

RÈGLES DU JEU

Introduction	2
Objectif	2
Matériel	2
Concepts généraux	4
Mise en place	6
Séquence de jeu	8
Jetons Ordre	11
Combat	14
Niveau d'incubation	16
Fin de partie et victoire	16
Scénarios	16
Présentation des clans	20
Index	23
Aide de jeu	24



STEAM WATCHERS

MARC LAGROY



INTRODUCTION



Steamwatchers a pour cadre « l'Europa », prise dans les affres d'une longue ère glaciaire qui a succédé à une brutale montée des eaux.

Dans ces conditions météorologiques extrêmes, des clans nomades luttent pour leur survie grâce à l'apparition régulière et mystérieuse d'immenses colonnes de vapeur aux quatre coins du continent.

Ces colonnes annoncent un réchauffement souterrain intense et très localisé, qui libère la terre de la glace et permet les cultures vivrières. Ces oasis de chaleur sont vitales pour l'humanité, mais elles demeurent éphémères. Pour ne rien arranger, dans leurs parages se répand le Fléau, une énigmatique maladie affectant le corps et l'esprit. À ce jour aucun traitement n'existe, et la gestion de cette maladie est nécessaire à la survie des clans.

Steamwatchers est un jeu pour 2 à 5 joueurs, où chacun incarne le chef d'un clan nomade qui lutte pour le contrôle des ressources du continent, au cours de scénarios durant 3 à 5 tours.

OBJECTIF

À la fin du dernier tour de jeu, le clan vainqueur est celui qui contrôle le plus de ressources géothermiques. Attention, un clan peut atteindre l'hégémonie avant le nombre de tours impartis, et rafler la victoire en remplissant des conditions spécifiques au scénario choisi.

MATÉRIEL DE JEU

Matériel général

- Ce livret de règles
- Le livret *Mémoires de glace*
- 1 plateau de jeu



- 45 jetons cartonnés

1 plaquette d'ajustement (5i / 2i)



7 jetons Zone cible

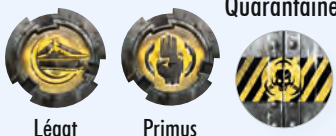


Face neutre

Face clan

2 jetons Titre

35 jetons Quarantaine



Légat

Primus

● 60 barils d'algofuel sain



● 32 barils d'algofuel de contrebande



● 10 cubes Moral



- 1 plaquette Mort & Exil / Piste Compte-tours



Jeton Compte-tours

- 45 étages de colonne de vapeur (15 sommets et 30 étages)



Colonne de vapeur à 1 étage



Colonne de vapeur à 2 étages



Colonne de vapeur à 3 étages

- 6 cartes Déploiement



Face cachée

Face visible

- 49 cartes Colonne de vapeur



Face cachée

Face visible

- 3 cartes Scénario (Reliquaire, Ruines, Algue miraculeuse)



- 18 cartes Archonte numérotées



Face cachée

Face visible



■ **Matériel de clan**

- 7 plateaux de clan



- 7 jetons Ambassadeur



- 22 jetons Contrat des Caréneurs



- 7 marqueurs Niveau de ressources géothermiques (+ autocollants)



- 7 marqueurs Ravitaillement

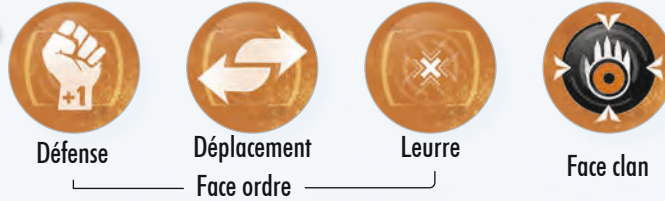


- 7 marqueurs Incubation



- 70 jetons Ordre

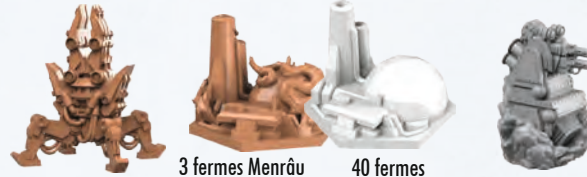
(10 par clan : 4 jetons Défense, 3 jetons Déplacement, 3 jetons Leurre)



- 35 jetons Action spéciale



- 20 balises de clan
- 78 structures
- 43 fermes
- 15 tourelles



- 7 roues de combat (à assembler)



- 112 figurines de soldat de base et de soldat d'élite

APÔTRES DE LA HAUTE-LUMIÈRE



12 Soldat de base



4 Soldat d'élite – Idole

CONGLOMÉRAT DU RHÔNE



13 Soldat de base



3 Soldat d'élite – Perce-ciel

MENRÂU



13 Soldat de base



3 Soldat d'élite – Semeur

FLOTTE LIBRE



13 Soldat de base



3 Soldat d'élite – Fonceur

RHEIN-STAMM



13 Soldat de base



3 Soldat d'élite – Lotunn

ALLIANCE DE L'OUEST



12 Soldat de base



4 Soldat d'élite – Jeep

CATABATES



12 Soldat de base



4 Soldat d'élite – Érynie

- 7 cartes Aide de jeu



CONCEPTS GÉNÉRAUX


Cette section vous présente les concepts principaux de *Steamwatchers*, et vous aidera à bien appréhender la suite des règles.

■ Scénarios

Une partie de *Steamwatchers* suit un scénario. Un scénario se déroule en 3 à 5 tours de jeu.

■ Unités

Les armées de chaque clan sont représentées par des figurines, appelées « unités ». Les unités peuvent être de deux types : soldat de base ou soldat d'élite. Les soldats d'élite ont des capacités spécifiques à chaque clan.

La force des unités peut être abrégée par ce symbole .

■ Structures

Les structures regroupent les balises, les tourelles et les fermes. Elles ne peuvent pas se déplacer et n'ont pas besoin d'être ravitaillées.

Si la limite du nombre de structures d'une zone est atteinte (2 au maximum), la construction d'une nouvelle structure entraîne la destruction de l'une des deux existantes, au choix du joueur.

Si une structure est détruite, elle est remise dans la boîte.

■ Colonnes de vapeur

Les colonnes de vapeur apportent des GÉO, mais risquent de vous contaminer en vous inoculant le Fléau. Si vous devez placer des colonnes de vapeur dans une zone où se trouvent déjà un ou plusieurs étages de vapeur, ajoutez ses étages à la colonne existante. Il ne peut y avoir qu'une seule colonne par zone, et elle ne peut dépasser cinq étages.

■ Matériel et réserves

Le matériel de jeu se divise en deux types : matériel général et matériel de clan.

. Matériel de clan et réserve de clan

Au cours de la partie, tout le matériel non utilisé de la couleur de votre clan (unités, structures et jetons) est disposé à côté de votre plateau de clan et constitue votre « réserve de clan ».

. Matériel général et réserve générale

Au cours de la partie, tout le reste du matériel non utilisé est disposé à côté du plateau de jeu et constitue la « réserve générale ».

. Plaquette Mort & Exil / Piste Compte-tours

Les unités placées sur la plaquette Mort & Exil n'appartiennent plus à aucune réserve et ne sont plus utilisables. Elles peuvent avoir une incidence en fin de partie.

La partie inférieure de la plaquette permet de compter les tours.

. Remis dans la boîte

Un matériel « remis dans la boîte » n'appartient à aucune réserve et n'est plus utilisable durant la partie.

■ Limite de matériel

Le matériel de jeu est limité : si vous devez placer du matériel mais que vous n'en avez plus à votre disposition, ne placez pas d'élément de substitution.

■ Matériel et règles

Certains effets présents sur le matériel (cartes Archonte, plateaux de clan, cartes Scénario, etc.) contredisent ou modifient les règles de *Steamwatchers*. Excepté la *limite de matériel*, ces effets priment sur les règles.

■ Plateau de jeu

■ Zones

Le plateau de jeu est divisé en zones, décrivant chacune un terrain particulier : plaine, montagne ou mer de glace.

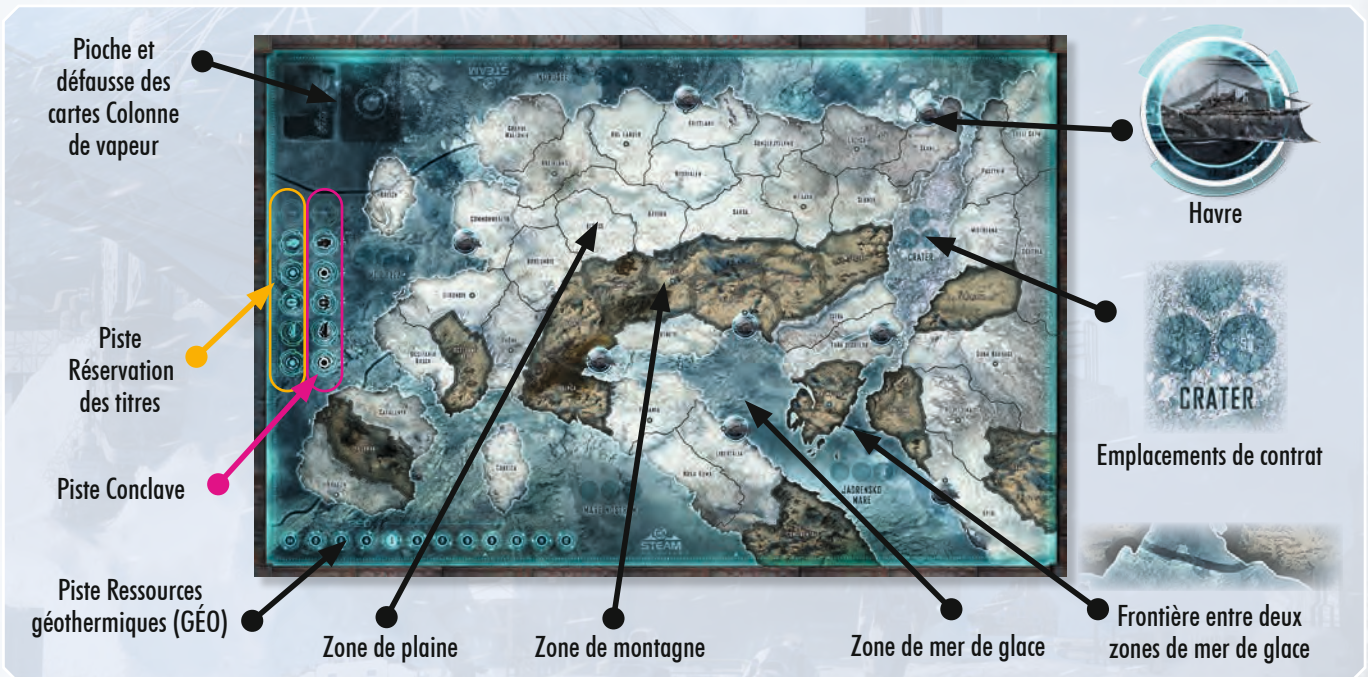
Les zones de plaine et de montagne adjacentes à une zone de mer de glace sont dites « côtières ».

Les zones de montagne ont une incidence sur certains déplacements.

Les zones de mer de glace contiennent des emplacements de contrat. Ceux-ci accueillent les contrats des Caréneurs qui permettent de naviguer.

. Contrôle d'une zone

Une zone est contrôlée par un clan s'il est le seul à avoir au moins une unité ou une balise dans cette zone.



■ Limite d'occupation d'une zone

Une zone de plaine ou de montagne ne peut **jamais** contenir plus de 5 unités du même clan et plus de 2 structures. C'est ce qu'on appelle « la limite d'occupation ».

Une zone de mer de glace ne peut contenir ni unité ni structure, et ne peut pas être contrôlée par un clan.

■ Havres

Les zones contenant des havres permettent de négocier des contrats avec les Caréneurs ; les contrats sont nécessaires pour effectuer des déplacements maritimes. Pour contrôler un havre, vous devez contrôler la zone dans laquelle il se trouve.

■ Piste Réservation des titres et piste Conclave

Ces pistes permettent aux joueurs de choisir le titre qu'ils reçoivent au sein du Conclave et déterminent aussi l'ordre du tour. Chaque titre confère une capacité spéciale.

■ Piste Ressources géothermiques (GÉO)

Cette piste représente le nombre de ressources géothermiques (aussi appelées GÉO) que vous contrôlez en début de tour. Elles proviennent de deux sources principales : les fermes et les étages de colonne de vapeur. Le niveau de chaque joueur est indiqué sur le plateau de jeu par son marqueur Niveau de ressources géothermiques dont la position s'ajuste en fin de tour.

Le niveau de ressources géothermiques conditionne le ravitaillement de l'armée du joueur.

■ Pioche et défausse des cartes Colonne de vapeur

Cette pioche contient les cartes Colonne de vapeur. La défausse est disposée face visible mais ne peut être consultée par les joueurs.

■ Plateau de clan

Chaque plateau de clan est unique et décrit les capacités spéciales de votre clan et de vos soldats d'élite.

■ Emplacements des actions spéciales



Ces emplacements accueillent les jetons Action spéciale. Leur utilisation peut coûter 1 algofuel ou être gratuit.

■ Stocks d'algofuel

Il existe deux types d'algofuel : l'algofuel sain et l'algofuel de contrebande. Lorsque le type n'est pas précisé, vous pouvez utiliser l'un ou l'autre.

Chaque algofuel reçu est placé sur un emplacement libre du stock correspondant à son type. À la fin de chaque tour, les joueurs remplissent leurs stocks.

■ Stock d'algofuel sain



Ces emplacements accueillent les barils d'algofuel sain disponibles durant un tour.

■ Stock d'algofuel de contrebande



Ces emplacements accueillent les barils d'algofuel de contrebande. Ils font partie intégrante de votre stock d'algofuel pour le tour. Les consommer n'est pas sans risque...

■ Zone de surplus

Cette zone accueille l'algofuel excédentaire que vous pourriez gagner pendant un tour. Vous pouvez le dépenser librement. À la fin du tour, les joueurs doivent retirer cet excédent et le remettre dans la réserve générale.

■ Piste Ravitaillement

La position du marqueur sur cette piste représente le nombre maximal d'unités que vous pouvez ravitailler en fin de tour, en fonction de votre niveau de GÉO.

■ Piste Incubation

La position du marqueur sur cette piste reflète la progression et les conséquences du Fléau sur un clan. Le marqueur est replacé sur la case « 0 » à la fin de chaque tour.

■ Jetons Quarantaine



Les jetons Quarantaine générés par un haut niveau d'incubation condamnent des emplacements du plateau de clan. Ils peuvent limiter le ravitaillement de votre armée, le stock d'algofuel sain disponible ou l'accès aux actions spéciales.

■ Jetons Ordre

Lors d'un tour de jeu, les joueurs manœuvrent leurs armées en plaçant des jetons Ordre, face cachée, sur le plateau. Ces jetons sont tous révélés **simultanément**, puis activés un par un.



MISE EN PLACE

1 Aire de jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la table, la plaquette Mort & Exil à proximité, et placez le jeton Compte-tours sur la position 0.

Mélangez le paquet de cartes Archonte, et placez-le, face cachée, près du plateau.

Choisissez ensemble un scénario et prenez connaissance de ses règles spéciales. Les scénarios se trouvent pp. 16 à 20.

Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, retirez les dix cartes Colonne de vapeur correspondant aux zones situées à l'est du Crater (Epiri, Trakija, Vojvodina, Sandzak, Duna Barrage, Gagauziya, Skuthia, Mistreana, Pustynia, Lulli Sapmi) et la carte Déploiement 3. Ces zones sont inaccessibles pendant la partie. Remettez 5 tourelles dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Mélangez les cartes Colonne de vapeur pour constituer une pioche, et placez-la sur l'emplacement dédié du plateau de jeu.

Faites apparaître autant de colonnes de vapeur initiales qu'indiqué par le scénario. Pour se faire, révélez la première carte de la pioche Colonne de vapeur. S'il s'agit d'une carte appartenant à l'une des zones de déploiement (cf. encadré *Cartes Colonne de vapeur*, p. 7), ignorez-la et révélez-en une autre. Placez le nombre d'étages de vapeur indiqué par la carte. Remélangez dans la pioche les éventuelles cartes Colonne de vapeur appartenant à un déploiement.

5 joueurs : ajoutez la plaquette d'ajustement face 5i au bout des pistes Conclave et Réservation des titres pour les prolonger.

2 joueurs : placez la plaquette d'ajustement, face 2i sur l'emplacement Primus pour le masquer. Cet emplacement n'est pas disponible pour cette partie.

Note : lors de votre première partie, nous vous recommandons de prendre le scénario La Guerre vient. Pour des joueurs débutants ou pour apprendre les mécanismes, nous vous proposons également le scénario Apprentissage.

Emplacement de la plaquette d'ajustement 2 joueurs (2i)

Emplacement de la plaquette d'ajustement 5 joueurs (5i)

Réserve de clan du Conglomérat du Rhône

Réserve générale

Emplacements de contrat de la Mare Nostrum





2 Choix du clan et du titre

Placez les jetons Primus et Légat sur leur emplacement dédié de la piste Conclave.

Déterminez au hasard qui sera le premier joueur. Celui-ci réunit les plateaux de clan et en choisit un : il s'agit du clan qu'il incarnera pendant la partie. Il récupère ensuite tout le matériel de son clan.

Il place ensuite son jeton Ambassadeur sur l'un des emplacements libres de la piste Réserve des titres, en face du titre qu'il veut acquérir au premier tour.

Il transmet le paquet de plateaux de clan au joueur assis à sa gauche, qui procède de la même façon jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi son clan et son titre.

3 Déploiement et mise en place du clan

Le dernier joueur à avoir choisi son clan prend le paquet de cartes Déploiement et en choisit une. Celle-ci indique ses 3 zones de déploiement.

Il y répartit librement ses forces de départ, indiquées au dos de son plateau de clan, en respectant la limite d'occupation (cf. *Limite d'occupation d'une zone*, p. 4). Les trois étages de la colonne de vapeur doivent être empilés pour former une seule colonne, placée sur l'une des zones de déploiement.

Note : si un joueur a choisi la carte Déploiement 6, il place l'un de ses jetons Contrat sur l'un des emplacements de la Mare Nostrum et garde cette carte Déploiement dans sa réserve de clan (pour se rappeler que maintenir un contrat dans la Mare Nostrum est gratuit pour lui).

Ensuite, il transmet le paquet de cartes Déploiement restantes au joueur assis à sa droite, qui procède de la même façon. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait déployé ses forces.

MAIN

Au cours de la partie, chaque joueur accumule des cartes dans sa main. Le nombre et le type de cartes de cette main sont des informations publiques. La nature exacte de ces cartes reste secrète.

. Plateau de jeu

Chaque joueur place son marqueur Niveau de ressources géothermiques sur la case 5 de la piste Ressources géothermiques du plateau de jeu.

. Plateau de clan

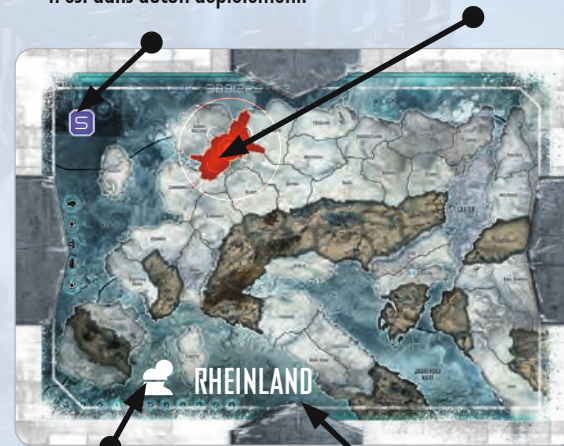
Chaque joueur place sur son plateau de clan :

- un baril d'algofuel du type correspondant à l'emplacement (sain ou de contrebande) sur chaque emplacement libre de ses deux stocks d'algofuel ;
- son marqueur Incubation sur la case 0 de sa piste Incubation ;
- son marqueur Ravitaillement sur la case 10 de sa piste Ravitaillement.

CARTES COLONNE DE VAPEUR

Un numéro indique que la carte appartient à l'un des déploiements (ici le déploiement n°5). Si aucun numéro ne figure sur la carte, elle n'est dans aucun déploiement.

La région du plateau de jeu où apparaît la colonne de vapeur est en rouge.



Nombre d'étages (ici 2) de la colonne à placer

Nom de la zone où apparaît la colonne de vapeur (zone en rouge).



SÉQUENCE DE JEU

Une partie de *Steamwatchers* se déroule en un certain nombre de tours, qui dépend du scénario choisi. Durant chaque tour se succèdent plusieurs phases de jeu :

- 1 – Conclave
- 2 – Planification des ordres
- 3 – Activation des ordres
- 4 – Baisse d'activité
- 5 – Grand blanc

Phase 1 – Conclave



carte
COLONNE DE VAPEUR

Le premier joueur de la piste Réservation des titres avance le jeton Compte-tours d'une case. Puis, dans l'ordre de la piste Réservation des titres, chaque joueur déplace son jeton Ambassadeur de la piste Réservation des titres vers l'emplacement du titre correspondant de la piste Conclave.

Exemple : lors du tour précédent, Marc (qui joue la Flotte libre) a réservé le titre de *Légat des Caréneurs*. Lors de cette phase Conclave, il acquiert le titre de *Légat* en déplaçant son jeton vers la piste Conclave.

Piste Réservation des titres & Piste Conclave



Jetons Titre (Légat et Primus)

Lorsqu'un joueur acquiert son titre en déplaçant son jeton Ambassadeur sur la piste Conclave, il déclenche immédiatement la capacité spéciale suivante :



Guetteur (*pas de jeton associé*) : piochez 3 cartes Colonne de vapeur et ajoutez-les à votre main. Placez une carte Colonne de vapeur de votre main dans la défausse, face visible. Puis mettez en jeu une colonne de vapeur dans la zone correspondante, avec le nombre d'étages indiqué sur la carte défaussée. Ainsi, à chaque fois que vous devenez Guetteur, vous gardez en main deux cartes supplémentaires, ce qui augmentera vos possibilités si vous reprenez ce titre plus tard.

IMPORTANT : pour chaque titre de Guetteur qui n'a pas été acquis durant le tour, placez face visible dans la défausse la carte du dessus de la pioche Colonne de vapeur, et faites apparaître la colonne dans la zone indiquée.



Légat des Caréneurs : récupérez le jeton Légat et placez-le dans une zone de mer de glace. Ce jeton est considéré comme l'un de vos contrats (mais il n'occupe pas d'emplacement de contrat). Aucune restriction de mouvement sur cette mer imposée par l'Archonte ne vous affecte.



Archonte (*pas de jeton associé*) : piochez 3 cartes Archonte et ajoutez-les à votre main. Choisissez-en une, lisez-la et placez-la face visible à côté de la pioche de cartes Archonte. Tant qu'elle n'est pas recouverte par une autre carte Archonte, ses effets sont appliqués.

IMPORTANT : si le titre d'Archonte n'a pas été acquis, les effets de la carte Archonte du tour précédent restent actifs. Les effets d'arrivée en jeu (↓) sont à nouveau appliqués sans prendre en compte le bonus alloué à l'Archonte.



Primus : récupérez le jeton Primus et placez-le sur l'un des emplacements de la piste Réservation des titres, excepté sur celui du Primus (cf. *Passer son tour*, p. 9). Tant que vous n'avez pas passé votre tour, aucun autre joueur ne peut réserver le titre sélectionné lors de la phase 3 – Activation des ordres. Placez également 1 soldat de base de votre réserve dans une zone que vous contrôlez.

Phase 2 – Planification des ordres

Lors de cette phase, les joueurs placent **simultanément** leurs jetons Ordre face cachée sur le plateau, puis les révèlent **simultanément**.

■ Placement des jetons Ordre

Les joueurs placent **simultanément** un jeton Ordre, face cachée, sur chacune des zones contenant au moins une de leurs unités (soldat de base ou soldat d'élite). L'effet de ces jetons Ordre est appliqué lors de la phase suivante. Chaque zone ne peut accueillir qu'un seul jeton Ordre.



Face cachée des jetons ORDRE

Note : les structures ne sont pas des unités. Elles ne permettent donc pas de placer un jeton Ordre dans leur zone quand elles ne sont pas accompagnées d'unités.

Lorsque toutes les zones pouvant accueillir un jeton Ordre en ont reçu un, passez à la *Révélation des jetons Ordre*. Si un joueur contrôle plus de zones qu'il ne possède de jetons Ordre, il laisse des zones sans jeton. Ces zones ne seront pas activées.

Il existe trois types de jetons Ordre : les jetons Déplacement, les jetons Défense et les jetons Leurre.



■ Révélation des jetons Ordre

Les joueurs révèlent **simultanément** tous les jetons Ordre placés sur le plateau, en les retournant pour montrer leur face Ordre.



Chaque jeton Leurre révélé est remis dans la réserve de clan correspondante.

Note : les jetons Leurre servent à camoufler vos intentions lorsque vous contrôlez plus de 7 zones. Ils peuvent être utilisés d'autres manières dans certains scénarios.

■ Phase 3 – Activation des ordres

■ Activation des jetons Ordre

Lors de cette phase, les joueurs activent à tour de rôle un jeton Ordre et combattent le cas échéant.

Chaque joueur, en suivant l'ordre du Conclave, a le choix entre :

- activer l'un de ses jetons Ordre révélé et réaliser l'une de ses actions, puis le remettre dans sa réserve de clan (cf. *Jetons Ordre*, p. 11) ;
- passer son tour.

IMPORTANT : l'effet d'un jeton Ordre doit être appliqué entièrement avant que le joueur suivant sur la piste Conclave puisse activer l'un de ses jetons Ordre.

Si un jeton Ordre se retrouve dans une zone ne contenant aucune unité, il est remis dans la réserve de clan de son propriétaire.

■ Passer son tour

Vous pouvez passer votre tour si vous ne souhaitez plus, ou ne pouvez plus, activer de jeton Ordre.

Lorsque vous passez votre tour :

- récupérez vos éventuels jetons Déplacement posés sur le plateau. Vos jetons Défense restent en place, octroient toujours leur bonus de combat et permettent toujours d'effectuer un soutien (cf. *Soutien*, p. 14), mais vous ne pouvez plus les activer ;
- réservez un titre pour le prochain tour en déplaçant votre jeton Ambassadeur de la piste Conclave vers la piste Réserve des titres. Le choix de la réservation est soumis à certains impératifs.
 - si vous êtes le **Primus** : placez votre jeton Ambassadeur sur un emplacement disponible de la piste Réserve des titres

(sans jeton Ambassadeur) ou occupé par le jeton Primus. Une fois votre jeton Ambassadeur placé, retirez le jeton Primus de la piste de réservation des titres et remettez-le dans votre réserve de clan ;

- si vous n'êtes pas le **Primus** : placez votre jeton Ambassadeur sur un emplacement libre ;
- vous ne pouvez pas choisir l'emplacement correspondant au titre que vous occupez, sauf si vous n'avez pas le choix (dernier emplacement disponible).

IMPORTANT : le titre de Guetteur de la première position de la piste Conclave n'est pas le même que celui de la quatrième. Ainsi, un joueur occupant un titre de Guetteur ce tour-ci peut réserver un autre titre de Guetteur lorsqu'il passe son tour.

Exemple : Séverine (Menrâu) décide de passer son tour. Elle retire du plateau ses jetons Déplacement non activés et doit placer son jeton Ambassadeur sur un emplacement libre de la piste Réserve des titres. Étant la première à passer son tour, de nombreux choix s'offrent à elle, mais elle ne peut pas réserver le titre d'Archonte (car le jeton Primus s'y trouve déjà) ou celui de Guetteur 4 car on ne peut pas réserver le titre que l'on vient d'occuper. Elle décide donc de réserver le titre de Guetteur 1.



Les joueurs jouent ainsi jusqu'à ce qu'ils aient tous passé leur tour.

■ Phase 4 – Baisse d'activité

Toutes les colonnes de vapeur baissent. Selon l'absence ou la présence d'unités dans les zones subissant une baisse d'activité, les clans peuvent être amenés à augmenter leur niveau d'incubation.

En suivant l'ordre de la piste Réserve des titres, chaque joueur retire un étage à toutes les colonnes de vapeur présentes sur les zones qu'il contrôle. Les étages retirés sont remis dans la réserve générale. Lorsqu'une zone contient une colonne de vapeur qui perd son dernier étage, il est possible d'y construire une ferme.

1 Absence d'unités dans la zone

L'un des joueurs commence par retirer un étage à chaque colonne présente sur les zones du plateau où aucune unité n'est présente. Ces zones ne sont pas affectées par l'incubation.

Note : cela comprend notamment les zones contrôlées uniquement par une balise ou une ferme toxique Menrâu, qui sont des structures.

2 Zone contrôlée par au moins une unité

Chaque joueur retire un étage à chaque colonne présente dans une zone qu'il contrôle grâce à la présence d'au moins une unité (dans l'ordre de son choix) :

- si la colonne de vapeur possède deux étages ou plus : le joueur en retire un. Il augmente ensuite de 1 le niveau d'incubation de son plateau de clan (cf. *Niveau d'incubation*, p. 16).
- si la colonne de vapeur possède un seul étage : le joueur le retire. Il augmente ensuite de 1 le niveau d'incubation sur son plateau de clan, mais il a la possibilité de construire une ferme pour un coût de 1 algofuel. Dans ce cas, il place une ferme dans la zone qui accueillait la colonne.

ALGOFUEL, CONTREBANDE et SURPLUS



Algofuel : au cours du jeu, vous dépensez de l'algofuel pris dans vos stocks. Chaque baril d'algofuel dépensé retourne dans la réserve générale.

Algofuel de contrebande : lorsque vous êtes amené à dépenser de l'algofuel de contrebande, chaque baril dépensé fait immédiatement augmenter de 1 le niveau d'incubation de votre plateau de clan (cf. *Niveau d'incubation*, p. 16).

Surplus : certains effets de jeu peuvent vous amener à gagner de l'algofuel excédentaire. Placez-le alors dans la zone de surplus de votre plateau de clan. Cette zone est vidée en fin de tour (cf. *phase 5 — Grand blanc*, p. 10).

Phase 5 – Grand blanc

Durant cette phase, les joueurs se préparent simultanément au tour suivant. C'est également la phase durant laquelle un joueur peut gagner la partie.

1 Ressources géothermiques

Chaque joueur met à jour son niveau de ressources géothermiques. Pour calculer votre niveau de GÉO, additionnez :

- le nombre de **fermes** dans les zones que vous contrôlez ;
- le nombre d'**étages de vapeur** dans les zones que vous contrôlez ;
- les points éventuellement obtenus grâce à des règles spéciales du scénario.

Ajustez la position de votre marqueur sur la piste Ressources géothermiques en fonction de votre nouveau niveau de GÉO.

2 Victoire

Si le scénario comporte une condition de victoire par hégémonie, vérifiez si un joueur la satisfait. Dans ce cas, ce joueur remporte immédiatement la partie. Si plusieurs joueurs remplissent cette condition, le joueur possédant le moins de jetons Quarantaine sur son plateau de clan remporte la victoire. Si l'égalité persiste, c'est le premier joueur en suivant l'ordre de la piste Réserve des titres qui l'emporte.

Si s'agit du dernier tour et que personne n'a gagné par hégémonie, la partie prend fin. Chaque joueur ajuste son total de GÉO : pour chaque paire d'unités de son clan présente sur la plaquette Mort & Exil, le joueur retire 1 GÉO de son score. Comparez ensuite le total de GÉO des joueurs. Le joueur ayant le plus de GÉO l'emporte. En cas d'égalité, le joueur possédant le moins de jetons Quarantaine sur son plateau de clan remporte la victoire. Si l'égalité persiste, c'est le premier joueur en suivant l'ordre de la piste Réserve des titres qui l'emporte.

3 Préparation du tour suivant

. Algotfuel

Chaque joueur réinitialise les stocks d'algofuel de son plateau de clan : il place sur chaque emplacement libre le baril d'algofuel correspondant. Les barils d'algofuel dans la zone de surplus sont remis dans la réserve générale.

Note : s'ils occupent l'un de ces emplacements, les jetons Quarantaine limitent la quantité maximale d'algofuel sain.

. Ravitaillement de l'armée

Sur votre plateau de clan, déplacez votre marqueur Ravitaillement sur la case qui correspond à votre nouveau niveau de GÉO. Vous déterminez ainsi le nombre maximal d'unités que vous pouvez ravitailler, et donc maintenir sur le plateau de jeu.

PISTE RAVITAILLEMENT



Niveau de GÉO à la fin du tour

Niveau de ravitaillement :
nombre maximal d'unités
ravitaillées à la fin du tour

Note : s'ils occupent l'un de ces emplacements, les jetons Quarantaine limitent le nombre maximal d'unités que vous pouvez ravitailler.

Comptez ensuite vos unités sur le plateau de jeu. Si ce nombre est supérieur à votre niveau de ravitaillement, retirez du plateau de jeu des unités de votre clan, jusqu'à ne plus dépasser ce maximum. Choisissez librement les unités retirées. Remettez les unités retirées dans votre réserve de clan.

IMPORTANT : pendant le reste du tour, le nombre de vos unités présentes sur le plateau de jeu peut dépasser le niveau de ravitaillement indiqué sur votre plateau de clan.

4 Entretien

- En suivant l'ordre de la piste Réserve des titres, chaque joueur choisit le ou les **contrats des Caréneurs** qu'il souhaite maintenir, en dépensant 1 algofuel par contrat. Les contrats non maintenus sont remis dans sa réserve de clan (cf. *Action spéciale Négociation avec les Caréneurs*, p. 13).
- Chaque joueur remet dans sa réserve de clan les **jetons Ordre** encore présents sur le plateau de jeu, ainsi que les **jetons Action spéciale** encore présents sur son plateau de clan.

- Retirez tous les **cubes Moral** du plateau de jeu et remettez-les dans la réserve générale.
- Remplacez le **jeton Légat** et le **jeton Primus** sur la piste Conclave.
- Chaque joueur remplace son marqueur d'Incubation sur la position « 0 » de sa piste.

Un nouveau tour peut commencer !

ÉLIMINATION D'UN CLAN

Bien que cela ne soit généralement pas dans l'intérêt des joueurs, il est possible que l'un des clans soit éliminé car il n'a plus d'unité sur le plateau de jeu. Dans ce cas, retirez du plateau de jeu son jeton Ambassadeur, son marqueur Niveau de ressources géothermiques, ses balises et ses contrats des Caréneurs, et remettez-les dans la boîte.





JETONS ORDRE

Lors de la *phase 3 — Activation des ordres*, les joueurs activent des jetons Ordre de deux types (Déplacement et Défense), ou passent leur tour. Chaque activation d'un jeton Ordre permet d'effectuer une action simple ou l'une des actions spéciales associées à cet ordre.

Un joueur qui active un jeton Ordre est appelé « joueur actif » pendant toute la durée d'activation de cet ordre et jusqu'à ce qu'un autre joueur active l'un de ses jetons Ordre. La zone contenant un jeton Ordre activé est appelée « zone active ».

Après avoir effectué l'action de votre jeton Ordre, remettez-le dans votre réserve de clan. C'est au joueur suivant dans l'ordre de la piste Conclave d'activer l'un de ses jetons Ordre ou de passer son tour.

. Particularités des actions spéciales

Chaque action spéciale vous demande de placer le jeton Action spéciale correspondant sur un emplacement d'action spéciale libre de votre plateau de clan. Le nombre d'actions spéciales est donc limité par le nombre d'emplacements libres, et le nombre de jetons de chaque type de votre réserve de clan. L'utilisation d'un emplacement peut avoir un coût de 1 algofuel (indiqué sur le plateau de clan) ou être gratuit (si rien n'est indiqué).



Effet d'un jeton Déplacement

Vous pouvez effectuer autant de déplacements que vous le souhaitez avec les unités présentes dans la zone active. Pour effectuer un déplacement, choisissez une ou plusieurs unités de votre clan dans la zone active et effectuez l'action simple Déplacement ou l'action spéciale Marche forcée.

Une fois que vous avez déplacé toutes les unités que vous souhaitez déplacer, déclenchez un ou plusieurs combats si vos unités se trouvent dans une ou plusieurs zones occupées par des unités adverses.

Note : vous avez la possibilité de ne déplacer aucune unité.

. Déployer une balise



À tout moment pendant l'activation de l'un de vos jetons Déplacement, vous pouvez déployer une balise dans n'importe laquelle des zones que vous contrôlez. Placez une balise de votre réserve dans la zone choisie. Cette balise vous permet de garder le contrôle de cette zone même si toutes vos unités en sont parties.

Note : une balise est une structure. Si vous souhaitez déployer une balise dans une zone ayant déjà atteint sa limite d'occupation, vous devez remettre l'une des structures précédemment placées dans la boîte.

■ Action simple Déplacement

L'action simple Déplacement permet à une unité ou à un groupe d'unités d'effectuer un déplacement terrestre ou un déplacement maritime :

. Déplacement terrestre

Un déplacement terrestre permet à l'unité ou au groupe d'unités sélectionné de se déplacer dans une zone de plaine ou de montagne adjacente.

LES DÉTROITS

Un détroit (●●●) relie deux zones de plaine et/ou de montagne. Elles sont alors considérées comme adjacentes.

Exemple de détroit :



. Déplacement maritime

Un déplacement maritime permet à l'unité ou au groupe d'unités sélectionné de se déplacer d'une zone côtière à une autre zone côtière en empruntant une zone de mer de glace. Votre clan doit posséder un contrat pour cette zone de mer de glace, et celle-ci doit être adjacente aux deux zones côtières (cf. *Contrat des Caréneurs* p. 13).

Si votre clan a conclu un contrat pour plusieurs zones de mer de glace adjacentes, considérez-les comme une seule zone de mer de glace lorsque vous effectuez un déplacement maritime.

Un déplacement maritime ne permet pas de terminer son déplacement dans une zone de montagne côtière.

■ Action spéciale Marche forcée



Une Marche forcée permet à l'unité ou au groupe d'unités sélectionné de se déplacer de deux zones de plaine adjacentes. On ne peut donc ni traverser ni atteindre une zone de mer de glace ou de montagne lors d'une Marche forcée.

L'action spéciale Marche forcée ne permet pas de traverser une zone contrôlée par des unités adverses (d'un autre clan), ni d'en dépasser, même temporairement, la limite d'occupation.

■ Déclenchement d'un combat

Une fois que le joueur actif a appliqué tous les effets souhaités du jeton Déplacement activé, un combat est déclenché pour chaque zone contenant une ou plusieurs unités adverses où il a déplacé ses unités.

Tant que le vainqueur n'est pas défini, la zone est contrôlée par le défenseur (cf. *Combat* p. 14).

Si un groupe d'unités traverse ou entre dans une zone où une balise d'un autre clan se trouve seule, aucun combat n'a lieu. La balise est simplement détruite et remise dans la boîte.

Une fois que le joueur actif a appliqué tous les effets souhaités du jeton Déplacement activé et que tous les combats ont été résolus, le joueur suivant dans l'ordre de la piste Conclave active l'un de ses ordres.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

Stéphane (Apôtres de la Haute-Lumière) souhaite attaquer Séverine (Menrâu) en Rhône en utilisant ses unités situées en Occitania Bassa qui se trouve à 2 zones terrestres de distance :

- il ne peut pas utiliser l'action spéciale Marche forcée en traversant l'Occitania Alta (qu'il contrôle), car une Marche forcée ne permet pas de traverser une zone de montagne.
- il ne peut pas utiliser l'action spéciale Marche forcée en traversant la Gironde, car une Marche forcée ne permet pas de traverser une zone contrôlée par des unités adverses.

❶ Il décide donc de profiter de son jeton Contrat en Mare Nostrum (et de l'accès à la zone de mer de glace qu'il lui procure) pour envoyer 3 unités combattre en Rhône.

❷ Avant de résoudre ce combat, il termine l'activation de son jeton Déplacement en envoyant une unité en Occitania Alta pour renforcer cette position. Il profite également de son jeton Contrat en Mor Irez pour envoyer une unité en Breizh.

❸ Pour garder le contrôle de l'Occitania Bassa alors qu'il n'y a laissé aucune unité, il décide d'y déployer l'une de ses balises.





Effet d'un jeton Défense

Lorsque vous activez un jeton Défense, vous devez choisir l'une de ces quatre actions :

- action simple Construire une tourelle ;
- action simple Patienter ;
- action spéciale Mobilisation ;
- action spéciale Négociation avec les Caréneurs.

■ Action simple Construire une tourelle

Vous fortifiez la zone active en y plaçant une tourelle.

Lors d'un combat, une tourelle augmente de 2 la force additionnelle du défenseur (cf. *Combat*, p. 14).

La tourelle n'a aucun effet si aucune unité n'est présente dans la zone où elle se trouve.

■ Action simple Patienter

Vous campez sur votre position et patientez. Le joueur suivant peut alors activer l'un de ses jetons Ordre.

Note : cette action peut servir à temporiser, mais veillez à l'utiliser avec parcimonie : vous perdez une opportunité d'action précieuse et votre jeton Ordre est retiré, vous faisant perdre de la défense !

■ Action spéciale Mobilisation



Pour effectuer une Mobilisation, placez un jeton Mobilisation sur un emplacement d'action spéciale libre de votre plateau de clan.

Une Mobilisation vous permet de :

- soit recruter jusqu'à 2 soldats de base pris dans votre réserve de clan. Placez librement ces soldats dans la zone active et/ou les zones adjacentes que vous contrôlez ;
- soit recruter 1 soldat d'élite pris dans votre réserve de clan. Placez cette unité dans la zone active ou dans une zone adjacente que vous contrôlez.

Un contrat des Caréneurs posé dans une zone de mer de glace ne permet pas d'effectuer une Mobilisation d'une zone côtière à une autre, car elles ne sont pas considérées comme adjacentes.

Note : il est possible d'utiliser une Mobilisation pour placer des unités dans une zone où se trouve un jeton Ordre. Ces nouvelles unités seront sous l'effet de ce jeton Ordre lorsqu'il sera activé.

■ Action spéciale Négociation avec les Caréneurs



Pour négocier avec les Caréneurs, placez votre jeton Négociation dans un emplacement libre d'action spéciale de votre plateau de clan.



Pour chaque havre que vous contrôlez, placez un jeton Contrat des Caréneurs pris dans votre réserve sur un emplacement de contrat libre d'une zone de mer de glace. Votre clan dispose dès lors d'un contrat pour cette zone. Vous pouvez désormais effectuer des déplacements maritimes en empruntant cette zone de mer de glace.

Note : plusieurs contrats d'un même clan peuvent être placés sur les différents emplacements libres d'une même zone de mer de glace.

Si vous n'avez plus de contrat des Caréneurs dans votre réserve de clan, cette action spéciale vous permet de déplacer l'un de vos contrats présents sur le plateau de jeu vers un emplacement libre d'une autre zone de mer de glace.

Exemple : Valentine contrôle deux havres. Elle peut donc placer deux jetons Contrat des Caréneurs. Elle choisit les zones Mor Inez et Mare Nostrum. Elle peut désormais se déplacer de Padania en Breizh en un seul déplacement maritime.

5 joueurs : un troisième emplacement de contrat est disponible sur chaque zone de mer de glace.



COMBAT

Une fois que le joueur actif a effectué tous les déplacements souhaités grâce à l'activation de ses jetons Déplacement, un combat est déclenché dans toutes les zones contenant une ou plusieurs unités adverses.

Si plusieurs combats s'engagent lors de la même action, le joueur actif choisit dans quel ordre ils sont résolus.

Dans un combat, le joueur actif est l'attaquant et son adversaire est le défenseur.

Le combat se divise en trois étapes :

■ Étape 1 - Calcul des forces initiales

La force initiale d'un joueur est égale à la somme de sa force armée et de sa force additionnelle.

■ Force armée

Pour calculer sa force armée, un joueur additionne la force de ses unités impliquées dans le combat :

- chaque soldat de base vaut 1 point de force.
- chaque soldat d'élite vaut 2 points de force.

■ Force additionnelle

La force additionnelle se compose de :

. Jeton Défense

Un jeton Défense situé dans la zone du combat accorde 1 point de force additionnelle au défenseur.

. Tourelles

Chaque tourelle située dans la zone du combat accorde 2 points de force additionnelle au défenseur.

. Cube Moral

Un cube Moral situé dans la zone du combat accorde 2 points de force additionnelle au défenseur.

. Soutien

Pour effectuer un soutien, le défenseur et/ou l'attaquant peuvent remettre dans leur réserve un ou plusieurs jetons Ordre (de leur clan) présents sur une ou plusieurs zones adjacentes au combat. Si une zone effectue un soutien, elle ajoute sa force armée en tant que force additionnelle au camp soutenu.

IMPORTANT : une unité d'élite qui soutient un attaquant ou un défenseur ne lui confère pas ses capacités spéciales.

Le jeton Déplacement en cours d'activation (à l'origine de l'attaque) ne peut pas servir de soutien à l'attaquant.

Un contrat des Caréneurs dans une zone de mer de glace ne permet pas d'effectuer un soutien d'une zone côtière à une autre car elles ne sont pas considérées comme adjacentes.

IMPORTANT : les unités soutenant une attaque ou une défense ne se déplacent pas. Elles ne sont pas affectées par le résultat du combat.

L'attaquant annonce sa force initiale, puis le défenseur fait de même.

■ Étape 2 - Bataille et vainqueur

■ Mise d'algofuel et force finale

Une fois les forces initiales annoncées, chaque joueur mise secrètement grâce à sa roue de combat la quantité d'algofuel qu'il investit dans la bataille (dans la limite de ses stocks et de son surplus).

Les joueurs révèlent ensuite simultanément leur roue et dépensent le nombre de barils d'algofuel choisis.

Chaque belligérant ajoute 1 point de force à sa force initiale par baril algofuel dépensé. La somme obtenue est la force de combat finale.

■ Désignation du vainqueur

Le vainqueur est le joueur dont la force de combat finale est la plus élevée, l'autre est le vaincu. En cas d'égalité, l'attaquant est désigné comme vainqueur.

■ Étape 3 - Conséquences du combat

■ Conséquences pour le vaincu

Le vaincu subit des pertes : il choisit deux unités parmi celles qui ont participé au combat, les retire du plateau de jeu et les remet dans sa réserve de clan.

Si le défenseur est vaincu, il remet dans la boîte ses éventuelles balises présentes dans la zone attaquée et dans sa réserve de clan son éventuel jeton Ordre. Ses unités restantes doivent fuir et rejoindre une unique zone placée sous son contrôle en suivant les règles de déplacement terrestre ou de déplacement maritime. Si la fuite des unités s'avère impossible car il ne dispose d'aucune zone éligible, le vaincu remet dans sa réserve de clan toutes les unités concernées.

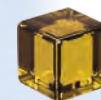
Si l'attaquant est vaincu, les troupes restantes reviennent gratuitement sur la zone d'activation du jeton Déplacement. Le défenseur conserve son éventuel jeton Ordre.

Si, en fuyant, vous dépassez la limite d'occupation de la zone d'arrivée, remettez dans votre réserve de clan le nombre d'unités en fuite nécessaire pour respecter la limite de 5 unités dans cette zone.

■ Conséquences pour le vainqueur

Le vainqueur prend ou garde le contrôle de la zone. Il choisit s'il garde ou détruit les structures restantes sur la zone conquise. Une structure détruite est remise dans la boîte.

Placez un cube Moral sur la zone conquise ou conservée.



CUBE MORAL

Un cube Moral ajoute 2 points de force additionnelle au défenseur de cette zone. Il est impossible de déplacer un cube Moral, ou d'en placer un dans une zone en contenant déjà un. Les cubes Moral sont remis dans la réserve générale lors de la *phase 5 - Grand blanc* du tour.

Une fois tous les combats résolus, le joueur actif remet son jeton Déplacement dans sa réserve de clan.

EXEMPLE DE COMBAT

Après avoir effectué tous les déplacements souhaités depuis l'Occitania Bassa en activant son jeton Déplacement, Stéphane résout le combat qu'il a déclenché en Rhône (🔥).

① En tant qu'attaquant, Stéphane est le premier à annoncer sa force de combat initiale. Sa force armée s'élève à 4 (2 soldats de base (2x1) + 1 soldat d'élite (2)). Mais il décide de soutenir le combat avec ses 2 soldats de base situés dans la zone d'Occitania Alta, adjacente au combat. Il retire donc le jeton Ordre de cette zone (❌) et ajoute 2 points de force additionnelle. Sa force de combat initiale s'élève donc à 6 (4+2).

Séverine, quant à elle, ne peut pas soutenir avec son soldat de base située en Gironde car elle a déjà utilisé le jeton Ordre qui lui était associé. Par ailleurs, elle décide de ne pas soutenir avec celui situé en Provença car elle souhaite utiliser ce jeton Ordre par la suite. Elle annonce donc une force de combat initiale de 6 (3 points de force armée (3x1) + 1 point de force additionnelle pour le jeton Défense + 2 points de force additionnelle pour la tourelle).

Stéphane et Séverine misent maintenant secrètement, grâce à leur roue de combat respective, la quantité d'algofuel qu'ils souhaitent engager dans le combat puis la révèlent simultanément. Stéphane en mise 5, Séverine, 3.

Stéphane, avec une force de combat finale de 11 (6+5) contre la force finale de 9 (6+3) de Séverine gagne donc ce combat.

② Chaque belligérant dépense la quantité d'algofuel mise. Puis Séverine retire deux de ses unités vaincues ainsi que le jeton Défense de la zone attaquée, et les remet dans sa réserve de clan. L'unité survivante peut fuir en Gironde, en Provença ou en Padania (par Mare Nostrum grâce au Contrat).

③ Stéphane, qui vient de prendre le contrôle du Rhône, pose un cube Moral sur la zone et décide de ne pas détruire la tourelle (qui passe ainsi sous son contrôle). Il retire ensuite le jeton Déplacement d'Occitania Bassa (❌), indiquant ainsi la fin de cette activation.





NIVEAU D'INCUBATION ET CONSÉQUENCES

■ Niveau d'incubation du Fléau

Le niveau d'incubation augmente durant toute la partie :

- lorsque vous dépensez des barils d'algofuel de contrebande ;
- lorsque vous contrôlez des colonnes dont la hauteur décroît lors de la *phase 4 – Baisse d'activité* ;
- lors de la résolution d'effets de scénario ou de cartes Archonte.

■ Conséquences de votre niveau d'incubation

À chaque fois que le marqueur Niveau d'incubation monte sur la piste d'un joueur, ce dernier applique immédiatement l'effet de la case rejointe. Si le marqueur monte de plusieurs cases, le joueur applique l'effet de chaque case traversée et de la case rejointe.

Vous trouverez trois types de cases sur la piste Incubation.

① ② ③ **Résistance au Fléau** : aucun effet.

④ **Mise en quarantaine** : posez un jeton Quarantaine sur votre plateau de clan.

⑤ **Mort & Exil** : retirez l'une de vos unités du plateau de jeu et placez-la sur la plaquette Mort & Exil. Elle ne fait plus partie de votre réserve de clan. Désormais, à chaque fois que le niveau d'incubation augmente, appliquez à la place l'effet Mort & Exil. Les unités retirées par l'effet Mort et Exil peuvent avoir une incidence sur

la fin de partie, en retirant des ressources géothermiques lors du calcul du score final (cf. *Fin de partie et victoire*, ci-dessous).

Lorsque vous appliquez l'effet Mort et Exil lors d'un combat, vous ne pouvez pas choisir l'une des unités combattantes (sauf si vous n'avez pas le choix).



Jeton Quarantaine

Lorsque vous atteignez une case Quarantaine de votre piste Incubation, vous devez poser un jeton Quarantaine sur votre plateau de clan. Il y restera toute la partie ! Posez ce jeton sur l'un des emplacements suivants :



Un emplacement d'action spéciale : posez un jeton Quarantaine sur un emplacement d'action spéciale n'en contenant pas. Le nombre d'actions spéciales que vous pouvez effectuer est désormais limité. Si le jeton Quarantaine recouvre un jeton Action spéciale, remettez le jeton Action spéciale dans votre réserve puis posez le jeton Quarantaine.



Un emplacement de votre stock d'algofuel sain : posez le jeton Quarantaine sur un emplacement de votre stock d'algofuel sain n'en contenant pas. S'il recouvre un baril d'algofuel, remettez ce baril dans la réserve générale. La quantité maximale d'algofuel sain est désormais limitée.



Un emplacement de votre piste Ravitaillement : posez le jeton Quarantaine sur la case la plus haute de votre piste. Le nombre maximal d'unités ravitaillées durant la *phase 5 - Grand blanc* est désormais limité.

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La partie prend fin dans deux cas :

- soit une **victoire par hégémonie** est atteinte par un joueur (définie par le scénario).
- soit le **nombre de tours** définis par le scénario est écoulé et le joueur possédant le plus de ressources géothermiques l'emporte.

La vérification des conditions de victoire a toujours lieu lors de la *phase 5 – Grand blanc* (cf. p. 10).

SCÉNARIOS

Lorsque vous jouez à *Steamwatchers*, vous devez choisir un scénario. Les scénarios permettent de changer la configuration des parties : vous voulez une partie plus courte ? Choisissez une partie en 3 tours comme *Les Feux du Vieux Monde*. Une partie spécifiquement pour deux joueurs ? *Le Pillage des Cramés* est fait pour vous. Une partie classique ? *La Guerre vient* propose des parties sans règle spéciale.

Dans les scénarios, vous trouverez les informations suivantes :

4 TOURS Les tours indiquent la durée maximale de la partie.

L'ALGUE MIRACULEUSE — Offensif

Titre du scénario — Le mot-clé donne une indication sur le type de partie. Il est sans incidence sur les règles.

MISE EN PLACE

Cet encadré énonce toutes les informations complémentaires sur la mise en place du jeu.

Il indique notamment le nombre de colonnes initiales à installer lors de la mise en place.



Cartes Scénario



Jetons Zone cible

Les scénarios peuvent changer la mise en place ou utiliser du matériel supplémentaire, comme des cartes Scénario ou des jetons Zone cible pour marquer certaines zones.

RÈGLES SPÉCIALES

Cet encadré énonce les règles additionnelles à appliquer durant la partie.

Le cas échéant, vous y trouverez également la condition de victoire par hégémonie.

Notez aussi que les scénarios décrivent le monde de *Steamwatchers* comme s'il s'agissait d'une histoire continue. Le « vous » de la narration s'adresse à l'Archonte du premier tour. Mais vous n'êtes pas du tout obligé de les jouer dans un ordre spécifique et pouvez tout à fait décider de les rejouer ou d'en ignorer certains ! Vous pouvez aussi créer vos propres scénarios. Assurez-vous qu'ils n'avantagent pas trop un clan plutôt qu'un autre, et qu'ils ne déséquilibrent pas le jeu.



Ce didacticiel vous permet d'assimiler des règles pas à pas. Nous recommandons aux joueurs ayant déjà l'expérience des jeux de stratégie de commencer directement par le scénario suivant.

Notez que ce scénario n'est pas représentatif d'une partie classique de *Steamwatchers*.

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 3.

Au lieu de démarrer comme indiqué au dos des plateaux de clan, les joueurs déploient tous 10 soldats de base, 1 colonne de 3 étages et 2 fermes dans leurs zones de déploiement.

Il est impossible de choisir pour ce didacticiel les clans des Apôtres de la Haute-Lumière et du Rhein-Stamm.

Après avoir choisi leur clan, les joueurs mettent de côté :

- leur jeton Négociation avec les Caréneurs ;
- leurs 2 jetons Marche forcée ;
- leurs 3 jetons Contrat ;
- leurs figurines de soldats d'élite.

RÈGLES SPÉCIALES

Durant ce didacticiel :

- le titre d'Archonte n'a pas de capacité spéciale ;
- les capacités de clan ne sont pas utilisées.

Chaque tour, avant la *phase 1 — Conclave*, les joueurs prennent connaissance des spécificités du tour.

Tour 1

- Le jeton Mobilisation ne permet de recruter que des soldats de base.
- Il est impossible de jouer les actions spéciales Négociation avec les Caréneurs et Marche forcée.

Tour 2

Les joueurs récupèrent leurs figurines de **soldat d'élite**. En suivant l'ordre de la piste Réserve des titres, chaque joueur en place une dans une zone qu'il contrôle.

Vous pouvez désormais recruter un soldat d'élite en utilisant le jeton Mobilisation. Les unités d'élite disposent d'une capacité spéciale et valent 2 points de force, comme indiqué sur votre plateau de clan.

Tour 3

Tous les joueurs récupèrent leur jeton Négociation avec les Caréneurs et les trois jetons Contrat de leur clan.

En suivant l'ordre de la piste Réserve des titres, chaque joueur place un contrat sur un emplacement libre d'une zone de mer de glace.

Vous pouvez désormais effectuer :

- des **déplacements maritimes** (cf. *Déplacement maritime*, p. 11) ;
- l'action spéciale **Négociation avec les Caréneurs** (cf. *Action spéciale Négociation avec les Caréneurs*, p. 13).

Tour 4

Tous les joueurs récupèrent leurs deux jetons Marche forcée.

Vous pouvez désormais effectuer des **Marches forcées** (cf. *Action spéciale Marche forcée*, p. 11).

Après ce didacticiel, vous êtes prêts à vivre l'expérience complète de *Steamwatchers*. Parcourez l'Europa en découvrant l'histoire des clans et le potentiel stratégique de leurs capacités spéciales ! Endossez le rôle du puissant Archonte et continuez d'améliorer votre maîtrise des colonnes de vapeur. Bon jeu !



Un soir, alors que vous surveillez les étendues gelées, un réfugié tremblant rejoint votre campement. Vous remarquez un tatouage brillant sur sa joue : il doit s'agir d'un membre du culte du Sous-Soleil. Le visage nu, il brave le froid pour vous raconter son histoire : celle du schisme.

« J'étais à la grande basilique du Sous-Soleil lors de l'insurrection. Il y avait les fidèles habituels, les pontes du culte... un synode. Soudain, l'archevêque Gehrart est sorti du Chapitre radieux, flingue fumant en main. Il n'a pas toléré le compromis, et a massacré la majorité de ses confrères pour prendre le pouvoir... et les armes. Gehrart veut convertir le monde à sa Haute-Lumière en recréant un soleil miniature. Je crains que sa croisade ne vous atteigne bientôt, quetteur. Prenez garde ! Armez-vous dès à présent ! »

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 3.

Aucune mise en place spéciale.

RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.



Un groupe de Caréneurs manifeste au Conclave un signe de sa bonne volonté. Mais vous vous méfiez...

« Nous avons trouvé ces engins dans une ruine du vieux monde, explique l'émissaire caréneur en fixant ses différents interlocuteurs de son regard borgne. Nous n'allions pas garder cette avancée technologique pour nous... »

Il procède à une démonstration en jetant son fusil, sangle comprise, dans les mâchoires d'une sorte de broyeuse reliée à l'appareil. Quelques minutes de grincements et de sifflements plus tard, le borgne exhibe le résultat : une manchette articulée, bardée de métal.

« Chaque imprimante-fournaise a deux cents objets en mémoire. Nous sommes sûrs que les clans sauront en faire bon usage. »

Si les clans avaient la moindre ressource à gaspiller, ils l'investiraient dans la guerre qui fait rage depuis le schisme...

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 3.

Chaque joueur déploie deux soldats de base supplémentaires. Une fois le déploiement terminé, en suivant l'ordre de la piste Réserve des titres, chaque joueur déplace jusqu'à deux de ses unités dans 1 ou 2 zones incontrôlées adjacentes à ses zones de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque vous remportez un combat, choisissez une figurine parmi les pertes adverses et placez-la sur votre plateau de clan. En fin de partie, chaque paire de ces figurines augmente de 1 votre niveau de GÉO.



Une petite expédition du Conclave a découvert un vieux camion-citerne d'algofuel égaré. Éventré, le véhicule laisse apercevoir les corps de ses occupants dévorés par une sorte d'algue, la substance verte ayant gagné du terrain sur la neige. La bonne nouvelle ? Sur le tapis émeraude et gluant, des champignons poussent malgré le blizzard et l'absence de nourriture apparente. Ils sont comestibles, si vous en jugez par les trois Cramés à qui vous en avez fait goûter. Vous cultivez ces champignons et ces algues vivant apparemment en symbiose dans la vieille citerne que vous réaménagez, mais bientôt, d'autres clans jalourent votre découverte.

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 3.

Chaque clan déploie un soldat d'élite supplémentaire.

Placez la carte Scénario *Algue miraculeuse* près du plateau de jeu.

RÈGLES SPÉCIALES

- Lorsqu'un joueur remporte un combat, il prend la carte Scénario *Algue miraculeuse*, où qu'elle se trouve. Il en applique les effets et la place près de son plateau de clan.
- À partir du deuxième tour, vous pouvez prétendre à la **victoire par hégémonie** : atteindre 10 ou plus sur la piste GÉO.



Une nuit, la citerne d'algue miraculeuse disparaît de votre campement. Impossible de remettre la main dessus et les clans du Conclave jurent n'être responsables de rien. Et, pour une fois, vous les croyez : ils ont trop peur pour mentir.

Restent les Cramés, ces vagabonds qui pullulent et rapinent pour survivre. Enquêter dans les campements rustiques de ces fous sauvages vous semble plus que pertinent. Mais vous n'êtes pas seul sur le coup...

MISE EN PLACE

Colonne initiale : 0.

- Commencez par révéler et placer dans la défausse trois cartes Colonne de vapeur (elles peuvent appartenir à un déploiement). Dans chacune des zones indiquées par ces cartes, placez une ferme toxique des Menrâu, une tourelle, un baril d'algofuel de contrebande et trois soldats de base des Menrâu qui représentent les Cramés.
- Il est impossible de jouer le clan des Menrâu.
- Lors du déploiement, vous ne pouvez pas choisir de carte Déploiement contenant une zone occupée par des Cramés.
- Une fois les forces de départ déployées, en suivant l'ordre du Conclave, vous pouvez placer un soldat de base dans une zone non contrôlée adjacente à votre déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES

- Considérez les Cramés comme un clan neutre que vous pouvez attaquer. Ils ne paient pas d'algofuel. Lorsque vous prenez le contrôle d'une zone appartenant aux Cramés, prenez le baril et mettez-le dans votre surplus. Ensuite, retirez l'un des Cramés (au lieu de deux) vaincus de la zone avant de déplacer les unités en fuite vers une zone adjacente contrôlée par les Cramés ou non contrôlée. Si c'est impossible, retirez ces Cramés. Tous les cramés retirés sont remis dans la boîte.
- Les fermes des Cramés rapportent 1 GÉO et augmentent de 1 votre niveau d'incubation, comme le feraient les fermes toxiques des Menrâu (cf. Capacité du clan Menrâu, p. 22).



Aucun signe de l'algue miraculeuse. Les Cramés ont certes avoué, mais ils accusent les Caréneurs de les avoir poussés à la faute... Vous convoquez un émissaire des Caréneurs au Conclave. Il admet rapidement le vol, prétextant d'un ton dédaigneux ne pas avoir voulu déranger les clans dans leur lutte. Vous vous retenez d'égorger l'émissaire cynique sur-le-champ et serrez les poings derrière vous. De votre voix la plus contrôlée, vous ordonnez :

« Tu vas nous dire où ils ont emporté la citerne. Sinon, je te garantis que les havres vont changer de mains. »

Le Caréneur lâche un rire sec. Sa pomme d'Adam tressaute nerveusement.

« Aller dans les havres ne vous servira à rien. »

Ces mots, les seuls que vous parvenez à tirer de l'émissaire, vous hanitent. Vous n'allez pas en rester là...

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 3.

- Tous les joueurs placent 1 jeton Quarantaine sur un emplacement de leur plateau de clan.
- Après l'apparition des colonnes de vapeur initiales, l'un des joueurs pioche 10 cartes Colonne de vapeur (15 cartes à 5 joueurs). La carte Scénario Ruines est mélangée à ses cartes, et l'ensemble est placé sur le dessus de la pioche Colonne de vapeur.

RÈGLES SPÉCIALES

- Si la carte *Ruines* se trouve parmi les 3 cartes Colonne de vapeur piochées par un Guetteur (ou si la carte est piochée en cas d'absence de Guetteur), il en pioche une autre en remplacement avant d'appliquer les effets de la carte *Ruines*.
- Au début de chaque *phase 5 – Grand blanc*, les joueurs peuvent payer 2 algofuels pour retirer un jeton Quarantaine de leur plateau de clan, et le remettre dans la réserve générale.
- À partir du troisième tour, il est possible de remporter une **victoire par hégémonie** :
 - 2-4 joueurs : contrôler 4 havres.
 - 5 joueurs : contrôler 3 havres.



Vous avez enfin trouvé les Caréneurs qui ont dérobé la citerne : ils ont découvert une propriété de l'algue, qui permettrait, si l'on en croit les élucubrations des voleurs aux yeux désormais laiteux, d'accéder à un niveau de réalité différent.

Mû par votre désir de paix, le Conclave accepte d'élire un dépositaire pour cette algue si spéciale, que personne n'arrive à faire se reproduire hors de sa citerne. Ce que les clans feront de ce « reliquaire » les regarde...

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 3.

- Placez la carte Scénario *Reliquaire* près du plateau de jeu.
- Il est impossible de jouer le clan des Apôtres de la Haute-Lumière.

RÈGLES SPÉCIALES

- Lorsque vous appliquez la capacité spéciale d'un titre Guetteur, jouez deux cartes Colonne de vapeur au lieu d'une.
- Pour chaque titre Guetteur non choisi, piochez 2 cartes Colonne de vapeur et faites apparaître les colonnes correspondantes.
- À partir du deuxième tour de jeu, à la fin de chaque phase Conclave, les joueurs votent pour élire le dépositaire du Reliquaire selon les règles suivantes :
 - Chaque joueur reçoit une voix pour chaque paire de zones contrôlées.
 - Après négociations, les joueurs votent simultanément en désignant un joueur (soi-même ou un autre) pour lui accorder ses voix.
 - Le joueur récoltant le plus de voix devient le dépositaire du Reliquaire et le place à côté de son plateau de clan. Une égalité est tranchée par le premier joueur de la piste Conclave.
- À la fin de la *phase 5 – Grand blanc*, le ou les joueurs possédant le moins de GÉO reçoivent un baril d'algofuel sain ou placent un contrat des Caréneurs (en suivant l'ordre de la piste Réserve des titres).



Les clans ont bien entendu nourri des « élus » de l'algue miraculeuse. Ceux qui n'ont pas été tués par les tests ont fini dans un état second, quelque part entre celui des Cramés et la folie visionnaire de l'archevêque Gehrtart...

Tous parlent de grandes sources de vie à venir, du permafrost qui va desserrer son emprise sur la terre. Personne au Conclave ne les croit, et pourtant leurs élucubrations sont étrangement similaires...

Vous commencez à vraiment vous inquiéter le jour où trois immenses colonnes de vapeur apparaissent, hautes de près d'un kilomètre chacune ; vous trouvez vos prophètes de fortune absorbés dans une pieuse contemplation, seulement agitée par quelques rires déments.

MISE EN PLACE

Colonne initiale : 0.

Retirez les cartes Saksa, Istra et Commonwealth de la pioche Colonne de vapeur et remettez-les dans la boîte. Placez une colonne de 5 étages et un jeton Zone cible (face neutre) dans chacune de ces zones.

RÈGLES SPÉCIALES

- Lorsqu'une colonne de vapeur apparaît, ajoutez-lui un étage de vapeur supplémentaire.
- Pendant la *phase 4 – Baisse d'activité*, si un joueur contrôle une colonne de vapeur de 4 ou 5 étages (avant de retirer un étage) avec des unités, son niveau d'incubation augmente de trois au lieu d'un.
- En fin de partie, chaque zone contenant un jeton Zone cible accorde 2 GÉO supplémentaires au joueur qui la contrôle.



Un groupe de Caréneurs vous envoie un message, car il souhaite vous communiquer « un secret de la plus haute importance ». Si vous en croyez le texte fortement crypté, l'action des clans a bouleversé l'organisation interne des Caréneurs, et de nombreux groupes se sont désolidarisés les uns des autres.

Des coordonnées sont jointes: si vous vous rendez à l'endroit indiqué, vous devriez trouver les auteurs de ce mystérieux message... Vous prenez vos précautions, au cas où, et vous vous demandez si les autres clans ont eux aussi reçu ce genre de proposition. Ne s'agirait-il pas d'un piège ?

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 3.

Après le déploiement des joueurs et avant la *phase 1 — Conclave*, chaque joueur pioche 3 cartes Colonne de vapeur et en choisit une qu'il place, face cachée, sous son plateau de clan. Il s'agit de son point de rendez-vous. Les cartes non retenues sont remélangées à la pioche Colonne de vapeur.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Du premier au troisième tour:** avant d'activer un jeton Ordre, un joueur peut révéler la zone de son rendez-vous. Il y place le jeton Zone cible de la couleur de son clan. Ensuite, il recrute 2 soldats de base dans une zone qu'il contrôle.
- **En fin de partie:** les joueurs révèlent leur zone de rendez-vous. Chaque joueur gagne :
 - 2 GÉO supplémentaires s'il contrôle sa propre zone de rendez-vous ;
 - 1 GÉO supplémentaire par zone de rendez-vous adverse contrôlée.



PRÉSENTATION DES CLANS



RHEIN-STAMM



« Ensemble, nous sommes plus forts que le grand froid. »

Capacité spéciale du clan

Le Grand ost



Jeton
Grand ost

- L'un des jetons Mobilisation du Rhein-Stamm, le Grand ost, permet de recruter jusqu'à 4 soldats de base (Krikers).
- Le Grand Ost ne permet pas de recruter de soldat d'élite.

Capacité spéciale du lotunn

Imposant

Lorsqu'un lotunn attaque, sa force augmente de 1.





APÔTRES DE LA HAUTE LUMIÈRE



« Vous ploierez devant la Haute-Lumière ! Vous chanterez notre hymne radieux avec nous. »

Capacité spéciale du clan

Légions fanatiques

- Les emplacements d'action spéciale ne coûtent jamais d'algofuel.
- La piste Incubation des Apôtres de la Haute-Lumière a une fin : lorsque sa dernière case est atteinte, elle ne peut plus progresser. Une augmentation ultérieure du niveau d'incubation n'a aucun effet.

Capacité spéciale de l'Idole

Conversion

Lorsque vous attaquez avec une ou plusieurs Idoles, si vous êtes déclaré vainqueur : placez un soldat de base de votre réserve de clan dans la zone du combat ou une zone adjacente que vous contrôlez.



FLOTTE LIBRE



« Trouvons de nouveaux noyaux et laissons l'Europa à ces vermines ! »

Capacité spéciale du clan

Complice des Caréneurs



Jeton Complice des Caréneurs

Lors de la mise en place, placez votre jeton Complice des Caréneurs dans une zone de mer de glace (il n'occupe pas d'emplacement de contrat). Ce jeton fonctionne comme un contrat mais il n'est jamais déplacé ni retiré, et ne nécessite pas d'entretien.

Capacité spéciale du Foncéur

Pillards des banquises

Les Foncéurs considèrent toutes les zones de mer de glace disposant d'au moins un emplacement de contrat libre comme ayant conclu un contrat avec la Flotte libre.



CONGLOMÉRAT DU RHÔNE



« Les feux de l'ancien monde ne sont pas encore éteints. Dans leurs braises, nous retrouverons de quoi raviver la terre. »

Capacité spéciale du clan

Balises piégées



Balise piégée

Lorsqu'un joueur adverse détruit l'une de vos balises piégées, il perd l'une des unités déplacées dans cette zone. L'unité perdue est choisie par le joueur adverse, qui la remet dans sa réserve de clan.

Capacité spéciale du Perce-ciel

Tir de suppression

Les Perce-ciel soutiennent jusqu'à deux zones de distance (plaine et/ou montagne).





ALLIANCE DE L'OUEST



« Notre monde est encore pire que celui-ci... mais pas de beaucoup. »

Capacité spéciale du clan

Planification stratégique

- Au début de la première phase 1 — *Conclave*, piochez 2 cartes Colonne de vapeur et placez-les dans votre main.
- Une fois par tour, à la place d'activer un jeton Ordre, vous pouvez temporiser en défaussant une carte Colonne de vapeur ou Archonte de votre main. Cette carte n'a pas d'effet.

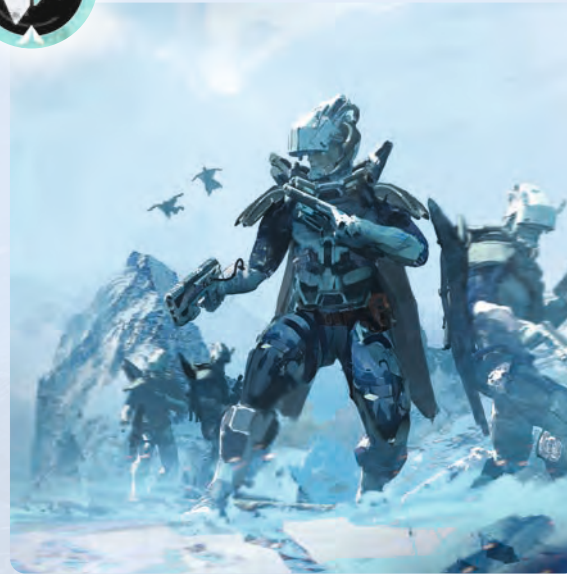
Capacité spéciale de la Jeep

Guérilla urbaine

Lorsque vous attaquez avec une ou plusieurs Jeeps, vous gagnez 1 point de force additionnelle par structure présente dans la zone attaquée.



CATABATES



« Zeus nous l'avait prédit. Il nous mènera jusqu'à ce que le monde soit à nouveau Cosmos. »

Capacité spéciale du clan

Glisse-neige

Les Catabates considèrent les zones de montagne comme des zones de plaine.

Capacité spéciale de l'Érynie

Ailes de la mort

Une Marche forcée ne contenant que des Érynies peut traverser une zone hébergeant des unités adverses sans déclencher de combat.



MENRÂU



« La terre se soignera. Elle se fera plus hospitalière, si on s'occupe d'elle. »

Capacité spéciale du clan

Souches toxiques



Ferme toxique

Les Menrâu possèdent trois fermes toxiques. Lorsqu'ils construisent une ferme (sauf lors de la mise en place), ils peuvent placer l'une de leurs fermes toxiques à la place.

Les fermes toxiques ont les capacités supplémentaires suivantes :

- Lors de la phase 4 — *Baisse d'activité*, si un clan adverse contrôle une zone où se trouve une ferme toxique, il augmente de 1 son niveau d'incubation.
- Lorsqu'une ferme toxique est seule dans une zone (sans balise ni unité adverse), la zone est contrôlée par les Menrâu.

Capacité spéciale du Semeur

Neurotoxines

Lorsque vous attaquez avec un ou plusieurs Semeurs, et avant la mise d'algofuel :

- Le défenseur doit remplacer 1 algofuel sain de son stock par 1 algofuel de contrebande.
- Le défenseur augmente également de 1 son niveau d'incubation.



INDEX

Activation d'un jeton Ordre.....	9
Algofuel de contrebande.....	5,9
Algofuel sain.....	5,9
Ambassadeur.....	8,9
Archonte.....	8
Baisse d'activité.....	9
Balise.....	11
Carte Archonte.....	8
Carte Colonne de vapeur.....	8
Carte Déploiement.....	7
Clan.....	7,20
Colonne de vapeur.....	5
Combat.....	14
Conclave.....	8,9
Contrat des Caréneurs.....	13
Cube Moral.....	14
Déplacement maritime.....	11
Déplacement terrestre.....	11
Détroit.....	11
Entretien.....	10
Ferme.....	9
Force.....	14
Force additionnelle.....	14
Force armée.....	14
Fuite.....	14
GÉO.....	5,10
Guetteur.....	8
Havre.....	5

Hégémonie.....	10,16
Incubation.....	5,16
Jeton Défense.....	13
Jeton Déplacement.....	11
Jeton Leurre.....	9
Limite d'occupation.....	4
Légit des Caréneurs.....	8
Marche forcée.....	11
Mobilisation.....	13
Mort & Exil.....	16
Négociation avec les Caréneurs.....	13
Patienter.....	13
Piste Conclave.....	5,8
Piste Réservation des titres.....	5,8
Primus.....	8,9
Quarantaine.....	5,16
Ravitaillement de l'armée.....	10
Roue de combat.....	14
Soldat de base.....	4,14
Soldat d'élite.....	4,14
Soutien.....	14
Stock d'algofuel.....	5
Structure.....	4
Surplus.....	5
Tourelle.....	13
Unité.....	4
Victoire.....	10,16
Zone côtière.....	4
Zone de mer de glace.....	4,11
Zone de plaine.....	4
Zone de montagne.....	4

CRÉDITS

Conception : Marc Lagroy.

Direction de projet : Stéphane Gantiez.

Direction artistique : Stéphane Gantiez.

Développement : Jean-Baptiste Gaillet, Stéphane Gantiez, Mathieu Rivero.

Illustrations : Fabien Delarue, David Demaret, Stéphane Gantiez, Wadim Kashin, Vladimir Motsar, Guillem Pongiluppi.

Sculpture des figurines : Irek Zielinski, Olivier Thill.

Maquette : Stéphane Gantiez, Sandra Tessieres.

Rédaction : Laurent Luchini, Arnaud Marchand, Mathieu Rivero.

Traduction : Mathieu Rivero, Andrew Seaward.

Tests : Romain Delavie, Naël Evain, Sébastien Évrard, Jean-Baptiste Gaillet, Louis-Marie Kerberenes, Séverine Krantz, Mike Monnier, Juliette Pompanon, Vincent-Thierry Savidan.

Relecture : Sam Healey, David Rakoto, Anne Vétillard.

Responsable de la production : Erwann le Torrivellec.

Communication : Helena Tzioti.

Éditeurs : Léonidas Vesperini, Benoît Vogt.

Le mot de l'auteur :



« Steamwatchers existe grâce au talent, à la confiance et au soutien de Frédéric Cermolacce, Gregory Aubert et Justine Bonne... merci. Merci à ma grande et incroyable famille et à tous les copains qui n'ont pas été ménagés pour les tests ! Un merci particulier à Fabrice Chazal, Alexandre Poyé, Nicolas Campello et à tous les auteurs de la Fabrique des Auteurs Marseillais. Merci enfin à tous les testeurs (Benoît Terrel à jamais le premier) et à la team Mythic et ses ambassadeurs de luxe pour la passion et l'énergie apportées au jeu. »

Limite d'occupation d'une zone : 5 unités (soldats de base/d'élite) + 2 structures.

SÉQUENCE DE JEU

1 Conclave

Appliquez l'effet du titre que vous avez réservé.

2 Planification des ordres

Placez 1 jeton Ordre/zone contrôlée (face cachée).

3 Activation des ordres

Dans l'ordre de la piste Conclave, activez 1 jeton Ordre puis remettez-le dans votre réserve, ou passez (réservez un titre).

4 Baisse d'activité

-1 étage de colonne de vapeur / zone :

- si contrôlée par une unité : +1 incubation
- si c'est le dernier étage d'une zone contrôlée par une unité, vous pouvez y construire une ferme pour 1 algofuel.

5 Grand blanc

Calculez vos GÉO. Vérifiez les conditions de victoire. Ajustez votre niveau de ravitaillement et remettez les unités non ravitaillées dans votre réserve. Remplissez les stocks d'algofuel à leur maximum. Entretenez les contrats (1 algofuel/contrat). Réinitialisez votre jauge d'incubation.

TITRES

Guetteur

Piochez 3 cartes Colonne de vapeur, jouez 1 carte Colonne de vapeur de votre main.

Archonte

Piochez 3 cartes Archonte, jouez 1 carte Archonte de votre main.

Légit

Placez le jeton Légit dans une zone de mer de glace. Elle est désormais considérée comme étant sous Contrat.

Primus

Recrutez 1 soldat de base. Bloquez un titre sur la piste Réserve des titres.

Titres non joués

Guetteurs : piochez 1 carte Colonne de vapeur et jouez-la.

Archonte : les effets de la carte précédente sont à nouveau appliqués (pas de bonus d'Archonte).

COMBAT

1 Forces initiales

Calculez-les pour l'attaquant puis pour le défenseur :

- **Force armée :** 1 par soldat de base, 2 par soldat d'élite.
- **Force additionnelle :** 1 pour le jeton Défense, 2 par tourelle, 2 pour un cube Moral.

Déclarez et rajoutez les soutiens éventuels.

2 Bataille et vainqueur

Mise secrète et simultanée d'algofuel.

1 algofuel dépensé = 1 point de force. Faites le total (forces initiales + mise). La plus grande force finale détermine le gagnant. L'attaquant l'emporte en cas d'égalité.

3 Conséquences du combat

- **Vaincu :** Remettez 2 unités combattantes dans votre réserve de dan. Les unités survivantes fuient :
 - dans une zone contrôlée adjacente ou accessible par contrat (défenseur) ;
 - vers la zone active (attaquant).
 Si la fuite est impossible, remettez les unités concernées et le jeton Ordre de la zone perdue dans votre réserve.
- **Vainqueur :** gardez ou prenez le contrôle de la zone. Détruisez ou gardez les structures existantes. Placez un cube Moral dans la zone du combat (maximum 1/zone).

ACTIONS POSSIBLES

	Jeton Déplacement	Jeton Défense	Jeton Leurre
Action simple	Déplacement terrestre / maritime	Construire une tourelle Patienter	Aucune
Action spéciale	Marche forcée	Mobilisation Négociation avec les Caréneurs	