacez votre marqueur Lithium d'une case vers la droite).

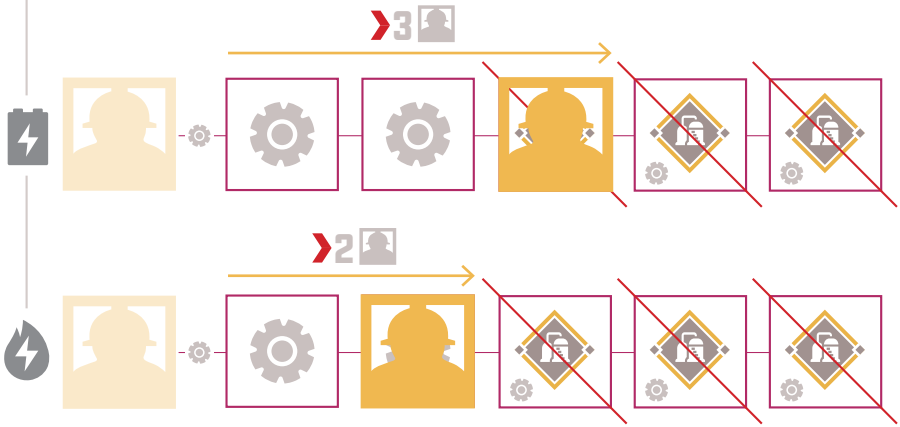
· PRODUIRE 1 ÉNERGIE GÉOTHERMIQUE

Dépensez 1 saumure (déplacez votre marqueur Saumure d'une case vers la gauche) et payez 4 $ en cartes Action pour produire 1 énergie géothermique (déplacez votre marqueur Énergie géothermique d'une case vers la droite).

Dans un cas comme dans l'autre, vous pouvez **intensifier votre production** pour obtenir 1 ressource supplémentaire avec la même quantité de saumure. Cela implique de **solliciter davantage vos installations**, et donc d'endommager votre usine, mais le jeu peut en valoir la chandelle.



Pour cela, après avoir effectué une action Traiter, quelle que soit la ressource générée, vous avez la possibilité de produire 1 unité supplémentaire de **lithium**, auquel cas le marqueur Dégâts de votre usine d'extraction avance de 3 cases sur sa piste, **ou** de produire 1 unité supplémentaire d'**énergie géothermique**, auquel cas le marqueur Dégâts de votre usine d'extraction avance de 2 cases sur sa piste.



RÉPARER LES INSTALLATIONS



Les foreuses et les usines d'extraction peuvent être endommagées au cours de la partie, ce qui peut empêcher les joueurs d'effectuer les actions Forer et/ou Traiter (voir respectivement les pages 17 et 20). L'action Réparer les installations vous permet de réparer **sur les pistes autant de dégâts qu'indiqué**, en reculant un marqueur d'une case pour chaque dégât réparé.



Le coût de réparation des installations est de 3 $ par case.

N'oubliez pas : en fin de partie, vous perdez des points pour chaque installation qui n'est pas intégralement réparée (voir page 13).



Cette carte vous permet de réparer jusqu'à 2 dégâts de vos installations. Vous pouvez réparer 2 dégâts sur une même piste, ou 1 dégât sur chacune des deux pistes.

Chaque dégât réparé coûte 3 $, mais cette carte octroie une réduction globale de 2 $. Si vous décidez de réparer 1 dégât, vous paierez 1 $ au lieu de 3 $, et si vous décidez de réparer 2 dégâts (les deux sur la même piste, ou un sur chaque piste), vous ne paierez que 4 $ au lieu de 6 $.

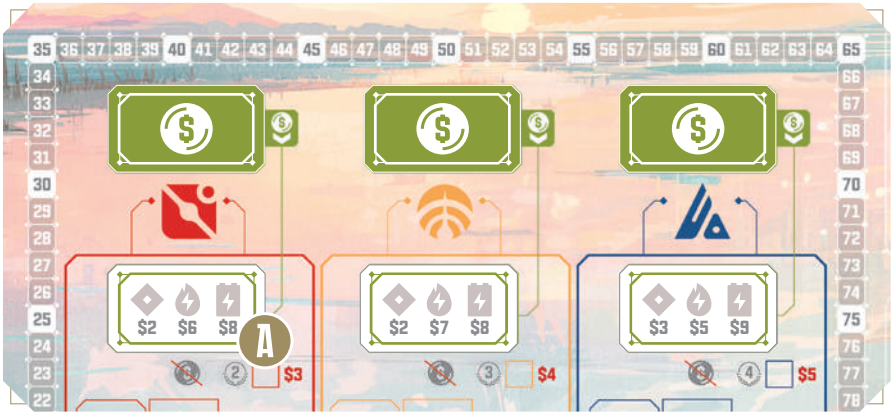


Cette tuile Intéressement vous permet de réparer 1 dégât sur l'une des pistes en payant 2 $ au lieu de 3 $, grâce à la réduction.

VENDRE



Grâce à cette action, vous pouvez vendre les ressources que vous avez dans votre entrepôt (saumure, énergie géothermique et/ou lithium) à la société de votre choix parmi les trois qui se trouvent sur le plateau principal. Chacune d'elles achète chaque ressource à un prix différent, comme indiqué sur la tuile Prix qui se trouve sur l'emplacement Prix actuels (A) de cette société.



Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez vendre au maximum autant d'unités qu'indiqué, quel que soit leur type A, mais vous ne pouvez les vendre qu'à **une seule société**. Vous ne **pouvez pas** vendre de ressources à plusieurs sociétés au cours d'une même vente. À la fin de la vente, prenez du marché des cartes Action dont la valeur est égale au montant de la vente que vous avez effectuée (voir « Argent », page 15).



VENDEZ 2 UNITÉS AU MAXIMUM



L'action Vendre fait progresser d'une case le marqueur Actif financier de la société à laquelle vous avez vendu la ressource, **quel que soit le nombre d'unités vendues**.



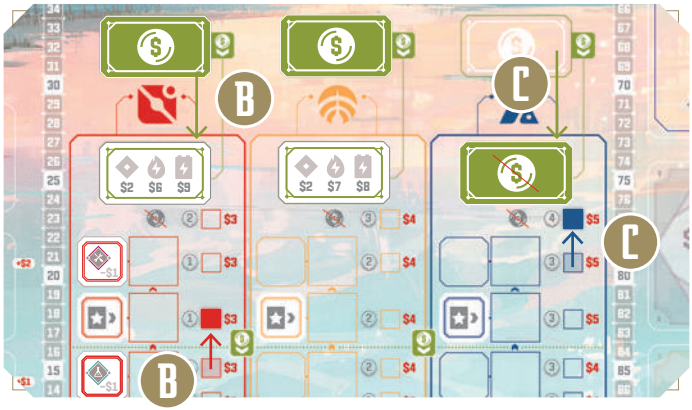
Si vous effectuez une action Vendre en utilisant votre plateau Entreprise, vous ne pouvez vendre qu'une seule unité à une société. Le marqueur Actif financier de cette société monte d'une case sur sa piste.



Cette carte Action vous permet de vendre jusqu'à 3 unités. Si vous vendez deux ressources en même temps, vous gagnez 1 PV ; si vous vendez trois ressources, vous en gagnez 3. Quel que soit le nombre d'unités vendues, le marqueur Actif financier de la société acheteuse ne progressera que d'une case sur sa piste.

Lorsqu'un marqueur Actif financier dépasse le symbole Changement de prix, vous devez **remplacer la tuile Prix** de cette société par une nouvelle, ce qui établit de nouveaux prix d'achat. Pour ce faire, prenez la première tuile Prix de l'emplacement Prix futurs et placez-la, face visible, sur la tuile Prix actuelle B.

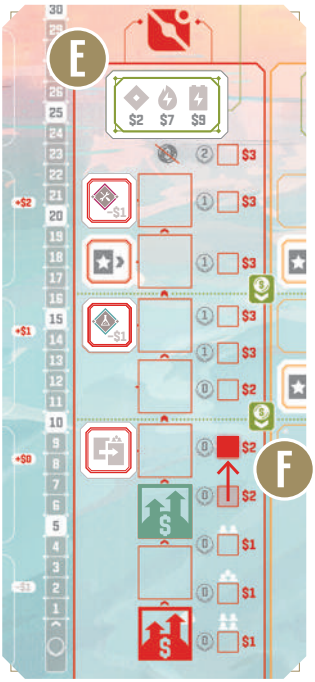




Lorsqu'un marqueur Actif financier atteint la dernière case de sa piste, la société ferme pour le reste de la partie et vous ne pouvez plus lui vendre de ressources. Retournez sa pile de tuiles Prix sur son emplacement Prix actuels afin qu'elle indique le symbole Société fermée C (verso de la tuile Prix de départ). Dès que deux marqueurs Actif financier ont atteint la dernière case de leur piste, la fin de la partie est déclenchée : celle-ci se termine après la résolution de la prochaine phase de Fin de manche (voir « Fin de la partie », page 13).

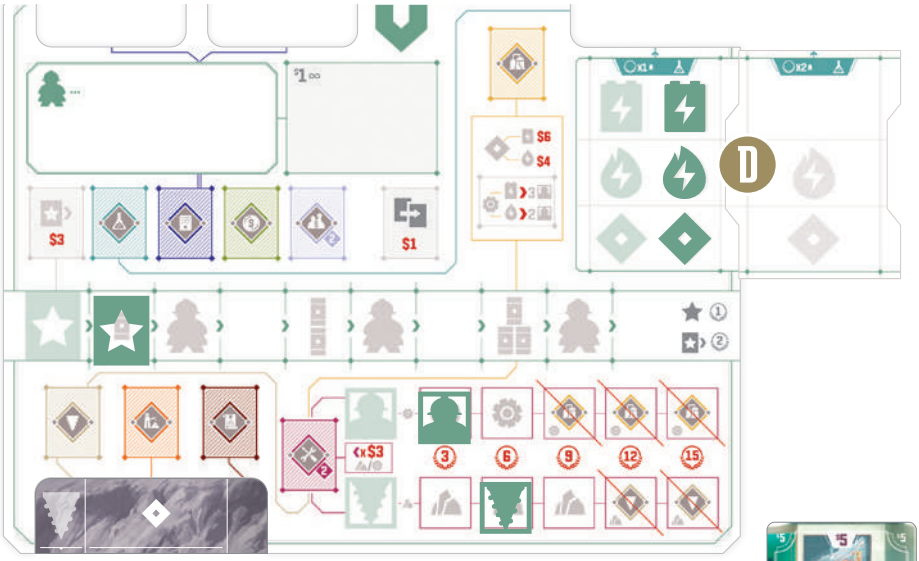
Le joueur vert joue une carte Action qui lui permet de vendre jusqu'à 3 unités de ressources à une société, ce qui fera progresser d'une case le marqueur Actif financier de cette société.





Le joueur vert a 1 saumure, 1 énergie géothermique et 1 lithium dans son entrepôt D.

Il décide de faire affaire avec la société rouge E, qui achète à ce moment-là le lithium à 9 $ l'unité, l'énergie géothermique à 7 $ l'unité et la saumure à 2 $ l'unité.





Le joueur décide de vendre son lithium et son énergie géothermique, ce qui lui rapporte un total de 16 $ et 1 PV. Il décide de conserver sa saumure, jugeant le prix d'achat proposé trop bas. Une fois sa transaction résolue, il fait avancer le marqueur Actif financier de la société rouge d'une case vers le haut sur sa piste F.



CONCLURE UN CONTRAT

Cette action vous permet de prendre une carte Contrat parmi celles visibles dans le marché et de la placer dans l'un des deux emplacements (cet emplacement doit être vide) en haut à gauche de votre plateau Entreprise. Vos contrats restent dans ces emplacements jusqu'à ce qu'ils soient honorés.

HONORER UN CONTRAT

Cette action vous permet d'honorer l'un des contrats que vous avez sur votre plateau Entreprise. Pour ce faire, placez un ingénieur sur le contrat que vous souhaitez honorer, dépensez les unités de ressources nécessaires pour l'honorer (A) (retirez les unités correspondantes de votre entrepôt), et recevez en échange la récompense indiquée (B). Les contrats peuvent vous rapporter les récompenses suivantes :



$5 Argent (voir page 15).

12 PV.

Développement : Avancez votre marqueur Développement de 1 ❯ ou 2 ❯❯ cases sur sa piste, comme indiqué sur le contrat (voir page 25).

Titre : Montez votre marqueur Titre de 1 ^ ou 2 ^^ cases sur la piste de la société concernée, comme indiqué sur le contrat (voir page 27).

Carte Gisement : Vous pouvez prendre gratuitement l'une des cartes Gisement disponibles sur le plateau principal.

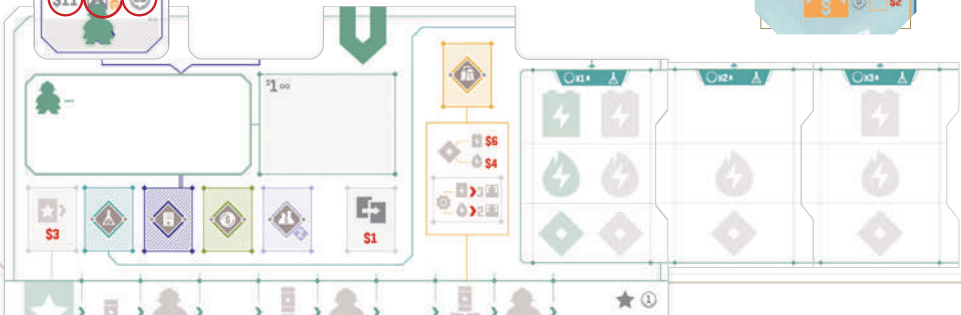
Pendant la phase de Fin de manche, retirez de votre plateau Entreprise tous les contrats que vous avez honorés et conservez-les à proximité de votre plateau Entreprise (vous pourriez en avoir besoin lors du décompte final, en fonction des cartes Objectif).

N'oubliez pas : en fin de partie, vous perdez des points pour chaque contrat conclu qui n'a pas été honoré (voir page 13).



Le joueur place l'un de ses ingénieurs sur cette carte Contrat. Pour honorer le contrat, il doit payer 2 unités d'énergie géothermique et 2 unités de lithium (qui sont retirées de son entrepôt). En échange, le joueur gagne 11 $, 28 PV et avance son marqueur Titre de 2 cases sur la piste de la société orange.





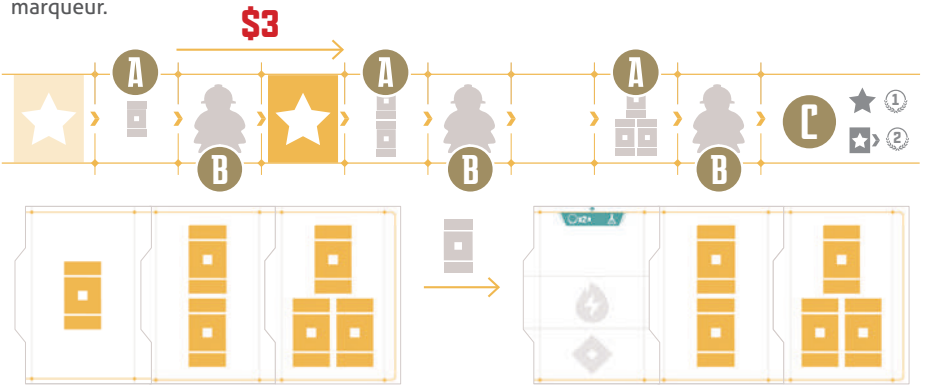
DÉVELOPPER UN PROJET D'INVESTISSEMENT

Le business plan est un outil fondamental pour tout entrepreneur. Pour autant que tout soit clair et que vous le suiviez à la lettre, il ne sera pas difficile de convaincre des investisseurs professionnels de participer à votre projet.



Cette action vous permet de faire progresser le marqueur Développement de votre entreprise d'autant de cases qu'indiqué sur l'emplacement Action. Si vous effectuez cette action sur votre plateau Entreprise, vous devez payer 3 $.

En avançant votre marqueur Développement, vous pourrez débloquer des emplacements Entrepôt A (lorsque le marqueur atteint la case correspondante, retournez votre prochaine tuile Entrepôt) et recruter de nouveaux ingénieurs B (placez-les sur votre emplacement RH lorsque le marqueur atteint la case correspondante afin de les rendre disponibles pour votre prochain tour). Si deux flèches ❯❯ sont présentes à côté du symbole, vous pouvez avancer deux fois votre marqueur.

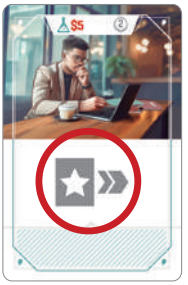




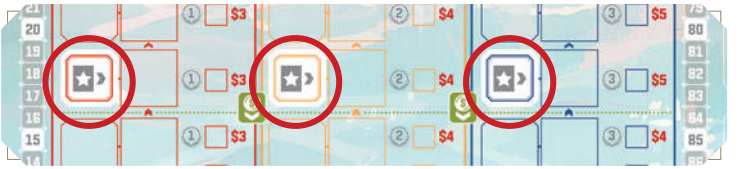
Si votre marqueur atteint la dernière case de votre piste Développement C, vous pourrez décompter vos étoiles grises pour votre score final. Pour chaque étoile grise sur les cartes Objectif que vous avez accomplies, vous gagnerez 1 PV en fin de partie.



Une fois que votre marqueur atteint la dernière case de cette piste, toute avancée supplémentaire vous fait immédiatement gagner 2 PV.



Cette action peut également apparaître comme une récompense sur certaines cartes Recherche, Gisement et Contrat, ou lorsque vous atteignez certaines cases des pistes Titre du plateau principal.



RECHERCHER

Cette action vous permet d'acquérir l'une des cartes Recherche visibles dans le marché, à condition que vous disposiez d'un emplacement vide pour la placer en haut à droite de votre plateau Entreprise et que vous puissiez en payer le coût (indiqué en haut de la carte). Si l'acquisition de la carte est associée à une récompense immédiate, celle-ci est indiquée à droite du coût de la carte.



Cette carte Recherche coûte 4 $. Le joueur gagne immédiatement 1 titre de la société orange.



Cette carte coûte 2 $. Le joueur gagne immédiatement 1 PV.



Cette carte est gratuite, mais elle ne procure pas de récompense immédiate.

Lorsque vous faites l'acquisition d'une nouvelle carte Recherche, placez-la dans l'emplacement disponible le plus à gauche le long du bord supérieur de votre entrepôt (vous devez avoir un emplacement vide). Au fur et à mesure que vous augmentez la capacité de votre entrepôt, vous débloquez des emplacements supplémentaires dans lesquels vous pouvez placer d'autres cartes Recherche.



Il existe deux types de cartes Recherche :



EFFETS PERMANENTS

Ces cartes améliorent une action spécifique et restent sur votre plateau Entreprise jusqu'à la fin de la partie. De plus, les cartes à effet permanent vous octroient en fin de partie autant de PV qu'indiqué dans la partie inférieure de la carte, le tout multiplié par la position qu'occupe la carte dans votre entrepôt A.

Chaque fois que le joueur effectue une action Acquérir un permis de forage, il bénéficie d'une réduction de 1 $ sur le coût d'achat de la carte Gisement. De plus, en fin de partie, cette carte octroie au joueur un nombre de PV égal à 1 multiplié par la position qu'occupe cette carte dans son entrepôt.



EFFETS IMMÉDIATS

Ces cartes ont un emplacement Action dans leur partie inférieure que vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois pendant toute la partie. Lors de la phase de Fin de manche, retirez de votre plateau Entreprise les cartes Recherche à effet immédiat que vous avez utilisées, mais conservez-les à proximité (vous pourriez en avoir besoin lors du décompte final, en fonction des cartes Objectif). Faites ensuite glisser vers la gauche les autres cartes Recherche présentes sur votre plateau afin de combler les emplacements vides.

Le joueur peut forer à travers un maximum de 2 couches, en ignorant jusqu'à 2 dégâts causés par la roche.

ACHETER DES TITRES

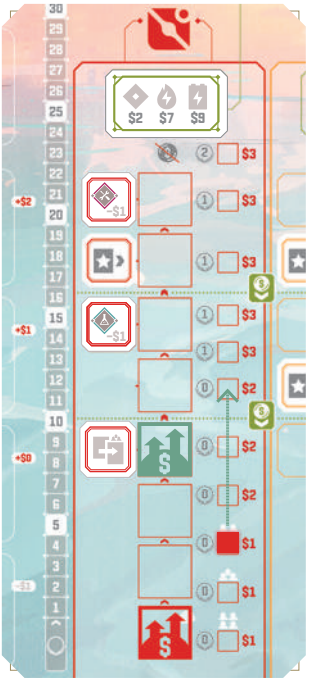


Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez acheter au maximum autant de titres de société qu'indiqué, mais vous ne pouvez en acheter qu'auprès d'une seule société. Lorsque vous effectuez cette action, déplacez votre marqueur d'autant de cases sur la piste Titre de cette société, en payant pour chaque titre le coût actuellement indiqué sur la piste Actif financier.



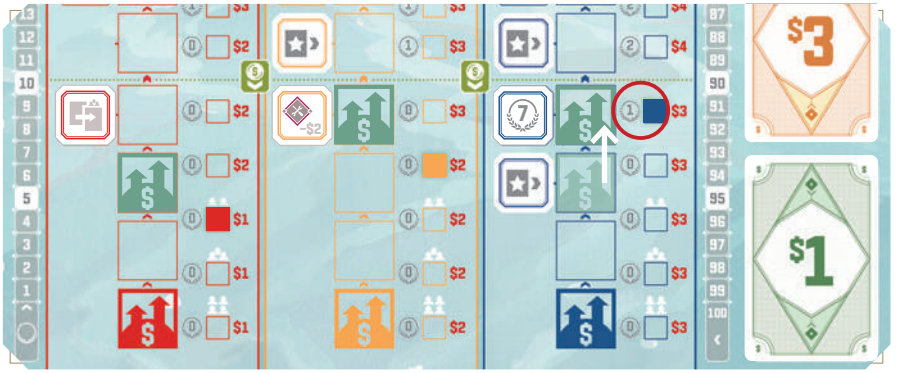
La position du marqueur Actif financier indique le nombre maximum de titres que vous pouvez posséder : votre marqueur Titre ne peut jamais se rendre dans une section supérieure à celle du marquer Actif financier.

Dans cet exemple, le joueur vert doit attendre que le marqueur Actif financier de la société augmente encore de trois cases pour pouvoir acheter à nouveau des titres de cette société.



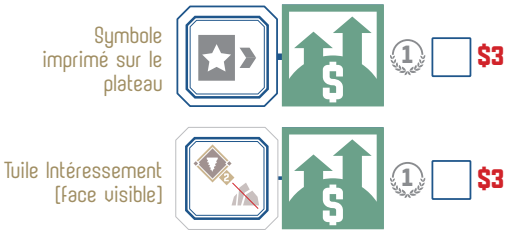


Les **marqueurs Actif financier** indiquent le nombre de PV octroyés par chaque titre à la fin de la partie (voir page 13).



Le joueur vert veut acheter des titres. Actuellement, les titres de la société rouge coûtent 1 $, ceux de la société orange coûtent 2 $ et ceux de la société bleue coûtent 3 $. Son marqueur Titre dans la société orange se trouve sur l'emplacement le plus haut de la section du marqueur Actif financier, il ne peut donc pas l'avancer. Le joueur décide d'acheter un titre de la société bleue pour 3 $ et monte son marqueur Titre d'une case. Si la partie se terminait à ce moment-là, avec ses 3 titres bleus, il marquerait 3 PV (le marqueur Actif financier indiquant une valeur de 1 PV par titre).

Faire progresser votre marqueur Titre sur les pistes de chacune des sociétés vous permet de gagner des récompenses : au fur et à mesure que vous progressez, vous recevez la récompense indiquée à gauche de chaque case de la piste, s'il y en a.

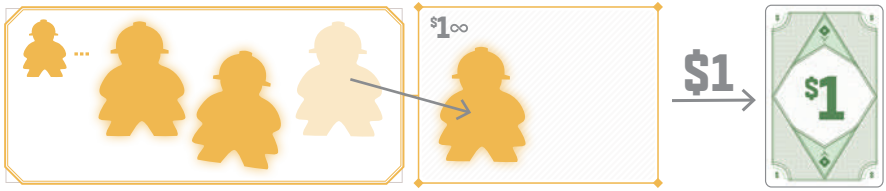


Lorsque votre marqueur atteint une case reliée à une pile de tuiles Intéressement, prenez la tuile de votre choix parmi la pile. Placez-la à côté de votre plateau Entreprise : cette tuile n'est désormais plus disponible pour les autres joueurs. Les tuiles Intéressement offrent des actions secondaires qui ne nécessitent pas l'utilisation d'un ingénieur. Vous pouvez les résoudre avant ou après l'action principale de votre tour. Une tuile Intéressement ne peut être utilisée qu'une fois par partie, et vous ne pouvez utiliser qu'une seule tuile par tour. Une fois utilisées, conservez-les, face cachée, à proximité de votre zone de jeu pour le décompte final (vous pourriez en avoir besoin en fonction des cartes Objectif).

Lorsque votre marqueur atteint un symbole Développement imprimé directement sur le plateau, avancez immédiatement d'une case votre marqueur sur la piste Développement de votre entreprise.

1$ ∞ OBTENIR UN FINANCEMENT

Cette action vous permet de prendre un ingénieur qui se trouve sur votre emplacement RH et de le placer directement sur l'emplacement Obtenir un financement pour piocher 1 carte Action 1 $ dans le paquet. Contrairement aux autres emplacements Action, **il n'y a pas de limite au nombre de fois où vous pouvez effectuer cette action**.



C'est la seule façon d'obtenir de l'argent directement à partir d'un paquet de cartes Action, puisque les cartes Action sont normalement choisies parmi les cartes visibles dans le marché ou prises au hasard dans les défausses.

RÉPÉTER UNE ACTION



Cette action vous permet d'effectuer à nouveau l'une des actions actuellement bloquées sur votre plateau Entreprise, après avoir payé 1 $. Comme les autres actions, une fois que cette action est utilisée, elle est bloquée pour le reste de la manche.

Notez bien que, puisque l'action Obtenir un financement peut être effectuée autant de fois que vous le souhaitez, vous ne pouvez pas utiliser l'action Répéter une action pour obtenir un financement.

MODE SOLO

Affrontez l'entreprise Green Minerals Incorporated (GMI), le numéro un du marché de l'extraction de lithium.

Pour jouer en solo, procédez à la mise en place normale d'une partie pour deux joueurs. Si vous souhaitez rendre le jeu plus facile, ne distribuez pas les sept cartes Action de départ valant 1 $ à la GMI.

Lors de cette mise en place solo, prenez en compte les points suivants :

1. La GMI n'utilise pas d'ingénieurs, il n'est donc pas nécessaire d'en placer sur son plateau.

2. Séparez les cartes GMI en deux paquets différents : le paquet de départ ◆ et le paquet avancé ◆◆. Mélangez ces deux paquets séparément. Avec les cartes de départ, formez une rangée de quatre cartes A face cachée. Retirez au hasard deux cartes avancées, sans les consulter, et rangez-les dans la boîte. Placez les trois cartes restantes en un paquet, face cachée, au-dessus de la rangée de cartes de départ B.

3. Retirez les trois cartes Recherche et la tuile Intéressement portant le symbole Copier une action et rangez-les dans la boîte.



B

CARTES AVANCÉES



RANGÉE DE CARTES DE DÉPART

A



À son tour, la GMI révèle l'une de ses cartes, en commençant par celle située le plus à gauche dans sa rangée, puis effectue l'action indiquée sur cette carte. Une fois l'action résolue, vous jouez votre tour. Vous jouez ensuite chacun votre tour en effectuant des actions jusqu'à ce que vous ayez placé tous vos ingénieurs et que la GMI ait retourné toutes ses cartes. Passez ensuite à la phase de Fin de manche.

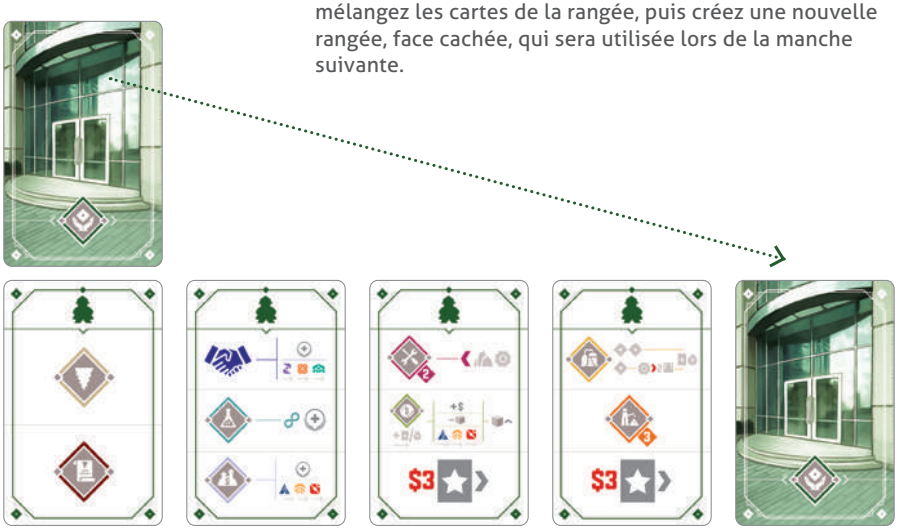


Les cartes GMI indiquent différentes actions présentées verticalement.

La GMI tente toujours d'effectuer l'action située en haut de sa carte. Si elle ne peut pas le faire, elle tente d'effectuer l'action suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle atteigne une action qu'elle peut effectuer. Son tour s'arrête dès qu'elle a effectué une action. Si elle ne peut effectuer aucune des actions de la carte, la GMI passe son tour.

Lorsque son marqueur Développement atteint une case qui lui permet de **débloquer un nouvel emplacement Entrepôt**, elle révèle celui qui porte le plus petit numéro. Lorsqu'elle **débloque un nouvel ingénieur**, elle ajoute à la place une carte GMI avancée à l'extrémité droite de sa rangée de cartes.

Pour la GMI, la manche se termine lorsqu'elle a révélé toutes les cartes de sa rangée. Une fois la manche terminée, mélangez les cartes de la rangée, puis créez une nouvelle rangée, face cachée, qui sera utilisée lors de la manche suivante.



Le marqueur Développement de la GMI a été avancé d'une case sur sa piste : la GMI a débloqué son premier emplacement Entrepôt. Ensuite, son marqueur se déplace sur la deuxième case de la piste : la GMI ajoute immédiatement une carte avancée à sa rangée, de sorte qu'elle dispose maintenant de 5 cartes.

Si la GMI est la première à accomplir un objectif à court terme, placez-le dans sa zone de jeu afin qu'il soit comptabilisé à la fin de la partie.

La phase de Fin de manche et le décompte final sont résolus comme dans une partie multijoueur.

ACTIONS DISPONIBLES POUR LA GMI

La GMI peut effectuer les actions détaillées ci-dessous :

ACQUÉRIR UN PERMIS DE FORAGE (voir page 16)

La GMI prend toujours la carte Gisement la plus basse sur le plateau principal sans payer aucun coût. Placez la carte au bas de son plateau Entreprise pour prolonger son puits d'extraction. Révélez ensuite une nouvelle carte Gisement sur le plateau principal, comme toujours.

FORER (voir page 17)

Cette action est résolue comme pour n'importe quel joueur.

EXTRAIRE (voir page 18)

La GMI extrait jusqu'à 3 saumures, tant qu'elles sont disponibles et qu'elle peut les stocker, en suivant les règles normales.

TRAITER (voir page 20)

Si la GMI dispose de 2 saumures dans son entrepôt, elle les dépense pour produire 1 unité d'énergie géothermique et 1 unité de lithium.



Si la GMI n'a qu'une seule saumure dans son entrepôt, elle la dépense également pour produire 1 unité d'énergie géothermique et 1 unité de lithium, mais elle fait progresser son marqueur Dégâts de l'usine de 2 cases sur sa piste.

La GMI ne peut pas effectuer cette action si :

- elle n'a pas de saumure en stock ;
- elle ne peut pas stocker les deux unités produites ;
- les dégâts subis par son usine d'extraction bloquent cette action.

RÉPARER LES INSTALLATIONS (voir page 21)

La GMI répare toujours 1 dégât sur sa foreuse et 1 dégât sur son usine d'extraction sans payer aucun coût.



VENDRE (voir page 21)

La GMI peut vendre le lithium ou l'énergie géothermique qu'elle a en stock. Elle choisit toujours de vendre ce qu'elle a en plus grande quantité dans son entrepôt. Elle ne vend jamais de saumure. Si elle possède la même quantité de chaque ressource, elle vend du lithium.



Elle vend toujours à la société qui paie le plus pour cette ressource. S'il y a égalité de prix entre les sociétés, elle vend à la société dont le marqueur Actif financier est le moins avancé sur sa piste. S'il y a toujours égalité entre les sociétés, elle applique l'ordre de priorité suivant :



Lorsque la GMI effectue cette action, le marqueur Actif financier de la société concernée progresse d'une case sur sa piste.

La GMI reçoit le prix indiqué et essaie de percevoir ce montant avec les cartes de plus grande valeur possible. Pour chaque valeur, elle prend la carte la plus à droite de sa rangée. Si le marché n'a pas les liquidités nécessaires pour payer et que la GMI ne peut pas collecter le montant total, elle collecte autant que possible. L'argent gagné est simplement placé dans la zone de jeu de la GMI.

CONCLURE UN CONTRAT (voir page 24)

La GMI ne conclut pas de contrats. Elle les honore uniquement comme indiqué ci-dessous.

HONORER UN CONTRAT (voir page 24)

La GMI honore un contrat disponible dans le marché au moment où elle effectue cette action. Pour ce faire, elle doit avoir les ressources nécessaires dans son entrepôt.



Parmi tous les contrats possibles, elle tente d'honorer celui qui rapporte le plus de PV. En cas d'égalité, elle applique l'ordre de priorité suivant :



Lorsqu'elle honore un contrat, la GMI gagne toutes les récompenses indiquées sur la carte Contrat. Si elle gagne de l'argent, elle le collecte de la même manière que lors d'une vente.

DÉVELOPPER UN PROJET D'INVESTISSEMENT (voir page 25)

La GMI avance son marqueur Développement d'une case. Pour cela, elle paie 3 $ en utilisant ses cartes Action. Si elle n'a pas assez d'argent, elle ne peut pas faire l'action. La GMI paie toujours avec les cartes de plus petite valeur possible (aucune monnaie ne lui est rendue).



RECHERCHER (voir page 26)

La GMI n'acquiert que les cartes Recherche ayant des effets permanents (elle n'acquiert jamais celles ayant des effets immédiats). Les cartes Recherche qu'elle obtient n'affectent en rien ses actions : elle les acquiert simplement sans payer de coût et les décompte en fin de partie.



Pour acquérir une carte Recherche, elle doit avoir un emplacement vide sur le bord supérieur de son entrepôt.

La GMI acquiert toujours la carte Recherche qui présente le plus grand nombre de PV dans sa partie inférieure. En cas d'égalité, la GMI choisit celle qui est la plus à droite dans le marché parmi celles à égalité.

Lorsqu'elle acquiert une carte Recherche, la GMI gagne également 1 titre de la société indiquée sur cette carte, à condition de respecter les exigences d'achat de titres (c'est-à-dire, si le marqueur Actif financier de la société se trouve dans la même section que son marqueur Titre, ou dans une section supérieure).

ACHETER DES TITRES (voir page 27)

La GMI ne peut acheter qu'un seul titre à la fois, mais elle ne le paie pas. Elle achète toujours le titre rapportant le plus de PV au moment de l'achat. En cas d'égalité, elle applique l'ordre de priorité suivant :





La GMI doit respecter les exigences d'achat de titres selon la position du marqueur Actif financier de chaque société.

Lorsque le marqueur Titre de la GMI atteint une case avec le symbole Intéressement, elle bénéficie automatiquement de l'intéressement. Pour ce faire, elle prend toujours, si possible, la tuile Intéressement qui lui rapporte des PV et la résout. Si la tuile en question n'est pas dans la pile, elle prend la première tuile de la pile (mais ne la résout pas).

1$ ∞ OBTENIR UN FINANCEMENT (voir page 28)

La GMI n'effectue pas cette action.

RÉPÉTER UNE ACTION (voir page 28)

La GMI n'effectue pas cette action.

CARTES ACTION

VALEUR 1 $



Achetez 1 carte Gisement avec une réduction de 1 $.



Forez jusqu'à 2 couches.



Achetez jusqu'à 2 titres de la même société avec une réduction de 1 $ sur le coût total.



Extrayez jusqu'à 2 saumures.



Achetez 1 carte Recherche avec une réduction de 1 $.



Concluez 1 contrat et gagnez 1 $.



Réparez jusqu'à 2 crans de vos installations avec une réduction de 1 $ sur le coût total.

CARTES ACTION

VALEUR 3 $



Achetez 1 carte Gisement avec une réduction de 2 $.



Forez 2 couches ou forez 1 couche en ignorant 1 dégât.



Achetez jusqu'à 2 titres de la même société avec une réduction de 2 $ sur le coût total.



Extrayez jusqu'à 3 saumures.



Achetez 1 carte Recherche avec une réduction de 2 $.



Concluez 1 contrat et gagnez 1 $ et 2 PV.



Traitez jusqu'à 2 saumures. Chaque lithium produit vous coûte 5 $ et chaque énergie géothermique vous coûte 3 $. Vous pouvez intensifier la production (voir page 29).



Réparez jusqu'à 2 crans de vos installations avec une réduction de 2 $ sur le coût total.



Vendez jusqu'à 2 unités à la même société et montez le marqueur Actif financier de cette société d'une case. Si vous vendez 2 unités, vous gagnez 1 PV supplémentaire (voir page 21).

CARTES ACTION

VALEUR 5 $



Achetez 1 carte Gisement avec une réduction de 3 $.



Forez jusqu'à 2 couches et ignorez 1 dégât.



Achetez jusqu'à 2 titres de la même société avec une réduction de 3 $ sur le coût total.



Extrayez jusqu'à 4 saumures.



Achetez 1 carte Recherche avec une réduction de 3 $.



Concluez 1 contrat et gagnez 2 $ et 2 PU.



Traitez jusqu'à 3 saumures. Chaque lithium produit vous coûte 4 $ et chaque énergie géothermique vous coûte 2 $. Vous pouvez intensifier la production (voir page 20).



Réparez jusqu'à 2 crans de vos installations avec une réduction de 3 $ sur le coût total.



Vendez jusqu'à 3 unités à la même société et montez le marqueur Actif financier de cette société d'une case. Si vous vendez 2 unités, vous gagnez 1 PU supplémentaire. Si vous vendez 3 unités, vous gagnez 3 PU supplémentaires (voir page 21).

TUILES INTÉRESSEMENT



Faites l'acquisition d'un permis de forage avec la réduction indiquée [-1 $, -2 $ ou -3 $] [voir page 16].



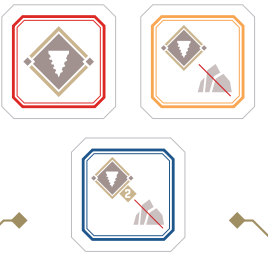
Extrayez de la saumure jusqu'à la quantité indiquée [2, 3 ou 4] [voir page 18].



Achetez une carte Recherche avec la réduction indiquée [-1 $, -2 $ ou -3 $] [voir page 26].



Réparez 1 dégât avec la réduction indiquée [-1 $, -2 $ ou -3 $] [voir page 21].



Forez le nombre de couches indiqué. Si indiqué, ignorez 1 dégât [voir page 17].



Gagnez immédiatement 3 PV, 5 PV ou 7 PV.



Achetez un titre avec la réduction indiquée [-1 $, -2 $ ou -3 $] [voir page 27].



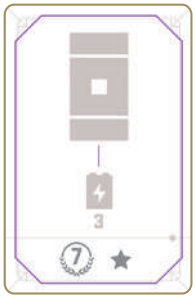
Avancez votre marqueur Développement de 1 ou 2 cases, comme indiqué [voir page 25].



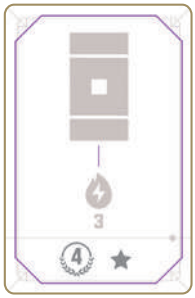
Copiez une action qu'un autre joueur a effectuée au cours de la manche actuelle [voir page 41].

CARTES OBJECTIF

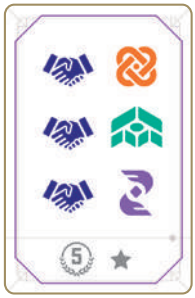
COURT TERME ◆
LONG TERME ◆◆



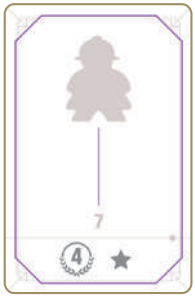
Le premier joueur qui a 3 lithiums dans son entrepôt gagne 7 PU et 1 étoile grise.



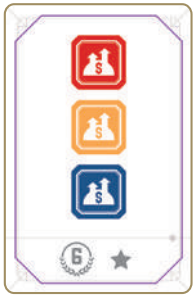
Le premier joueur qui a 3 énergies géothermiques dans son entrepôt gagne 4 PU et 1 étoile grise.



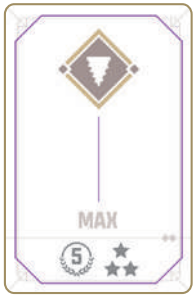
Le premier joueur qui honore au moins un contrat avec chacune des sociétés gagne 5 PU et 1 étoile grise.



Le premier joueur à avoir recruté ses 7 ingénieurs gagne 4 PU et 1 étoile grise.



Le premier joueur qui acquiert au moins une tuile Intéressement de chaque société gagne 6 PU et 1 étoile grise.



À la fin de la partie, le joueur qui a foré le plus grand nombre de couches gagne 5 PU et 3 étoiles grises.



À la fin de la partie, le joueur qui a honoré le plus de contrats avec cette société gagne 5 PU et 3 étoiles grises.



À la fin de la partie, le joueur qui a honoré le plus de contrats avec cette société gagne 7 PU et 3 étoiles grises.



À la fin de la partie, le joueur qui a honoré le plus de contrats avec cette société gagne 9 PU et 3 étoiles grises.

CARTES OBJECTIF



À la fin de la partie, le joueur qui détient le plus grand nombre de titres de cette société gagne 5 PV et 3 étoiles grises.



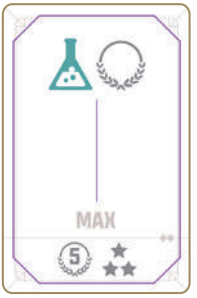
À la fin de la partie, le joueur qui détient le plus grand nombre de titres de cette société gagne 7 PV et 3 étoiles grises.



À la fin de la partie, le joueur qui détient le plus grand nombre de titres de cette société gagne 9 PV et 3 étoiles grises.



À la fin de la partie, le joueur qui a le plus d'argent gagne 6 PV et 3 étoiles grises.



À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de PV sur ses cartes Recherche (qu'elles soient à effet permanent ou immédiat, et sans tenir compte des multiplicateurs liés à leur position dans l'entrepôt) gagne 5 PV et 3 étoiles grises.



À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de cartes Gisement gagne 7 PV et 3 étoiles grises.

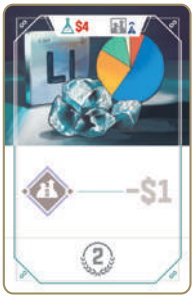


CARTES RECHERCHE

EFFET PERMANENT



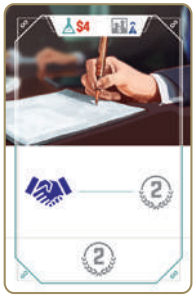
Extrayez 1 saumure supplémentaire chaque fois que vous effectuez l'action Extraire (voir page 18).



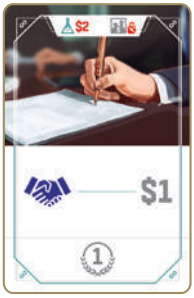
Obtenez une réduction de 1 $ sur le coût total chaque fois que vous utilisez l'action Acheter des titres (voir page 27).



Obtenez une réduction de 1 $ chaque fois que vous effectuez l'action Acquérir un permis de forage (voir page 16).



Gagnez 2 PV chaque fois que vous honorez un contrat (en plus des récompenses normales, voir page 24).



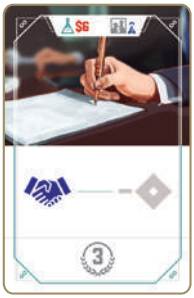
Gagnez 1 $ chaque fois que vous honorez un contrat (en plus des récompenses normales, voir page 24).



Vous pouvez traiter 1 saumure supplémentaire (en payant son coût) chaque fois que vous effectuez l'action Traiter (voir page 28).



Chaque fois que vous effectuez l'action Traiter, si vous intensifiez la production, vous ne subissez que 2 dégâts lorsque vous produisez un lithium supplémentaire et 1 dégât lorsque vous produisez une énergie géothermique supplémentaire (voir page 28).



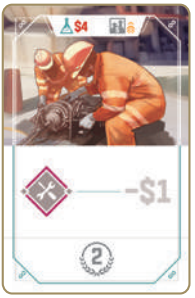
Obtenez une réduction de 1 saumure chaque fois que vous honorez un contrat (voir page 24).



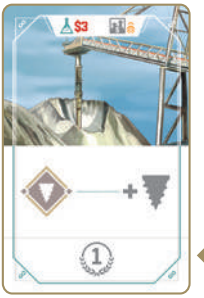
Obtenez une réduction de 1 $ chaque fois que vous effectuez l'action Traiter (voir page 28).

CARTES RECHERCHE

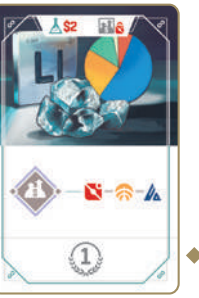
EFFET PERMANENT
EFFET IMMÉDIAT



Obtenez une réduction de 1 $ sur le coût total chaque fois que vous effectuez l'action Réparer les installations [voir page 21].



Vous pouvez forer une couche supplémentaire chaque fois que vous effectuez l'action Forer [voir page 17].



Vous pouvez acheter des titres de plusieurs sociétés chaque fois que vous effectuez l'action Acheter des titres [voir page 27].



Ignorez 1 dégât chaque fois que vous effectuez l'action Forer [voir page 17].



Forez jusqu'à 2 couches et ignorez 2 dégâts [voir page 17].



Extrayez jusqu'à 5 saumures [voir page 18].



Copiez une action effectuée par un autre joueur au cours de la manche actuelle, que ce soit sur son plateau Entreprise ou sur une carte Action.



Traitez 1 saumure pour produire gratuitement 1 unité de lithium. Votre usine d'extraction subit 2 dégâts [voir page 28].



Traitez 1 saumure pour produire gratuitement 1 énergie géothermique. Votre usine d'extraction subit 1 dégât [voir page 28].

CARTES RECHERCHE

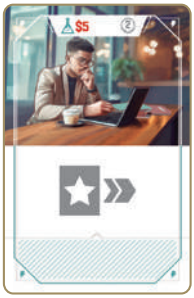
EFFET IMMÉDIAT



Gagnez 1 carte Contrat, 1 $ et 1 PV [voir page 24].



Achetez 1 carte Gisement avec une réduction de 3 $ [voir page 16].



Avancez votre marqueur Développement de 2 cases [voir page 25].



Réparez jusqu'à 2 crans de vos installations avec une réduction de 3 $ sur le coût total [voir page 21].



Achetez jusqu'à 2 titres de la même société avec une réduction de 3 $ sur le coût total [voir page 27].



Vendez jusqu'à 3 unités à une même société et montez le marqueur Actif financier de cette société d'une case. Si vous vendez 2 unités, vous gagnez 1 $ et 3 PV supplémentaires. Si vous en vendez 3, vous gagnez 2 $ et 3 PV supplémentaires [voir page 21].

CRÉDITS

- **Auteur :** David Bernal
- **Illustrations :** Amelia Sales
- **Éditeur :** David Esbrí
- **Relecture :** Marià Pitarque
- **Textes :** Andrew Campbell et William Niebling
- **Mise en page :** Meeple Foundry

IELLO pour la version française

- **Chef de projet :** Guillaume Dejonghe
- **Traduction :** MeepleRules.fr
- **Relecture :** Robin Leplumey
- **Graphismes :** Vincent Mougenot

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

À ma femme Paula, pour toutes les heures où tu m'as permis de m'absenter pour que je puisse concevoir ce jeu.

À toutes les personnes qui sont venues jouer au prototype tout au long du développement du jeu, merci pour votre temps et vos avis.

Une mention spéciale pour Kortes Serrano, David Heras, Ferran Renalias et Antonio « Moonnoise », les quatre personnes qui m'ont apporté leur soutien inconditionnel dans les moments difficiles.

Merci à tous !



www.devir.es
DEVIR CONTENIDOS S.L.

Rosselló 184
08008 Barcelona
Espagne

iello.fr
IELLO SAS

9, avenue des Érables,
lot 341, 54180 Heillecourt,
France

