

Alpes françaises, le 17 octobre 1922

La luxueuse voiture noire gravit la pente, son moteur électrique murmurant à travers la vallée inhabitée. Elle s'arrête dans un champ au pied d'une montagne et le colonel Dassler en sort par la portière arrière. Il n'est pas seul : Enrico Olivi et Joseph Fontaine l'attendent. De rage, le français jette son cigare sur la voiture.

"Foutu bâtard ! On se gèle les miches ici et vous venez parader dans une ridicule voiture de défilé ?"

"Calmez-vous, mon cher ami. Je viens vous proposer un marché."

Le colonel s'avance, feignant la joie d'accueillir ses deux rivaux. D'un geste, il les invite à observer l'armée de mechs stationnés sur à flanc de colline. Des mechs allemands.

"Nous faisons du bon travail. Vous imaginez bien que nous ne regardons pas à la dépense. Et c'est là où je veux en venir. Je pense qu'il est désormais temps de coopérer. Il y a un gigantesque potentiel d'énergie dans ces montagnes et je ne voudrais pas qu'il tombe entre de mauvaises mains. Tout ce que vous avez à faire, c'est de construire vos barrages sous les miens ! Nous augmenterons ainsi notre taux d'efficacité de plusieurs points. Bien entendu, vous vous occuperez du réseau de distribution et nous paierons pour les nouvelles installations de haute altitude." Joseph Fontaine demeure silencieux. Enrico Olivi s'étire les jambes et descend la colline en direction de la seule route qui les relie au reste du monde. Après un moment, il prend la parole, d'une voix calme. "Ces mauvaises mains sont les vôtres, mon ami. Vous voulez que nous soyons vos larbins, Dassler ? Vous devez être bien plus bête que vous ne le pensez. Cette entrevue est terminée."

Il se tourne alors vers M. Fontaine. "Vous m'accompagnez ?"

"Non, merci. Mon hydravion m'attend dans la vallée, à côté de notre nouvelle centrale. Je pense que ses batteries doivent être totalement rechargées à présent."

"Eh bien, Messieurs", répond le colonel. "Je dois avouer être d'accord avec notre ami italien : l'entrevue est terminée et j'ai peur que ce soit vous qui soyez stupides. Pensez-vous que ce nouveau marché énergétique ne soit QU'UN simple marché ? Il s'agit d'une nouvelle guerre. Et j'entends bien la gagner, celle-là. Quoi qu'il en coûte."

Comme si ses mots étaient un signal, les moteurs des puissantes machines et des mechs éparpillés dans la vallée démarrent dans un rugissement quasi animal.

"Vous pardonnerez mes manières, meine Freunde, mais..."

ma généreuse offre a été refusée et on m'attend ailleurs."

Il tourne les talons et s'avance vers la cabine de verre et d'acier d'un téléphérique. Un jeune homme bien habillé l'y attend, les bras chargés de dossiers et de documents.

Le téléphérique commence sa raide ascension, traversant forêts et vallées. La situation a tout d'un roman de Jules Verne, se dit le colonel, pensif : autonomes, de puissants mechs creusent la montagne et coulent des tonnes de béton, tandis que le paysage est illuminé de la vibrante énergie violette de douzaines de bobines Tesla.

L'assistant du colonel commence à débiter des données et des chiffres : "Les installations de haute altitude sont déjà opérationnelles, Herr Oberst. Notre équipe météorologique nous a prédit un printemps particulièrement pluvieux. Nous n'échouerons pas."

Le regard de Dassler fixe se perd dans le lointain en direction des montagnes. Ces mêmes montagnes qui ont dévoré ses hommes, il y a quelques années, massacrés par les mitrailleuses françaises. La Grande Guerre n'est peut-être qu'un souvenir estompé pour ce monde devenu fou, charmé par la révolution de l'énergie Tesla et cette course au bonheur et aux spectacles de vaudeville, mais lui se souvient. Et il n'échouera pas cette fois-ci.

"Nous avons besoin d'argent, Friedrich. Ces installations nous ont coûté une véritable fortune, et nous avons toujours besoin d'une conduite les reliant à notre centrale en contrebas. Et je crains que cette Américaine tente de s'en emparer avant nous."

Le jeune homme lui lance un regard oblique : "Eh bien, nous devons achever ces contrats dès que possible. Nous pouvons en honorer quelques-uns d'ici fin novembre, ce qui nous apportera un peu d'air. Nous serons prêts pour les contrats nationaux l'an prochain, c'est une certitude."

Il tend alors un épais dossier au colonel : "J'ai également fait la recherche que vous m'avez demandée : ces profils sont excellents, nous trouverons le bon directeur pour conduire les opérations de l'année prochaine."

La cabine arrive à sa destination, un immense lac artificiel retenu par un barrage allemand. Toute cette énergie potentielle prête à abreuver le monde au moindre commandement du colonel.

Le colonel Dassler remet les documents dans le dossier et ajuste son manteau. Le froid est mordant.



LIVRET DE REGLES

MATERIEL COMMUN



1 plateau principal (recto verso)



1 piste d'Énergie



15 tuiles Technologie Avancée



6 tuiles Bonus



6 tuiles Objectif



30 Gouttes d'eau



Crédits hydrauliques
24 de valeur 1
20 de valeur 3
14 de valeur 5



1 plateau Administration



10 tuiles Mise en place



3 Élévations neutres



3 Bases neutres



34 Excavatrices 24 de valeur 1
6 de valeur 3
4 de valeur 5
26 Bétonnières 16 de valeur 1
6 de valeur 3
4 de valeur 5

Les Excavatrices et les Bétonnières sont communément appelées les Machines.



1 plateau Bureau des Brevets



7 tuiles Directeur + 1 tuile Technologie Spéciale Anton Krylov



45 tuiles Contrat Privé



4 tuiles Contrat de départ



6 tuiles Contrat National



8 tuiles Source

MATÉRIEL DES SOCIÉTÉS



4 plateaux Société



4 roues de construction
(constituées d'une base circulaire et
d'un cadran rotatif)



20 tuiles Automa

Toutes les règles pour jouer
contre un ou plusieurs joueurs
Automa sont détaillées dans
le livret de règles Automa



5 tuiles
Technologie
de Base
pour chacune
des 4 sociétés



1 Aide de jeu
pour chacune
des 4 sociétés



5 Bases
pour chacune des 4 sociétés



5 Élévations
pour chacune des 4 sociétés



5 Conduites
pour chacune des 4 sociétés



4 Centrales Électriques
pour chacune des 4 sociétés



1 marqueur Ordre du Tour
pour chacune des 4 sociétés



1 marqueur Énergie
pour chacune des 4 sociétés



1 marqueur Points de Victoire
pour chacune des 4 sociétés



12 Ingénieurs
pour chacune des 4 sociétés

BUT DU JEU

Dans Barrage, chaque joueur incarne le PDG de l'une des quatre sociétés nationales concurrentes cherchant à dominer le marché de la production d'énergie. Vous achetez et exploitez des technologies afin de construire des Barrages et des Centrales hydro-électriques et à les connecter via des Conduites. Cela vous permet d'utiliser l'eau stockée pour produire de l'énergie et ainsi remplir des Contrats.

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire (PVs) à la fin de la partie remporte la victoire.

Vous pouvez marquer des **Points de Victoire** des façons suivantes :

À la fin de chaque manche

- En produisant le plus d'Unités d'Énergie de la manche.



Antoine (rouge) est premier sur la piste d'Énergie, il gagne donc 6 PVs. Clément (vert) est deuxième, il gagne donc 2 PVs.

- En produisant assez d'énergie (au moins 6 Unités d'Énergie) pour activer le décompte de points de la tuile Bonus de la manche. Il y a une tuile Bonus pour chaque manche et chaque tuile octroie des points de victoire pour un type de structure que vous avez construit ou pour des éléments particuliers que vous possédez.



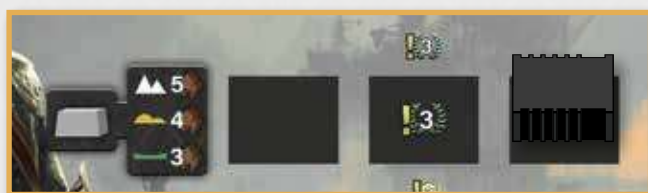
Antoine (rouge) a dépassé le seuil de 6 Unités d'Énergie et gagne donc 4 PVs pour chaque Base qu'il a construite, comme illustré sur la première tuile Bonus.

À chaque manche

- En recevant des Revenus sur votre plateau Société.



Vous bénéficiez de Revenus en construisant un certain nombre de structures.



Lorsque Valérie (noir) construit sa deuxième Base, elle gagne immédiatement 3 PVs. Elle recevra également 3 PVs lors de chaque prochaine phase de Revenus.

- En remplissant des Contrats qui rapportent des PVs.



Avec une production de 3 Unités d'Énergie, vous pouvez remplir ce Contrat et marquer 4 PVs (et également recevoir 2 crédits).

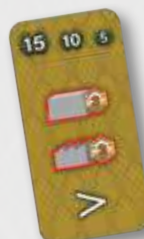
- En utilisant des tuiles Technologie Avancée qui ont un effet spécial rapportant des PVs.



Lorsque vous utilisez cette tuile Technologie, vous gagnez 3 PVs pour chaque Centrale construite.

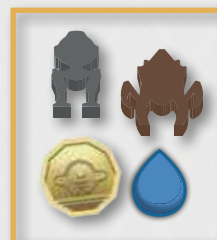
En fin de partie

- En accomplissant l'objectif de la tuile Objectif. Chaque objectif récompense les trois meilleurs joueurs selon l'objectif à atteindre.

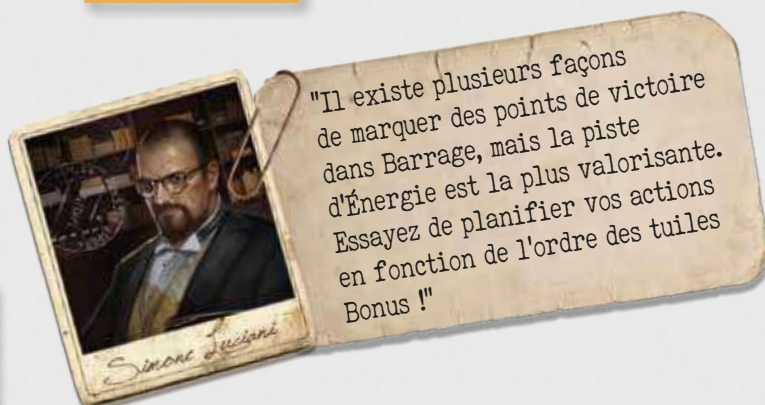


Si vous êtes le premier joueur à répondre aux critères de l'objectif, vous gagnez 15 PVs. Si vous êtes deuxième, vous gagnez 10 PVs. Si vous êtes troisième, vous gagnez 5 PVs.

- Pour les Machines restantes et les Crédits disponibles dans votre réserve, ainsi que les Gouttes d'eau retenues par vos Barrages.



Vous gagnez 1 PV par lot de 5 éléments parmi les Excavatrices, Bétonnières et Crédits. Vous gagnez 1 PV pour chaque Goutte d'eau dans vos Barrages.



"Il existe plusieurs façons de marquer des points de victoire dans Barrage, mais la piste d'Énergie est la plus valorisante. Essayez de planifier vos actions en fonction de l'ordre des tuiles Bonus !"

Lorsque vous gagnez des PVs, déplacez votre marqueur le long de la piste PVs bordant le plateau principal. Si vous dépassez les 100 PVs, retournez votre marqueur PVs pour que le nombre "100" soit visible.

CONCEPTS IMPORTANTS



Plateau de Jeu

Le plateau principal représente une partie des Alpes et se divise en trois zones horizontales : les **Montagnes**, les **Collines** et les **Plaines** (de haut en bas). Chaque zone est identifiée par un fond de couleur différente et par un symbole spécifique. Il y a un certain nombre de bassins dans chacune de ces zones. Chaque bassin comporte des emplacements où les joueurs peuvent construire leurs structures. Les bassins sont naturellement connectés par des rivières : des Conduites colorées relient les Barrages d'un bassin à la Centrale Électrique d'un autre bassin.



Montagnes



Collines



Plaines



Il y a 4 bassins dans les Montagnes, comportant chacun deux emplacements pour des Bases et deux emplacements pour des Conduites.

Il y a 3 bassins dans les Collines, comportant chacun deux emplacements pour des Centrales Électriques, deux emplacements pour des Bases et deux emplacements pour des Conduites.

Il y a 3 bassins en haut des Plains, comportant chacun trois emplacements pour des Centrales Électriques, deux emplacements pour des Bases et deux emplacements pour des Conduites.

Il y a 2 bassins en bas des Plains, comportant chacun quatre emplacements pour des Centrales Électriques.



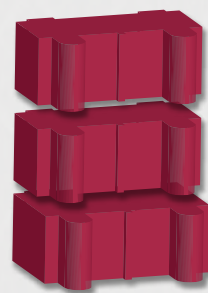
Structures

Les joueurs peuvent construire trois types de structures sur le plateau principal : des **Barrages**, des **Conduites**, et des **Centrales Électriques**.

Deux structures différentes servent à ériger des Barrages : les Bases et les Élévations. Les bases ne peuvent être construites que sur les emplacements de construction contenant le

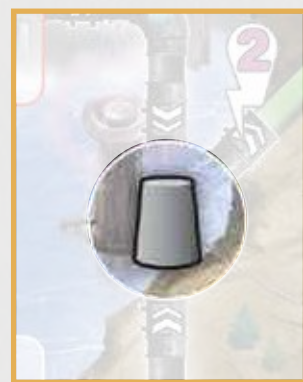
symbole correspondant. Les Élévations ne peuvent être construites que sur des Bases ou sur d'autres Élévations. **Un Barrage est ainsi constitué d'une Base sur laquelle peuvent se trouver jusqu'à deux Élévations (0, 1 ou 2).** Son niveau peut ainsi varier de 1 (*Base seule*) à 3 (*Base plus 2 Élévations*).

Il existe deux types de Barrages : les neutres et les personnels. Les Barrages neutres sont placés au début de la partie et restent en jeu pendant toute la partie : les joueurs ne peuvent pas modifier des Barrages neutres. Au contraire, les Barrages personnels sont construits par les joueurs. Chaque Barrage personnel appartient à un joueur particulier : vous ne pouvez pas construire une Élévation sur une Base appartenant à un autre joueur.



Emplacement de construction d'une Base et son symbole sur le plateau principal. Dans cet exemple, c'est un Barrage de niveau 3 appartenant aux USA.

Les Conduites et les Centrales Électriques sont constitués d'un seul élément et ne peuvent être construites que sur les emplacements contenant le symbole correspondant.



Emplacement de construction des Centrales Électriques (à gauche) et des Conduites (à droite) et leurs symboles sur le plateau principal.



L'eau

L'eau est la ressource la plus précieuse dans ce jeu. Les joueurs ne possèdent pas d'eau à proprement parler, mais ils vont essayer de la contrôler. **Les Gouttes d'eau** entrent en jeu au niveau des sources, en haut du plateau principal. Certaines Gouttes d'eau sont placées selon les indications des tuiles Source lors de la phase des Sources, et d'autres sont placées par les joueurs en réponse à leurs actions et d'autres effets.

L'eau s'écoule verticalement, selon le cours naturel des rivières. Les bassins sont connectés entre eux par les rivières qui indiquent le sens d'écoulement naturel de l'eau. **Lorsqu'une Goutte d'eau dépasse un bassin se trouvant tout en bas du plateau, elle est retirée de la partie.** Le cours naturel de l'eau est interrompu par la présence des Barrages.

Le niveau d'un Barrage (le nombre d'éléments dont il est constitué) correspond au nombre exact de Gouttes d'eau qu'il peut retenir. Si une Goutte d'eau atteint un Barrage par son cours naturel, elle s'arrête derrière lui, jusqu'à ce qu'il ait atteint sa capacité maximale, c'est-à-dire tant qu'il n'a pas un nombre de Gouttes d'eau égal à son niveau. Si le Barrage est déjà plein, les Gouttes d'eau le traversent et continuent leur cours naturel après le Barrage. Les Gouttes d'eau sont déplacées une par une.



Deux Gouttes d'eau arrivent dans un bassin où se trouve un Barrage neutre de niveau 2 contenant déjà une Goutte d'eau (à gauche). Ce Barrage retiendra une des deux Gouttes arrivant, tandis que l'autre Goutte d'eau le traverse et continue son cours (à droite).

Les Gouttes d'eau retenues par un Barrage ne peuvent pas être déplacées tant qu'un joueur n'effectue pas une action Production.



Production

La production d'énergie est l'élément clé du jeu. Afin de produire de l'énergie, vous aurez besoin de trois éléments : **une Centrale Électrique**, **un Barrage** retenant au moins **une Goutte d'eau**, et **une Conduite** les reliant.

Connexions

Afin de pouvoir produire, vous devez vous assurer qu'un Barrage est bien connecté à une Centrale Électrique. Pour ce faire, vous pouvez observer les bassins contenant des structures (les tuyaux gris dans les bassins aident à identifier les Barrages et les Conduites connectés. Les tuyaux colorés indiqués sur le plateau principal représentent des connexions possibles qui ne peuvent être actives que lorsqu'un joueur place une Conduite sur l'emplacement de construction correspondant).

Les joueurs doivent construire des Conduites pour connecter les différentes structures. Une Conduite active connecte tous les Barrages du bassin d'origine à toutes les Centrales Électriques du bassin d'arrivée. Un Barrage et une Centrale Électrique dans le même bassin ne sont pas considérés comme connectés.



Dans cet exemple, la Centrale Électrique rouge de droite est connectée au Barrage rouge et au Barrage neutre du bassin en haut à gauche via une Conduite rouge. La Centrale Électrique rouge de gauche est connectée au même Barrage via la Conduite verte.

Les structures impliquées dans la production

- La Centrale Électrique doit appartenir au joueur effectuant l'action Production.
- Le Barrage retenant une ou plusieurs Gouttes d'eau doit appartenir au joueur effectuant l'action Production, ou être neutre.
- La Conduite connectant les deux structures peut appartenir à n'importe quel joueur. Si elle appartient au joueur effectuant l'action, il n'y a pas de coût supplémentaire associé. Si elle appartient à un autre joueur, le joueur effectuant l'action doit payer 1 Crédit au joueur qui la possède, tandis que le joueur qui la possède gagne 1 PV, pour chaque Goutte d'eau qui s'est écoulée à travers sa Conduite.

Centrale
Électrique



Votre couleur

Barrage



Votre couleur ou neutre

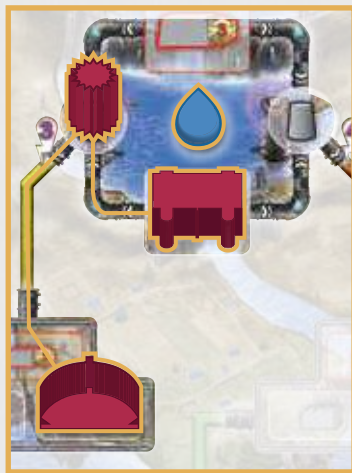
Conduite



Votre couleur ou celle
d'un autre joueur

Pour produire de l'énergie, vous devez déplacer des Gouttes d'eau d'un Barrage vers une Centrale Électrique connectée. Chaque Conduite a une valeur de production indiquée sur le plateau principal. Chaque Goutte d'eau traversant une Conduite génère un nombre d'Unités d'Énergie égal à sa valeur de production.

Lorsque la production est terminée, les Gouttes d'eau quittent la Centrale Électrique utilisée pour la production et suivent leur cours naturel le long des rivières, dans d'autres bassins et potentiellement dans d'autres Barrages.



La Centrale Électrique rouge collecte une Goutte d'eau du Barrage rouge connecté par une Conduite rouge de valeur 3 : Antoine (rouge) produit donc 3 Unités d'Énergie (avant d'appliquer d'éventuels bonus ou malus).



La Centrale Électrique rouge collecte deux Gouttes d'eau du Barrage neutre à travers une Conduite noire de valeur 3 : Antoine (rouge) produit 6 Unités d'Énergie et donne à Valérie (noir) 2 Crédits. Elle gagne également 2 PVs.



"La production d'énergie est l'essence même de Barrage. Il est primordial de commencer à produire dès que possible. Connecter une Centrale Électrique à un Barrage neutre est la méthode la plus rapide, mais les Barrages neutres vont rapidement montrer leurs limites : tous les joueurs peuvent les utiliser et exploiter l'eau qu'ils contiennent."

Utiliser l'Énergie

Piste d'Énergie

Lorsque vous produisez des Unités d'Énergie, elles sont comptabilisées sur la piste d'Énergie. Toutes les Unités d'Énergie produites à chaque manche sont comptabilisées sur cette piste. Elle détermine : le nombre de Crédits que vous gagnez pour cette manche, votre éligibilité à marquer des Points de Victoire de la tuile Bonus et pour avoir été parmi l'un des joueurs produisant le plus d'Unités d'Énergie lors de la manche en cours.



Les marqueurs Énergie servent à indiquer le nombre d'Unités d'Énergie produites durant la manche.

Contrats

En plus d'être comptabilisée sur la piste d'Énergie, l'énergie produite peut servir à remplir des Contrats. Le nombre d'Unités d'Énergie nécessaire pour remplir un Contrat est indiqué sur sa partie gauche.

Unités d'Énergie nécessaires pour remplir le Contrat

Récompense immédiate lorsque le Contrat est rempli



Si le nombre d'Unités d'Énergie produite atteint ou dépasse cette valeur, le joueur obtient immédiatement la récompense indiquée sur la droite du Contrat. La récompense peut être un gain de PVs, de Crédits, de Machines ou une action spéciale immédiate. Chaque Contrat ne peut être rempli qu'une seule fois par partie.



Il n'est possible de remplir qu'un seul Contrat par production.

CONCEPT DU LIVRET DE RÈGLES

Barrage est un jeu complexe. C'est pour cela que nous avons décidé d'expliquer le jeu par des règles d'introduction qui omettent volontairement certains éléments de jeu relatifs à la mise en place et à certaines mécaniques durant la partie.

Vous pouvez trouver les règles avancées pour jouer une partie complète dans des encadrés comme celui-là.



Si vous jouez une partie d'introduction, nous vous conseillons d'ignorer les règles avancées : vous pourrez les lire quand vous vous sentirez prêt à jouer une partie complète. Tout au long de ces règles, vous trouverez également des conseils des auteurs du jeu vous aidant à planifier votre stratégie pour vos premières parties !

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

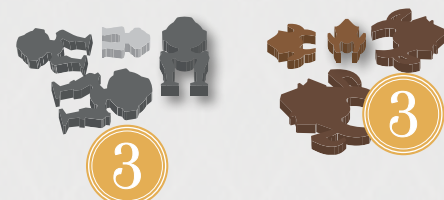
- 1 Placez le **plateau principal** au centre de la table. La face sans symbole n'est recommandée qu'une fois que vous maîtriserez bien le jeu.
- 2 Placez la **piste d'Énergie** et le **plateau Administration** à côté du plateau principal, comme illustré.
- 3 Placez les **Machines** (*Excavatrices et Bétonnières*) à côté du plateau principal pour former une réserve générale.
- 4 Triez les **Crédits** en fonction de leurs valeurs et placez-les dans la réserve générale.
- 5 Placez les **Gouttes d'eau** dans la réserve générale.
- 6 Mélangez les **tuiles Source** et placez-en aléatoirement 4 face visible sur les emplacements dédiés du plateau principal. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.
- 7 Retirez les tuiles Bonus indiquées dans l'illustration de la mise en place et mélangez les autres. Placez aléatoirement 5 **tuiles Bonus** face visible sur les emplacements dédiés de la piste d'Énergie. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.

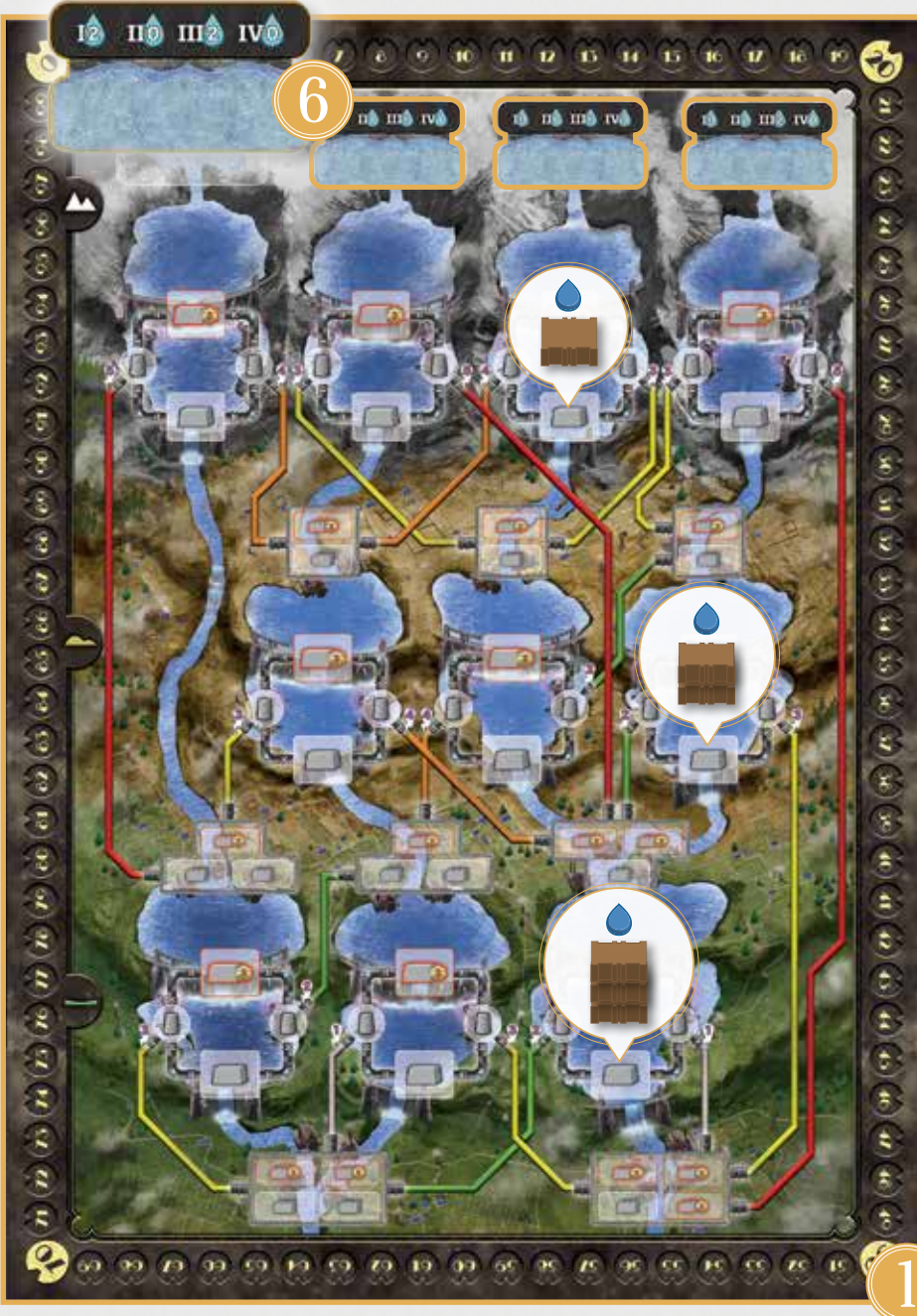
Mélangez toutes les tuiles Bonus et placez-en aléatoirement cinq sur la piste d'Énergie. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.



- 8 Mélangez les tuiles Objectif et placez aléatoirement 1 **tuile Objectif** sur l'emplacement dédié à la fin de la piste d'Énergie. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.
- 9 Mélangez les **tuiles Contrat National**. Prenez autant de Contrats que le nombre de joueurs moins un et placez-les, face visible, sur les emplacements dédiés du plateau Administration. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.
- 10 Triez les **tuiles Contrat Privé** en fonction de leurs dos. Mélangez les trois piles séparément et placez-les, face cachée, sur les emplacements dédiés du plateau Administration. Prenez les deux premières tuiles de chaque pile et placez-les, face visible, à côté de leurs piles respectives.
- 11 Triez les tuiles de mise en place des Barrages neutres en fonction de leurs dos, puis piochez aléatoirement une tuile de chaque pile. Placez les **Barrages neutres** sur les emplacements de construction des bassins indiqués sur les tuiles piochées. Il y a toujours un Barrage de niveau 1 dans les Montagnes, un de niveau 2 dans les Collines et un de niveau 3 dans les Plaines. Placez 1 **Goutte d'eau** derrière chaque Barrage neutre. Rangez toutes les tuiles restantes dans la boîte.
- 12 Laissez le plateau Bureau des Brevets et toutes les tuiles Technologie Avancée dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie d'introduction.

Placez le plateau Bureau des Brevets à côté du plateau principal. Triez les tuiles Technologie Avancée en fonction de leur dos et mélangez les trois piles séparément. Placez-les, face cachée, sur les emplacements dédiés à gauche du plateau Administration. Piochez les trois premières tuiles de la pile "I" et placez-les, face visible, sur les emplacements dédiés à droite du plateau.





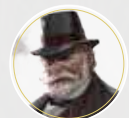
♦ ♦ ♦ Illustration de la mise en place d'une partie à 4 joueurs.

À 3 joueurs, placez les Ingénieurs de la société non utilisée (voir page suivante) sur tous les emplacements Action indiquant un "4".

À 2 joueurs, placez les Ingénieurs des sociétés non utilisées sur tous les emplacements indiquant un "3+" et un "4". Placez les Ingénieurs sur les deux emplacements Action à gauche et à droite.

MISE EN PLACE DES JOUEURS POUR UNE PARTIE D'INTRODUCTION

- 1 Pour une partie d'introduction, assignez les **plateaux Société** et les **tuiles Directeur** aux joueurs selon le tableau ci-dessous.
Placez chaque tuile Directeur à gauche du plateau Société associé.
- 2 Chaque joueur reçoit **tous les éléments** de la couleur associée à son plateau Société, ainsi qu'une **Roue de Construction** qui doit être placée à côté de son plateau Société, comme illustré ci-dessous.

	1 ^{er} Joueur	2 ^e Joueur	3 ^e Joueur	4 ^e Joueur
Plateau Société	 USA Marguerite Grant Rouge	 Allemagne Oberst Dassler Noir	 Italie Enrico Olivi Vert	 France Joseph Fontaine Blanc
Directeur	 Wilhelm Adler	 Jill McDowell	 Solomon P. Jordan	 Viktor Fiesler
Contrat de départ				



Matériel :

- 5 Bases
- 5 Élévations
- 5 Conduites
- 4 Centrales Électriques
- 5 tuiles Technologie de Base
- 1 Roue de Construction
- 12 Ingénieurs

Placez toutes les structures (Bases, Élévations, Conduites et Centrales Électriques) sur les emplacements correspondants du plateau Société. Placez les Machines de départ et les Crédits dans votre réserve personnelle sur votre tuile Directeur. Gardez vos Ingénieurs, vos tuiles Technologie et votre Contrat de départ à côté de votre plateau Société.



- 3 Chaque joueur reçoit 6 Crédits, 6 Excavatrices et 4 Bétonnières.
- 4 Chaque joueur reçoit la **tuile Contrat de Départ** correspondant à sa société, comme indiqué dans le tableau ci-dessus.

- 5 Placez les **marqueurs Ordre du Tour** sur les emplacements dédiés au début de la piste d'Énergie, dans l'ordre indiqué dans le tableau de la page précédente.



Dans une partie à 3 joueurs, le 4e emplacement de l'ordre du tour n'est pas utilisé. Dans une partie à 2 joueurs, les emplacements des 3e et 4e joueurs ne sont pas utilisés.

- 6 Placez les **marqueurs Énergie** sur les emplacements de départ de la piste d'Énergie, face "30" cachée.

- 7 Placez les **marqueurs Points de Victoire** sur l'emplacement "10" de la piste de score entourant le plateau principal, face "100" cachée.



Les joueurs sélectionnent leur plateau Société, leur Directeur et leur Contrat de départ. Prenez aléatoirement autant de plateaux Société que de joueurs et placez-les au centre de la table (à 2 ou 3 joueurs, remettez les plateaux restants dans la boîte). Prenez autant de tuiles Directeur que de joueurs et assignez aléatoirement l'un d'entre eux à chaque plateau Société (rangez les tuiles restantes dans la boîte). Prenez aléatoirement autant de tuiles Contrat de Départ que de joueurs et placez-les face visible au centre de la table (à 2 ou 3 joueurs, rangez les tuiles restantes dans la boîte). Désignez aléatoirement un premier joueur qui choisit l'un des plateaux Société disponibles avec la tuile Directeur associée et un Contrat de départ disponible. Dans le sens horaire, tous les autres joueurs choisissent leur combinaison de plateau Société, tuile Directeur et tuile Contrat de Départ.



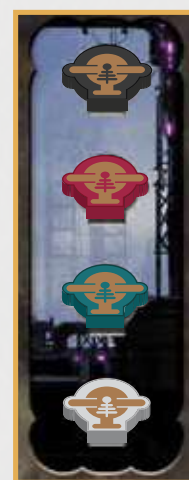
Les marqueurs Ordre du Tour sont placés dans le sens inverse de celui dans lequel les joueurs ont fait leur choix. Ainsi, le premier joueur à faire son choix place son marqueur Ordre du Tour à la dernière position alors que le joueur ayant choisi en dernier se place en première position.

Laissez dans la boîte les tuiles Technologie de Base Joker (celles comportant le symbole "?"). Elles ne serviront pas durant la partie.

Dans une partie complète à 4 joueurs, les joueurs ont aléatoirement formé les combinaisons ci-contre. Chloé choisit en premier et décide de jouer la France avec le Contrat de départ de valeur 3. Le marqueur blanc est placé sur la dernière position de l'ordre du tour. Clément est deuxième à choisir : il prend l'Italie et le Contrat de valeur 4. Le marqueur vert est placé sur la troisième position de l'ordre du tour. Antoine est troisième : il choisit les USA et l'autre Contrat de valeur 3. Le marqueur rouge est placé sur la deuxième position de l'ordre du tour. Valérie jouera l'Allemagne et prend le Contrat restant. Le marqueur noir est placé sur la première position de l'ordre du tour.



Ordre du Tour



Valérie
4^e joueur à choisir
Antoine
3^e joueur à choisir
Clément
2^e joueur à choisir
Chloé
1^{er} joueur à choisir

La partie se déroule en **cinq manches**, chacune divisée en **cinq phases** se jouant dans l'ordre ci-dessous :

- ① Revenus et Sources
- ② Actions
- ③ Écoulement de l'eau
- ④ Décompte
- ⑤ Fin de manche

REVENUS ET SOURCES

Cette phase peut être jouée simultanément par tous les joueurs.

Tous les joueurs reçoivent le revenu actif de leur plateau Société.

Afin de recevoir des revenus, vous devez construire des structures. Lorsque vous construisez une structure, vous devez en prendre une de votre plateau Société, de la gauche vers la droite (*voir page suivante*).

En construisant une deuxième Base, Élévation ou Conduite, vous recevez le premier revenu lié à cet élément. En construisant la quatrième structure d'un même type, vous recevez le deuxième revenu (*plus intéressant que le premier*). En construisant la cinquième d'un même type, vous recevez le troisième revenu. Les deux premiers types de revenus de chaque rangée sont différents pour chaque plateau Société. Les troisièmes revenus sont identiques d'une société à l'autre (7 PVs).



Après qu'Antoine (rouge) a construit plusieurs structures, il active les revenus indiqués de son plateau Société.

Les Centrales Électriques ne rapportent aucun revenu. À la place, elles améliorent la production d'énergie. Pour plus de détails, voir Annexe 2, page 24.

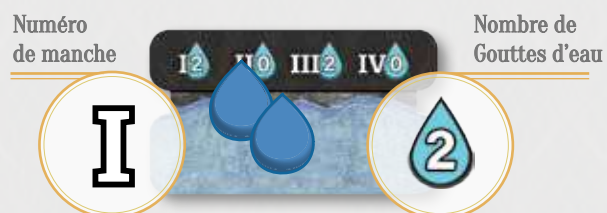


"Vous aurez besoin de structures de types différents pour produire de l'énergie, mais si vous construisez plusieurs structures de même type, vous bénéficierez des revenus de votre société, ce qui reste une des clés de la victoire!"

Placez le nombre de Gouttes d'eau indiqué par les tuiles Source de la manche en cours.

Sur chaque tuile Source figure un symbole indiquant le nombre de Gouttes d'eau à mettre sur cette tuile lors des quatre premières manches (*lors de la cinquième et dernière manche, aucune Goutte d'eau n'est placée sur les tuiles Source à cette phase*).

Ces Gouttes d'eau commenceront à s'écouler sur le plateau principal lors de la phase d'Écoulement de l'eau (*voir page 19*).



Lors de la première manche, placez 2 Gouttes d'eau sur cette tuile Source.

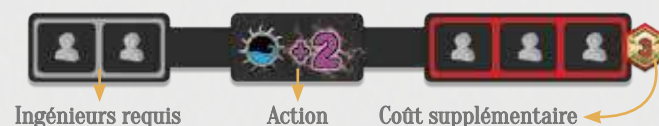
ACTIONS

Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre selon l'ordre défini par les marqueurs Ordre du Tour de la piste d'Énergie.

À votre tour, vous DEVEZ placer des Ingénieurs sur UN emplacement Action libre afin d'effectuer l'action correspondante.

Chaque emplacement Action nécessite de un à trois Ingénieurs (*comme indiqué par les symboles Ingénieur des emplacements Action*). À chaque emplacement Action correspond une action spécifique.

Les emplacements Action encadrés en rouge nécessitent de payer 3 Crédits pour avoir le droit d'y placer ses Ingénieurs.



Afin d'effectuer cette action, vous devez placer 2 Ingénieurs sur l'emplacement Action de gauche, ou 3 Ingénieurs sur l'emplacement Action de droite. Dans ce dernier cas, vous devez également payer 3 Crédits.

Prenez les Ingénieurs requis de votre réserve personnelle. Si vous n'avez pas le nombre (*ou les Crédits supplémentaires*) requis par l'emplacement Action dans votre réserve, vous ne pouvez pas effectuer l'action correspondante. De plus, vous ne pouvez pas placer d'Ingénieurs sur un emplacement Action sans effectuer l'action correspondante. Votre tour prend fin une fois que vous avez effectué une action. Si, à votre tour, vous n'avez plus d'Ingénieur en réserve, vous devez passer.

La phase d'Actions se termine une fois que tous les joueurs ont passé.

Il existe différents types d'actions, répartis entre les plateaux Société et les différentes sections du plateau Administration.

Action Construction

Il y a quatre emplacements Action sur chaque plateau Société, chacun est lié à une action Construction. Ces actions vous permettent de construire une structure.

Tous les joueurs disposent de leurs propres emplacements Action (*ils ne peuvent pas être utilisés par les autres joueurs*). Les prérequis de ces emplacements vont croissant, de la gauche vers la droite : plus vous construisez de structures lors d'une manche, plus vous aurez besoin d'Ingénieurs.



Afin de construire la première structure de la manche, vous avez besoin de 1 Ingénieur. Pour construire la deuxième structure, vous avez besoin de 2 Ingénieurs. Pour construire les troisième et quatrième structures, vous avez besoin de 3 Ingénieurs. Enfin, pour construire la quatrième structure de la manche, vous devez également payer 3 Crédits supplémentaires.

Pour effectuer une action Construction, suivez ces étapes :

- 1) **Placez les Ingénieurs requis sur le premier emplacement Action libre de votre plateau, en partant de la gauche.**

Si vous placez vos Ingénieurs sur l'emplacement encadré en rouge, vous devez payer 3 Crédits supplémentaires.

- 2) **Placez la tuile Technologie correspondant à la structure que vous souhaitez construire sur le secteur ouvert de votre Roue de Construction.**

Prenez dans votre réserve la tuile Technologie indiquant le symbole de la structure que vous souhaitez construire (*ou le symbole Joker*). Si vous n'avez ni la tuile Technologie de la structure correspondante ni la tuile Joker, vous ne pouvez pas construire ce type de structure.

- 3) **Placez les Machines que vous devez utiliser pour construire cette structure sur le secteur ouvert de votre Roue de Construction, sous la tuile que vous venez de placer.**

Différents coûts s'appliquent à chaque structure (*pour plus de détails sur les coûts de construction, voir page suivante*). Si vous n'avez pas toutes les Machines requises, vous ne pouvez pas effectuer cette action Construction.

- 4) **Faites pivoter votre Roue de Construction d'un secteur.**

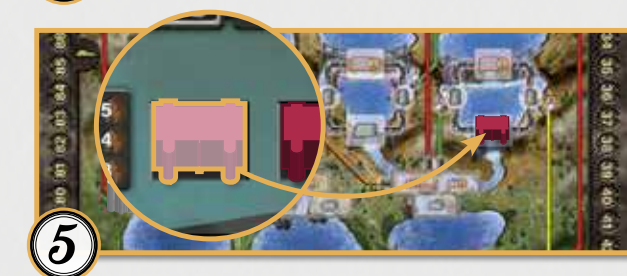
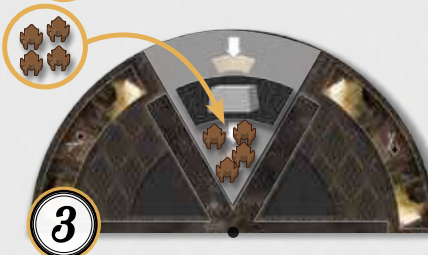
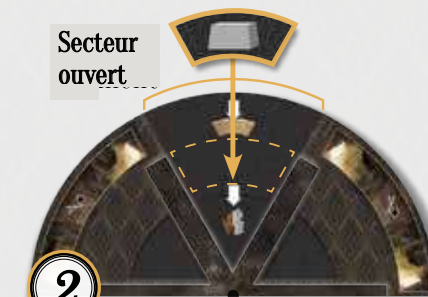
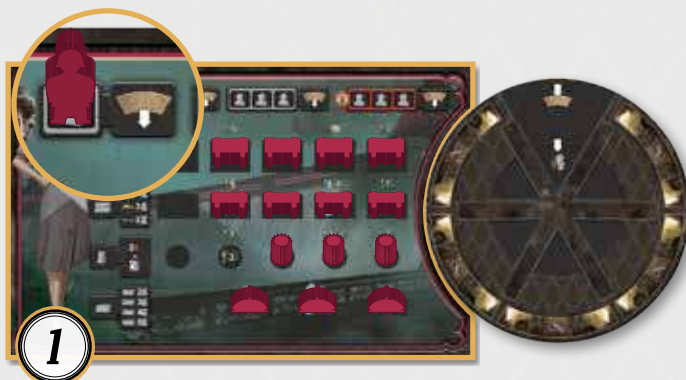
Faites pivoter votre Roue de Construction dans le sens horaire afin que la tuile Technologie et les Machines soient décalées ensemble du secteur ouvert vers le prochain secteur.

5) Placez la structure sur le plateau principal

Prenez la première structure correspondante de votre plateau Société, en partant de la gauche, et placez-la sur l'un des emplacements de construction libres du plateau principal (*si vous construisez une Élévation, placez-la sur l'un de vos Barrages existants*).

Si vous construisez une Centrale Électrique ou une Base sur un emplacement de construction encadré en rouge, vous devez payer 3 Crédits supplémentaires.

Si vous découvrez un emplacement Revenus après avoir construit, vous recevez immédiatement ces Revenus bonus. Vous le recevrez à nouveau lors de chaque phase de Revenus (*voir page 12*).



Antoine (rouge) souhaite construire une Base dans la zone de Collines.

1) Il s'agit de sa première action Construction de la manche, il place donc 1 Ingénieur sur son premier emplacement Action.

2) et 3) Il place la tuile Technologie de la Base sur sa Roue de Construction avec les 4 Excavatrices requises pour la zone de Collines.

4) Il fait pivoter sa Roue de Construction dans le sens horaire d'un secteur.

5) Il prend la première Base en partant de la gauche sur son plateau Société et la place sur le plateau principal, sur un emplacement de construction de Base libre.

Vous pouvez construire **4 types de structures**. Chacune a une fonction différente et un coût différent.

La Base



- Elle sert à créer un Barrage qui collecte et retient l'eau dont vous avez besoin pour produire.
- Elle peut être construite sur n'importe quel emplacement de construction libre indiquant un symbole Base.
- Sa construction coûte 3 Excavatrices dans la zone de Plaines, 4 Excavatrices dans la zone de Collines et 5 Excavatrices dans la zone de Montagnes.
- Si vous construisez sur un emplacement de construction encadré en rouge, cela vous coûte 3 Crédits supplémentaires.
- Vous ne pouvez pas construire deux bases de la même couleur sur un même bassin.

L'Élévation



- Elle sert à augmenter la quantité d'eau que le Barrage peut retenir.
- Elle est toujours construite sur une Base ou une autre Élévation de votre couleur (*il n'existe pas d'emplacement de construction indiquant un symbole Élévation*).
- Sa construction coûte 2 Bétonnières dans la zone de Plaines, 3 Bétonnières dans la zone de Collines et 4 Bétonnières dans la zone de Montagnes.
- NE PAYEZ PAS 3 Crédits supplémentaires si vous la construisez sur un emplacement de construction encadré en rouge.
- Il ne peut jamais y avoir plus de deux Élévations sur une même Base (*le niveau maximal d'un Barrage est de 3*).

La Conduite



- Elle sert à acheminer les Gouttes d'eau d'un Barrage vers une Centrale Électrique lors de la production.
- Elle peut être construite sur n'importe quel emplacement de construction indiquant le symbole Conduite.
- Son coût de construction est de 2 Excavatrices multipliées par la valeur de production de la Conduite que vous construisez (par exemple, si la Conduite a une valeur de production de 4, son coût sera de 8 Excavatrices).

La Centrale Électrique



- Elle sert à activer la production d'énergie.
- Elle peut être construite sur n'importe quel emplacement indiquant un symbole Centrale Électrique.
- Sa construction coûte 2 Bétonnières, plus 1 Bétonnière supplémentaire pour chaque Centrale Électrique que vous avez déjà construite.
- Si vous construisez sur un emplacement de construction encadré en rouge, cela coûte 3 Crédits supplémentaires.
- Vous ne pouvez pas construire deux Centrales Électriques de même couleur sur un même bassin.

	Plaines	Collines	Montagnes
Base	3 Excavatrices 3	4 Excavatrices 4	5 Excavatrices 5
Élévation	2 Bétonnières 2	3 Bétonnières 3	4 Bétonnières 4
Centrale Électrique	2 Bétonnières + 1 Bétonnière x nb de Centrales déjà construites 1 ^{er} 2 / 2 ^e 3 / 3 ^e 4 / 4 ^e 5		
Conduite	2 Excavatrices x Valeur de production de la Conduite 2 x 4 = 8		

Ce tableau de rappel des coûts figure également sur les plateaux Société.



"Choisir quelle structure et où la construire sont les décisions les plus importantes et stratégiques de Barrage. Vous pourriez l'emporter même si vous ne produisez rien dans les premières manches, mais être capable d'activer la production dès le début de partie est généralement la solution la plus simple. Essayez de connecter votre Centrale Électrique à un Barrage dès que possible!"

Machines, crédits et tuiles Technologie

- Les Excavatrices et les Bétonnières sont des ressources particulières. Lorsque vous les utilisez pour construire une structure, elles ne sont pas "dépensées" définitivement : elles sont simplement réquisitionnées pendant un certain temps sur la Roue de Construction, jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau disponibles, après une rotation complète de la Roue. Lorsque vous recevez une ressource (*quelle qu'en soit l'origine*), prenez-la dans la réserve générale et ajoutez-la à votre réserve personnelle (*ne la mettez pas sur votre Roue de Construction*). Les Machines que vous recevez sont immédiatement prêtes à l'emploi.
- Les Crédits ne sont jamais placés sur la Roue de Construction. Lorsque vous les dépensez, remettez-les dans la réserve générale.
- Il existe cinq types de tuiles Technologie, une pour construire chacune des quatre structures, et une tuile Technologie Joker qui permet de construire n'importe laquelle des quatre structures. Toutes les tuiles Technologie fonctionnent de façon similaire : elles restent sur la Roue de Construction jusqu'à ce qu'elles reviennent sur le secteur ouvert et soient à nouveau disponibles.

Actions administratives

Placez les Ingénieurs requis sur l'un des emplacements Action libres du plateau Administration et effectuez immédiatement l'action qui lui est associée.

Le plateau Administration est commun à tous les joueurs, ce qui implique que les joueurs sont en compétition pour l'occupation des emplacements Action : le premier joueur à placer ses Ingénieurs sur un emplacement Action bloque cet emplacement pour les autres joueurs pour toute la durée de la manche (à l'exception de la Banque, voir page 17).

Chaque action Administrative possède deux emplacements où vous pouvez placer vos Ingénieurs, de part et d'autre du symbole représentant l'action : celui de droite coûte plus cher que celui de gauche, mais il offre une seconde opportunité d'effectuer l'action si le premier est déjà occupé. Un même joueur peut occuper les deux emplacements d'une même action lors d'une même manche.

Certaines actions disposent d'un coût, indiqué dans le symbole de l'action. Ce coût doit être acquitté lorsque les Ingénieurs sont placés et que l'emplacement est encadré en rouge. Vous devez disposer des crédits nécessaires afin de pouvoir placer vos Ingénieurs sur un emplacement donné. **Vous ne pouvez pas placer un Ingénieur sur un emplacement dont vous ne pouvez pas effectuer l'action.**



Les actions du plateau Administration sont divisées en différentes sections pour chaque catégorie, de façon à ce que les actions de même type et ayant un effet similaire se situent dans une même zone du plateau.

SALLE DES TURBINES



Cette section vous permet d'activer la production d'énergie.



Lorsque vous voyez ce symbole, vous pouvez activer une production en appliquant les bonus et les malus indiqués par le chiffre violet.

Pour effectuer une action Production, vous devez avoir :

- au moins une Goutte d'eau dans un Barrage de votre couleur ou un Barrage neutre,
- une Centrale Électrique de votre couleur déjà construite sur le plateau principal,
- une Conduite (de n'importe quelle couleur) qui connecte directement le Barrage concerné à votre Centrale Électrique.

Prenez autant de Gouttes d'eau que désiré du Barrage concerné et déplacez-les le long de la Conduite pour atteindre votre Centrale Électrique. Vous produisez immédiatement une quantité d'Unités d'Énergie égale à la valeur de production de la Conduite, multipliée par le nombre de Gouttes d'eau que vous avez déplacées.

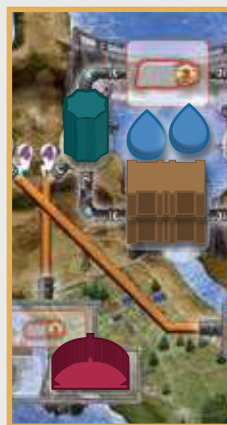
Vous pouvez décider de déplacer n'importe quel nombre de Gouttes d'eau retenues par le Barrage que vous utilisez.

Si vous utilisez une Conduite appartenant à un autre joueur, payez à ce joueur 1 Crédit pour chaque Goutte d'eau déplacée. Ce joueur marque également 1 PV pour chaque Goutte d'eau.



Les différents emplacements Action de production disposent de différents bonus d'énergie : une fois que vous avez calculé le nombre total d'Unités d'Énergie produites, vous devez appliquer les bonus / malus de production de l'emplacement Action utilisé.

Vous ne pouvez pas effectuer une action Production si le nombre d'Unités d'Énergie produites est inférieur à 1.



Antoine (rouge) effectue une action Production avec un bonus de +1. Il déplace 2 Gouttes d'eau d'un Barrage neutre en utilisant une Conduite italienne de valeur 4. Cela produit 9 Unités d'Énergie : 4 (valeur de la Conduite) x 2 (Gouttes d'eau) + 1 (bonus de l'emplacement Action). Antoine doit donner 2 crédits à Clément (vert) et Clément gagne 2 PVs.



"Si vous recevez un malus de production, ne vous inquiétez pas. Parfois, même une petite production d'énergie suffit à marquer des Points de Victoire et à remplir des Contrats!"

Effets de la production

Déplacez votre marqueur Énergie sur la piste d'Énergie d'autant de cases que le nombre d'Unités d'Énergie produites.

La piste d'Énergie permet de suivre la quantité d'énergie produite par chaque joueur lors de la phase en cours. Si vous produisez plus de 30 Unités d'Énergie, retournez votre marqueur face "30" visible et replacez-le au début de la piste afin de continuer à les comptabiliser (pour les gains de crédits et l'activation de la tuile Bonus, considérez que votre marqueur se trouve sur la case "30", voir page 20).



Antoine (rouge) vient de produire 7 Unités d'Énergie. Il a déjà produit 5 Unités d'Énergie lors d'une action précédente. Son marqueur indique donc une quantité totale de 12 Unités d'Énergie produite lors de cette manche.

Si vous avez un Contrat dans votre réserve avec une demande d'énergie inférieure ou égale au nombre d'Unités d'Énergie que vous avez produites, vous pouvez remplir ce Contrat.

Vous pouvez immédiatement collecter la récompense indiquée sur le Contrat et le retourner face cachée : un Contrat ne peut être rempli qu'une fois par partie.

Vous ne pouvez remplir qu'un seul Contrat par action Production.

Cela implique que vous ne pouvez pas cumuler deux actions Production pour remplir un Contrat, et que vous ne pouvez pas remplir deux Contrats avec une unique action Production, même si la quantité d'énergie produite est suffisante pour les remplir tous les deux.



Avec une production totale de 7, Antoine (rouge) pourrait remplir ses deux Contrats, mais il ne doit en choisir qu'un seul. Il choisit celui de valeur 3 afin de déplacer son marqueur de 2 cases supplémentaires sur la piste d'Énergie et de faire pivoter sa Roue de Construction de deux secteurs.

Contrats nationaux

Si vous produisez une quantité d'énergie supérieure ou égale à l'énergie demandée par un Contrat national, vous pouvez remplir directement ce Contrat au lieu de l'un de vos propres Contrats.

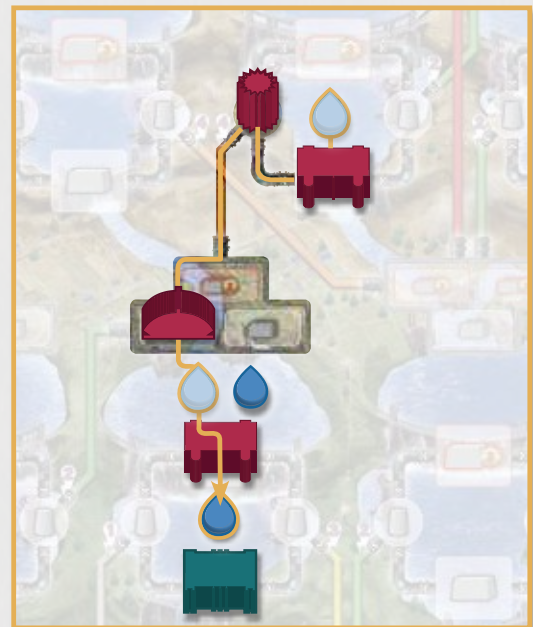
Les tuiles Contrat National ne vont pas dans la réserve des joueurs, mais ils peuvent être remplis par le premier joueur produisant la quantité d'énergie demandée. Prenez alors la tuile Contrat National et placez-la, face cachée, dans votre réserve personnelle.



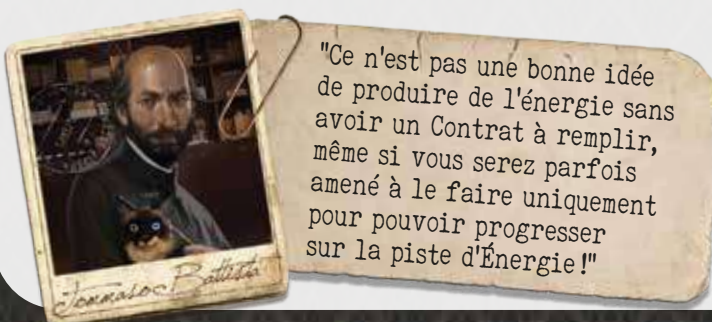
Le premier joueur capable de produire 14 Unités d'Énergie (ou plus) en une seule action Production peut décider de remplir n'importe lequel de ces Contrats nationaux.

Où va l'eau ?

Les Gouttes d'eau acheminées jusqu'à une Centrale Électrique par l'effet d'une action Production suivent ensuite leur cours naturel à travers les bassins, rivières et Barrages. Lorsque l'eau arrive à un Barrage, elle s'arrête jusqu'à ce que le Barrage soit plein. Néanmoins, si le Barrage est déjà plein, l'eau déborde simplement et continue sa course vers les bassins en aval.



Antoine (rouge) commence une production en utilisant son Barrage dans les Collines. Il déplace 1 Goutte d'eau vers sa Centrale Électrique à travers sa Conduite. Après avoir été utilisée pour la production, la Goutte d'eau continue de couler pour atteindre le bassin dans les Plaines. Ici, le Barrage rouge de niveau 1 est plein (il contient déjà 1 Goutte d'eau), si bien que la Goutte d'eau continue de couler vers le prochain Barrage capable de la retenir, dans ce cas, le Barrage vert.



"Ce n'est pas une bonne idée de produire de l'énergie sans avoir un Contrat à remplir, même si vous serez parfois amené à le faire uniquement pour pouvoir progresser sur la piste d'Énergie!"

CONTRÔLE DE L'EAU

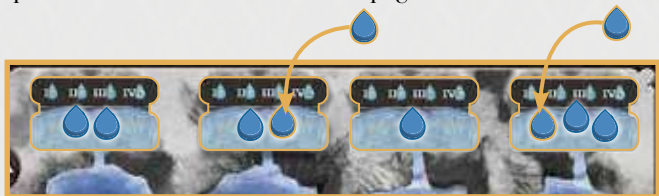


Cette section vous permet d'ajouter des Gouttes d'eau aux sources.



Placez 2 Gouttes d'eau sur une ou deux tuiles Source.

Vous pouvez décider sur quelle tuile Source les placer et vous pouvez également répartir les Gouttes d'eau entre deux sources. Vous ne pouvez placer qu'une seule Goutte d'eau, si vous le désirez. Ces Gouttes d'eau ne couleront que lors de la phase d'Écoulement de l'eau, voir page 19.



Lorsque vous placez 2 Gouttes d'eau, vous pouvez décider de les placer sur deux tuiles Source différentes.



Placez 1 Goutte d'eau sur une tuile Source. La Goutte que vous venez de placer s'écoule immédiatement en suivant les règles d'écoulement de l'eau.

Vous pouvez décider sur quelle tuile Source la placer.



Les Gouttes d'eau placées commencent immédiatement à s'écouler le long de la rivière.

Il n'y a pas de limite au nombre de Gouttes d'eau qui peuvent être présentes sur une tuile Source.



Vous pouvez également ajouter de l'eau aux sources grâce aux effets de certains Contrats et en tant que Revenus. De plus, les sources produisent automatiquement de l'eau lors de la phase des Sources.



"Essayez d'anticiper le cheminement des Gouttes d'eau et choisissez soigneusement où les placer. Essayez autant que possible de remplir vos Barrages plutôt que ceux de vos adversaires!"

BANQUE



Cette section vous permet de gagner des Crédits.

Prenez autant de Crédits que le nombre d'Ingénieurs que vous placez sur cet emplacement Action.

La Banque est un emplacement Action particulier qui fonctionne différemment des autres : **vous pouvez placer ici autant d'Ingénieurs que voulu en une seule action.** Il s'agit également du seul emplacement Action qui ne soit pas exclusif. **Un joueur peut toujours placer des Ingénieurs sur la Banque, même si l'emplacement est déjà occupé par ses propres Ingénieurs ou ceux d'autres joueurs.**



Vous pouvez également gagner des Crédits grâce à certains Contrats, à vos Revenus et lors de la phase de Décompte.

ATELIER



Cette section vous permet de faire pivoter votre Roue de Construction afin d'accélérer le retour de vos tuiles Technologie et de vos Machines.

Faites pivoter votre Roue de Construction du nombre de secteurs indiqué par le symbole de l'action.

S'il y a un coût indiqué sur le symbole de l'action, payez-le. Après chaque rotation de la roue (chaque secteur), vous devez immédiatement reprendre toute Machine ou tuile Technologie qui revient sur le secteur ouvert.



Clément (vert) effectue cette action Atelier : il paie 2 Crédits pour faire pivoter sa roue de deux secteurs. Le résultat est représenté sur la seconde illustration : il récupère les tuiles Technologie et les Machines monopolisées lorsqu'elles reviennent sur le secteur ouvert de sa roue.



Vous pouvez également faire pivoter votre Roue de Construction grâce à certains effets de Contrats et de Revenus.

USINE DE MACHINES



Cette section vous permet d'acheter des Machines.

Payez le nombre de Crédits indiqué à gauche du symbole de l'action et recevez les Machines indiquées à droite.

Prenez les Machines dans la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle, sur votre tuile Directeur.



Vous pouvez également recevoir des Machines grâce à certains effets de Contrats et de Revenus.

BUREAUX DES CONTRATS



Cette section vous permet d'acquérir des tuiles Contrat disponibles.



Prenez gratuitement UNE tuile Contrat Privé disponible.



Payez 1 Crédit et prenez DEUX tuiles Contrat Privé disponibles.

Vous pouvez choisir quels Contrats prendre, mais uniquement parmi ceux face visible. Vous ne pouvez pas prendre de tuiles Contrat National. Placez-les face visible dans votre réserve personnelle, à côté de votre plateau.

Les tuiles Contrat prises sont remplacées par les tuiles du sommet des piles correspondantes (afin qu'il y ait toujours 2 Contrats disponibles par niveau), mais uniquement à la fin de votre tour.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 Contrats face visible dans votre réserve personnelle.

Si, après avoir effectué cette action, vous avez plus de trois Contrats devant vous, vous devez immédiatement en défausser jusqu'à n'en avoir plus que trois. Vous êtes libre de défausser les Contrats de votre choix.

Les Contrats déjà remplis (face cachée) ne sont pas concernés.

BUREAU DES BREVETS



Cette section vous permet d'acquérir des tuiles Technologie Avancée.

Payez 5 Crédits et prenez la tuile Technologie Avancée correspondante.

Il y a trois emplacements Action, chacun étant associé à une tuile. Prenez la tuile correspondante et ajoutez-la à votre réserve personnelle : elle est immédiatement disponible pour cette manche. Les tuiles Technologie Avancée vous permettent de construire des structures de la même façon qu'avec les tuiles Technologie de Base, mais elles disposent d'un effet spécial supplémentaire qui ne s'active que lorsque vous les utilisez.

Les tuiles prises sont remplacées uniquement en fin de manche (voir page 21).

Pour plus de détails sur les tuiles Technologie Avancée, voir Annexe 4, page 25.

ÉCOULEMENT DE L'EAU

À la fin de la phase d'Actions, lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs Ingénieurs, la phase d'Écoulement de l'eau a lieu.

Toutes les Gouttes d'eau sur les tuiles Source s'écoulent selon les règles standard, en suivant les rivières et les bassins.

Les Gouttes d'eau sont déplacées une par une en remplissant les Barrages qu'elles rencontrent. Lorsqu'un Barrage est plein (le nombre de Gouttes d'eau est égal à la capacité maximale du Barrage, c'est-à-dire son niveau), la prochaine Goutte d'eau le traverse. La phase d'Écoulement de l'eau se termine une fois que toutes les Gouttes d'eau ont été déplacées, ou retirées, si elles ont atteint le bassin le plus bas.

"L'eau s'écoule à partir des sources. C'est la raison pour laquelle les Barrages de plus haute altitude, bien que plus onéreux, reçoivent de l'eau avant ceux qui sont en aval!"



Les Gouttes d'eau 1 et 2 commencent à s'écouler. Elles atteignent le Barrage de Montagne de niveau 1 qui est déjà plein. Les deux Gouttes d'eau débordent et continuent leur chemin. Elles atteignent ensuite le Barrage des Plaines de niveau 3 qui peut encore retenir une Goutte. La Goutte 1 est retenue, tandis que la Goutte 2 déborde (le Barrage est désormais plein). Elle atteint enfin la fin du plateau où elle est perdue.

Les Gouttes 3, 4 et 5 commencent à s'écouler. La Goutte 3 est immédiatement capturée par le Barrage de Montagne de niveau 2, qui est désormais plein. Les Gouttes d'eau 4 et 5 continuent de s'écouler. La Goutte 4 est retenue par le Barrage supérieur des Collines. Il est désormais plein. La Goutte d'eau 5 déborde et est retenue par le Barrage neutre inférieur de niveau 2.

DÉCOMPTE

Le premier joueur sur la piste d'Énergie gagne 6 PVs, le deuxième gagne 2 PVs.

Le bonus n'est octroyé qu'aux joueurs ayant produit au moins 1 Unité d'Énergie. En cas d'égalité pour la première place, additionnez les deux bonus (6 et 2 PVs) et répartissez-les entre les joueurs à égalité, arrondi au supérieur. Les autres joueurs ne reçoivent alors aucun bonus pour la deuxième place. En cas d'égalité pour la deuxième place, tous les joueurs à égalité reçoivent 1 PV.



Antoine (rouge) est en tête de la piste d'Énergie, il gagne donc 6 PVs. Valérie (noir) et Chloé (blanc) partagent la même position. Elles partagent donc les 2 PVs de la deuxième place sur la piste (1 PV chacune).

Gagnez des Crédits en fonction de votre position sur la piste d'Énergie.

Prenez le nombre de Crédits indiqué sur la case de la piste d'Énergie atteinte ou dépassée par votre marqueur. Si votre marqueur se trouve sur la case "0", vous gagnez 3 Crédits, mais vous perdez 3 PVs (comme indiqué sur la case "0").



Antoine (rouge) gagne 4 Crédits, Valérie (noir) et Chloé (blanc) en gagnent 3. Clément (vert) gagne 3 Crédits, mais perd 3 PVs.

Gagnez les Points de Victoire de la tuile Bonus de la manche en cours.

La piste d'Énergie se divise en cinq sections numérotées, une pour chaque manche de la partie. La tuile Bonus de la manche en cours est celle visible la plus à gauche. Pour plus de détails sur toutes les tuiles Bonus, voir Annexe 5, page 26.

Récompense complète : Si votre marqueur Énergie se trouve dans la section correspondant à la manche en cours (ou plus loin), vous activez le Décompte de la tuile Bonus.

Récompense réduite : Si votre marqueur Énergie se trouve dans l'une des sections antérieures à la manche en cours, vous activez le Décompte de la tuile Bonus, mais vous devez déduire 4 PVs de la récompense pour chaque section de retard.

Les joueurs ne peuvent jamais perdre de PVs à cause du Décompte de la tuile Bonus. Si la perte que vous subissez du fait d'être en retard par rapport à la manche en cours est plus importante que la récompense de la tuile Bonus, vous ne recevez tout simplement aucun PV.

Aucune récompense : Si votre marqueur Énergie se trouve avant la case "6" de la piste d'Énergie, vous n'activez pas le Décompte de la tuile Bonus.



C'est la fin de la troisième manche.

Chloé (blanc) reçoit la récompense complète : elle a construit 2 Centrales Électriques et gagne donc 10 PVs (5 PVs par Centrale Électrique).

Clément (vert) obtient une récompense réduite : il a construit 3 Centrales Électriques et gagne donc 11 PVs (5 pour chaque Centrale Électrique, moins 4 PVs car il est en retard d'une section).

Valérie (noir) obtient la récompense réduite : elle a construit 1 Centrale Électrique et ne gagne donc aucun PV (5 PVs par Centrale Électrique, moins 8 PVs car elle est en retard de 2 sections).

Antoine (rouge) ne reçoit aucune récompense même s'il a construit 3 Centrales Électriques, car il a produit moins de 6 Unités d'Énergie lors de la dernière manche.

Défaussez la tuile Bonus à la fin de manche.

Retirez de la partie la tuile Bonus la plus à gauche. Cela révèle un symbole -4 PVs vous rappelant la réduction de PVs à appliquer lorsque vous êtes en retard sur la piste d'Énergie au moment de l'évaluation des récompenses de la tuile Bonus.

Si vous retirez la dernière tuile Bonus, la partie prend fin (voir Fin de la partie, page suivante).



FIN DE MANCHE

Modifiez l'ordre du tour en ajustant la position des marqueurs Ordre du Tour.

Le joueur qui a produit le moins d'énergie lors de la manche actuelle devient premier joueur, et ainsi de suite. En cas d'égalité sur la quantité d'énergie produite par deux joueurs, intervertissez leur ordre du tour par rapport à la manche en cours.



Clément (vert) a produit le moins d'énergie et se retrouve donc premier joueur pour la prochaine manche. Antoine (rouge) en a produit le plus et se retrouve donc en dernière position. Les autres joueurs ont produit autant d'énergie et échangent donc leur position sur la piste d'Ordre du Tour.

Remettez tous les marqueurs Énergie sur la case "0" de la piste d'Énergie.

Tous les joueurs remettent dans leur réserve personnelle leurs Ingénieurs présents sur les différents emplacements Action.

S'il reste des tuiles Technologie Avancée sur le plateau Bureau des Brevets, défaussez-les et rangez-les dans la boîte.

Prenez trois nouvelles tuiles Technologie Avancée et placez-les face visible sur les emplacements dédiés. Prenez en premier les tuiles de la pile "I". Lorsqu'elle est épuisée, prenez celles de la pile "II", et enfin celles de la pile "III".



La phase de Fin de Manche n'est pas jouée lors de la dernière manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après la phase de Décompte de la cinquième manche. Procédez alors au décompte final.

Gagnez les Points de Victoire de la tuile Objectif.

Chaque tuile Objectif indique une condition à remplir. Déterminez l'ordre des joueurs selon cette condition. Le premier joueur gagne 15 PVs, le deuxième 10 PVs et le troisième 5 PVs. En cas d'égalité, répartissez équitablement les points de victoire des positions correspondantes entre les joueurs à égalité (*arrondi au supérieur si nécessaire*). Pour plus de détails sur les tuiles Objectif, voir Annexe 6, page 27.

Gagnez des Points de Victoire pour les ressources en stock dans votre réserve personnelle.

Additionnez toutes vos ressources ensemble (*Excavatrices, Bétonnières et Crédits*). Gagnez 1 PV pour chaque lot de 5 ressources, quel que soit leur type. Les ressources encore présentes sur votre Roue de Construction ne sont pas comptabilisées.



Valérie (noir) a 3 Bétonnières, 5 Excavatrices et 7 Crédits disponibles dans sa réserve personnelle en fin de partie, soit un total de 15 ressources (elle ne compte pas les 3 Bétonnières et les 4 Excavatrices encore bloquées sur sa Roue de Construction). Elle gagne donc un total de 3 PVs.

Gagnez 1 PV pour chaque Goutte d'eau retenue par vos Barrages personnels.



Antoine (rouge) a 2 Gouttes d'eau retenues dans son Barrage. Chacune lui rapporte 1 PV, soit un total de 2 PVs.

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a produit le plus d'Unités d'Énergie lors de la dernière manche l'emporte (*la dernière manche prenant fin avant la phase de Fin de Manche, la position de chaque joueur sur la piste d'Énergie est donc préservée*).

Annexe 1 : Symboles de base

Voici une brève description des symboles les plus courants du jeu. Ils peuvent se trouver sur les

tuiles Contrat, les plateaux Société et sur certains autres éléments de jeu.



Gagnez le nombre de crédits indiqué. Prenez-les dans la réserve générale.



Payez le nombre de crédits indiqué. Remettez-les dans la réserve générale.



Gagnez le nombre de Points de Victoire indiqué. Déplacez votre marqueur PVs en conséquence.



Recevez le nombre d'Excavatrices indiqué. Prenez-les dans la réserve générale.



Recevez le nombre de Bétonnières indiqué. Prenez-les dans la réserve générale.



Recevez le nombre de Machines indiqué. Vous choisissez celles que vous recevez. Prenez-les dans la réserve générale.



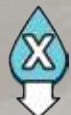
Avancez votre marqueur Énergie sur la piste d'Énergie du nombre de cases indiqué. Vous ne pouvez pas utiliser cette quantité d'Unités d'Énergie pour remplir des Contrats.



Avancez votre marqueur Énergie sur la piste d'Énergie du nombre de cases indiqué. Vous pouvez utiliser cette quantité d'Unités d'Énergie pour remplir des Contrats.



Placez le nombre de Gouttes d'eau indiquées sur les tuiles Source de votre choix. Ces Gouttes d'eau s'écouleront lors de la phase d'Écoulement de l'eau.



Placez le nombre de Gouttes d'eau indiquées sur les tuiles Source de votre choix. Ces Gouttes d'eau s'écoulent immédiatement.



Placez une de vos Bases sur un emplacement de construction libre du plateau principal. Prenez la Base la plus à gauche de votre plateau Société.



Placez une de vos Élévations sur un de vos Barrages (2 Élévations par Barrage maximum). Prenez l'Élévation la plus à gauche de votre plateau Société.



Placez une de vos Conduites sur un emplacement de construction libre du plateau principal. Prenez la Conduite la plus à gauche de votre plateau Société.



Placez une de vos Centrales Électriques sur un emplacement de construction libre du plateau principal. Prenez la Centrale Électrique la plus à gauche de votre plateau Société.



Placez une structure de votre choix. Prenez la structure désirée la plus à gauche de votre plateau Société.



Placez le nombre de Bétonnières indiqué sur le secteur ouvert de votre Roue de Construction. Prenez-les dans votre réserve personnelle.



Placez le nombre d'Excavatrices indiqué sur le secteur ouvert de votre Roue de Construction. Prenez-les dans votre réserve personnelle.



Placez la tuile Technologie de votre choix sur le secteur ouvert de votre Roue de Construction.



Valeur de production de la Conduite. Chaque Goutte d'eau qui s'écoule à travers cette Conduite lors de la production génère le nombre d'Unités d'Énergie indiqué.

Annexe 2 : Plateaux Société

Chaque plateau Société possède différentes combinaisons de Revenus. Ils ont également une capacité spéciale de production unique qui devient active dès que vous construisez votre troisième Centrale Électrique. De plus, lorsque vous construisez votre deuxième Centrale

Électrique, vous activez un bonus permanent de +1 pour vos productions. Lorsque vous construisez votre quatrième Centrale Électrique, vous gagnez un bonus supplémentaire de +2 pour vos productions, soit un total de +3.



USA
Marguerite Grant
Rouge

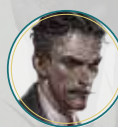


Lors de n'importe quelle phase de la manche, si une Goutte d'eau circule naturellement à travers l'une de vos Centrales Électriques, avancez votre marqueur Énergie d'une case.

Si la Goutte d'eau s'écoule vers votre Centrale Électrique à travers une Conduite lors d'une action Production, effectuée par vous ou par un autre joueur ayant une Centrale Électrique dans le même bassin, cette capacité spéciale n'est pas activée.



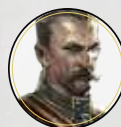
Dans la situation illustrée ci-dessus, Antoine (rouge) a déjà produit 4 Unités d'Énergie lors de la manche en cours. Clément (vert) effectue une production avec sa Centrale Électrique verte avec 2 Gouttes d'eau. Ces Gouttes d'eau s'écoulent le long de la rivière et traversent la Centrale rouge. Le marqueur rouge avance de deux cases sur la piste d'Énergie. Si lors de la phase d'Écoulement de l'eau davantage de Gouttes d'eau s'écoulent dans le bassin de gauche, le Barrage blanc ne pourra pas les retenir et elles passeront dans la Centrale Électrique rouge, activant ainsi également sa capacité spéciale..



Italie
Enrico Olivi
Vert



Après avoir effectué une action Production, avancez votre marqueur Énergie de 3 cases supplémentaires sur la piste d'Énergie (comme à l'accoutumée, vous ne pouvez pas utiliser cette énergie pour remplir des Contrats).



Allemagne
Oberst Dassler
Noir

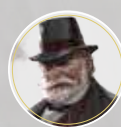


Si vous avez effectué une action Production, vous pouvez effectuer une deuxième action Production en utilisant une autre Centrale Électrique.

Vous n'appliquez pas le bonus/malus du symbole de l'action ni le bonus de votre plateau Société, c'est-à-dire que les Unités d'Énergie produites par la deuxième action ne sont que celles générées par les Gouttes d'eau multipliées par la valeur de la Conduite. Les productions sont séparées. Vous ne pouvez ainsi pas additionner leurs résultats pour remplir un unique Contrat (vous pouvez en revanche remplir un Contrat différent avec chaque production).



Dans la situation illustrée ci-dessus, Valérie (noir) peut effectuer une action Production en déplaçant 2 Gouttes d'eau retenues dans son Barrage de niveau 2 (à gauche) vers sa Centrale Électrique dans les Collines (au-dessus à droite) : elle produit 4 Unités d'Énergie +1 (bonus pour la deuxième Centrale Électrique construite) +2 (bonus de l'emplacement Action). Ensuite, elle peut immédiatement effectuer une deuxième production en utilisant l'autre Centrale Électrique illustrée. Elle déplace 3 Gouttes d'eau de son Barrage de niveau 3 (1 précédemment retenue +2 retenues après la première production) à travers une Conduite blanche (en payant 3 crédits) pour produire 6 Unités d'Énergie, sans aucun bonus.



France
Joseph Fontaine
Blanc



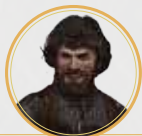
Vous pouvez remplir tous les Contrats (également les Contrats nationaux) en produisant 3 Unités d'Énergie de moins que le nombre requis par le Contrat.



Annexe 3 : Tuiles Directeur

Chaque directeur possède une capacité spéciale qui vous confère un pouvoir unique.

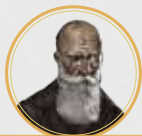
Combinée à celle de la société, elle offre au jeu une grande rejouabilité.



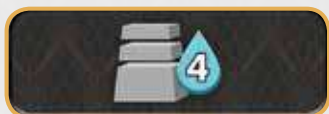
WILHELM ADLER



Vos Bases coûtent toujours 3 Excavatrices, peu importe l'endroit où vous les construisez sur le plateau principal. Le coût de vos Élévations dépend de l'endroit où vous les construisez, comme dans les règles standard.



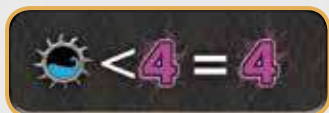
GRAZIANO DEL MONTE



Vos Barrages de niveau 3 peuvent retenir 4 Gouttes d'eau. Vos Barrages de niveau 1 et 2 peuvent retenir respectivement 1 et 2 Gouttes d'eau, comme dans les règles standard.



VIKTOR FIESLER



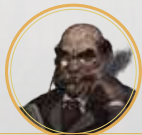
Lorsque vous produisez moins de 4 Unités d'Énergie avec une action Production, vous produisez 4 Unités d'Énergie à la place. Multipliez le nombre total de Gouttes d'eau par la valeur de la Conduite que vous utilisez : si le résultat est de 3 ou moins, considérez qu'il est de 4. Vous devez ensuite appliquer les bonus / malus du symbole de l'action et les bonus de votre plateau Société.



JILL MCDOWELL



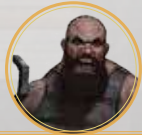
Vous pouvez construire vos Conduites en utilisant des Bétonnières au lieu des Excavatrices. Si vous utilisez cette capacité, vos Conduites valent 1 Bétonnière multipliée par la valeur de production de la Conduite. Vous ne pouvez pas mélanger les deux types de Machines pour payer le coût d'une Conduite.



SOLOMON P. JORDAN



Lorsque vous construisez une structure, vous pouvez payer 3 Crédits à la place de chaque Machine requise. Vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois que vous le souhaitez, même payer uniquement en Crédits. Ces Crédits sont placés dans la réserve générale et non sur votre Roue de Construction.



ANTON KRYLOV



Prenez la tuile Technologie Spéciale correspondante au début de la partie. Lorsque vous utilisez cette tuile Technologie, vous pouvez copier une autre tuile Technologie de votre choix se trouvant sur votre Roue de Construction. La tuile spéciale copie à la fois l'effet principal de construction et l'effet spécial de la tuile copiée.



MAHIRI SEKISO



Vous disposez d'une capacité spéciale que vous pouvez activer en plaçant 1 Ingénieur sur l'emplacement Action de cette tuile. Si vous l'utilisez une deuxième fois lors de la même manche, vous devez également payer 3 Crédits. Lorsque vous l'activez, vous pouvez copier la capacité spéciale d'un Directeur.

Effet si vous copiez Anton Krylov : Vous pouvez copier une autre tuile Technologie se trouvant sur votre Roue de Construction. Pour ce faire, vous n'avez pas besoin de placer de tuile sur votre Roue de Construction. Vous devez toutefois y placer le nombre requis de Machines.

Effet si vous copiez Graziano Del Monte : Vos Barrages de niveau 3 peuvent retenir 4 Gouttes d'eau pour la durée du tour en cours et tant que les 4 Gouttes ne quittent pas le Barrage.



Annexe 4 : Tuiles Technologie Avancée

Les Technologies Avancées sont des tuiles fonctionnant de la même façon que celles de Base : elles sont placées sur votre Roue de Construction lorsque vous effectuez une action Construction pour construire des structures. Vous pouvez acquérir une tuile Technologie Avancée en effectuant

les actions du Bureau des Brevets (voir page 19). Dès lors, la technologie avancée devient partie intégrante de votre lot de technologies pour le restant de la partie. Chaque tuile Technologie Avancée possède également un effet spécial qui s'active lorsque vous l'utilisez pour une action Construction.

 Illustration	Type de construction	Effet Spécial
	Base	Lorsque vous utilisez cette tuile, placez une Goutte d'eau dans tous vos Barrages vides. Ne placez pas de Goutte d'eau dans les Barrages qui ont déjà au moins une Goutte d'eau. N'en placez pas dans les Barrages neutres.
	Élévation	Lorsque vous utilisez cette tuile, faites pivoter votre Roue de Construction d'un secteur pour chaque Élévation que vous avez construite. Comptez également l'Élévation construite grâce à cette tuile.
	Conduite	Lorsque vous utilisez cette tuile, gagnez un nombre de Crédits égal à la valeur de production de la Conduite que vous venez de construire, multipliée par 2.
	Centrale Électrique	Lorsque vous utilisez cette tuile, vous n'avez pas besoin de placer d'Ingénieur sur un emplacement Action Construction de votre plateau Société (puisque vous n'avez pas besoin d'Ingénieur pour effectuer cette action, ceci peut être votre dernière action de la manche, même si vous n'avez plus d'Ingénieurs disponibles).
	Au choix	Lorsque vous utilisez cette tuile pour construire une structure, vous n'avez pas à payer 3 Crédits si vous placez cette structure sur un emplacement de construction encadré en rouge (si vous avez placé vos Ingénieurs sur un emplacement encadré en rouge, vous devez quand même payer ces 3 Crédits).

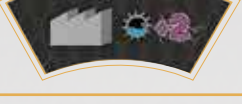
 Illustration	Type de construction	Effet Spécial
	Base	Lorsque vous utilisez cette tuile, produisez un nombre d'Unités d'Énergie égal au nombre de Bases que vous avez construites. Comptez également la Base que vous venez de construire. L'énergie produite est reportée sur la piste d'Énergie et peut être utilisée pour remplir des Contrats.
	Élévation	Lorsque vous utilisez cette tuile, placez des Gouttes d'eau dans le Barrage où vous venez de construire cette Élévation afin de le remplir à sa capacité maximale. Prenez ces Gouttes d'eau de la réserve générale.
	Conduite	Lorsque vous utilisez cette tuile pour construire une Conduite qui coûte 6 Excavatrices ou plus (pour une valeur de production de 3 ou plus), son coût se limite à 5 Excavatrices (si son coût est de 5 ou moins, il reste inchangé).
	Centrale Électrique	Lorsque vous utilisez cette tuile, vous pouvez effectuer une action Production avec un bonus de +2. Cette production peut être effectuée en utilisant n'importe quelle Centrale Électrique. Elle doit être effectuée immédiatement et sans coût supplémentaire.
	Au choix	Lorsque vous utilisez cette tuile pour construire une structure, vous pouvez utiliser des Excavatrices à la place des Bétonnières et vice-versa, dans n'importe quelle combinaison.



Illustration	Type de construction	Effet spécial
	Base	Lorsque vous utilisez cette tuile, vous n'avez pas besoin de placer d'Ingénieurs sur un emplacement Action Construction de votre plateau Société. De plus, vous n'avez pas besoin de placer les Excavatrices requises sur votre Roue de Construction (puisque vous n'avez pas besoin d'Ingénieur pour effectuer cette action, ceci peut être votre dernière action de la manche, même si vous n'avez plus d'Ingénieurs disponibles).
	Élévation	Lorsque vous utilisez cette tuile, gagnez 3 PVs pour chacun de vos Barrages surmontés d'au moins une Élévation (tous vos Barrages de niveau 2 et 3).
	Conduite	Lorsque vous utilisez cette tuile, produisez un nombre d'Unités d'Énergie égal à la valeur de la Conduite que vous venez de construire, multipliée par 2. L'énergie produite est reportée sur la piste d'Énergie et peut être utilisée pour remplir des Contrats.
	Centrale Électrique	Lorsque vous utilisez cette tuile, gagnez 3 PVs pour chacune de vos Centrales Électriques construites. Comptez également la Centrale Électrique construite grâce à cette tuile.
	Au choix	Lorsque vous utilisez cette tuile, gagnez 3 PVs pour chaque tuile Technologie Avancée acquise jusqu'à présent. Comptez toutes les tuiles Technologie Avancée présentes dans votre réserve personnelle et sur votre Roue de Construction.



Annexe 5 : Tuiles Bonus

Les tuiles Bonus sont activées lors de la phase de Décompte et uniquement pour les joueurs ayant produit au moins 6 Unités d'Énergie lors de la manche en

cours (voir page 20), mais obtenir la récompense complète ne sera pas aisé !



Marquez 2 PVs pour chaque Contrat rempli. Comptez toutes les tuiles Contrat (de tous types) face cachée présentes dans votre réserve personnelle.



Marquez 5 PVs pour chaque Centrale Électrique que vous avez construite.



Marquez 4 PVs pour chaque Base que vous avez construite.



Marquez 4 PVs pour chaque Conduite que vous avez construite.



Marquez 4 PVs pour chaque Élévation que vous avez construite.



Marquez 4 PVs pour chaque tuile Technologie Avancée que vous avez acquise. Comptez toutes les tuiles Technologie Avancée présentes dans votre réserve personnelle et sur votre Roue de Construction. Les tuiles Technologie de Base ne comptent pas.



Annexe 6 : Tuiles Objectif

Les tuiles Objectif octroient des points de victoire en fin de partie (voir page 21) aux joueurs qui ont construit les plus d'éléments répondant aux critères de la tuile. Les critères des tuiles Objectif suggèrent une façon de construire sur le plateau principal. Pour déterminer

quels joueurs reçoivent les récompenses, ne comptez que les éléments correspondant au critère. Pour chaque objectif, le premier joueur gagne 15 PVs, le deuxième 10 PVs et le troisième 5 PVs.



Toutes les Bases et toutes les Centrales Électriques que vous avez construites sur des emplacements de construction encadrés en rouge.



Toutes les Bases connectées par une Conduite de votre couleur à une Centrale Électrique de votre couleur. S'il y a deux Bases connectées à une même Centrale Électrique, elles comptent toutes les deux.



Toutes les structures (quel que soit leur type) dans les zones du plateau principal (montagnes, collines ou plaines) où vous avez construit le plus de structures.



Toutes les structures (quel que soit leur type) dans les zones du plateau principal (Montagnes, Collines ou Plaines) où vous avez construit le moins de structures.

Les deux prochaines tuiles nécessitent de construire sur différents bassins. Dans ce cas, comptez tous les bassins où vous avez construit le nombre de structures requis.



Tous les bassins où vous avez construit au moins une structure de n'importe quel type. Le maximum est de 12 (une structure sur chacun des 12 bassins).



Tous les bassins où vous avez construit au moins trois structures, quel que soit leur type. Le maximum est de 5 (trois structures sur cinq bassins. Les deux bassins au bas des plaines ne comptent pas, car vous ne pouvez y placer qu'une seule Centrale Électrique).

CREDITS



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia

www.craniointernational.com



Intrafin
Games

www.intrafin.eu

Intrafin NV - Delta park
Weihoek 3 - Unit 7
1930 Zaventem - Belgique
Email : info@intrafin.be

Auteurs : Tommaso Battista, Simone Luciani
Développement de l'Automa : Tommaso Battista
Illustrations : Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci
Graphisme : Ruslan Audia
Livret de règles : Elisabetta Micucci
Éditeurs : Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati
Gestion KS : Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo
Traduction française : MeepleRules.fr
Adaptation graphique française : Jean-Paul Monnet

Remerciements particuliers :



Je souhaite remercier tous ceux qui ont joué à ce jeu depuis le tout début et particulièrement : Maria Chiara Calvani, Davide Paterna, Laura Calderoni, Marta Luis, Giacomo Capaldi, Tiziano Contorno (le Roi), Renzo Bernardini, tous les amis au Libetta coworking, Lara "le jeu des égouts!", Davide Pellacani, Davide Malvestuto et tous les testeurs de la première édition du AiG de Rome et du IdeaG de Turin. Mille remerciements à Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Gabriele Ausiello, Marco Pranzo et Nestore Mangone : j'ai tellement appris sur les jeux (et pas seulement) en jouant et m'amusant avec eux. Simone Luciani pour toutes les "pommes" qu'il m'a données. J'aimerais remercier Carlo Trifogli, Luca Leoncavallo, Giuliano Girlando et les copains de Tivoli pour le "dernier coup"; Gaetano Cellizza et Francesca Giusti pour leurs tests approfondis du mode Automa. Je souhaite dédier Barrage (et tous les efforts pour le créer) à Italo "IDO" Dell'Orsina (l'homme qui arrêta l'eau avec de l'eau).



Je souhaite remercier Tommaso pour avoir cru à ce long voyage, Samantha pour avoir été présente dans ces moments-là, Ido Traini, les Rolling Gamers, Claudio Cicalè, Daniel Marinangeli, les gars du Torre Nera di Osimo, Franco Mari et les joueurs de Jesi, tout le monde au Spazio Ludico. Un merci particulier à Sandro Grilli, Luciano Neroni, Giuseppe D'avella, Alfredo Vallorani qui ont joué, joué et rejoué à Barrage.

Cranio Creations souhaite remercier tous les soutiens sur Kickstarter. Ce jeu ne serait pas ce qu'il est sans vos soutiens.