

SOLAR STORM

- AYDEN LOWTHER -

Vous êtes entrés dans la zone rouge, ce qui vous place à portée du soleil. La zone rouge est généralement une zone interdite, mais vous n'avez pas le choix. Tout le vaisseau tremble, les feux de détresse se mettent à clignoter et les alarmes se mettent à sonner. Votre vaisseau est maintenant pris dans une tempête solaire qui a mis hors service le noyau énergétique et continue d'endommager d'autres zones du vaisseau. Pour empirer les choses, le vaisseau est maintenant sur une trajectoire de collision avec le Soleil lui-même ! Vous devrez utiliser tout ce que vous pouvez trouver pour diriger l'énergie restante au noyau énergétique, tout en veillant à ce que le reste du vaisseau ne subisse pas trop de dommages. Avez-vous ce qu'il faut pour remettre les systèmes en marche ou allez-vous périr dans l'abîme brûlant ?

Règles en Français Version 1.0

OBJECTIF

En équipe, vous devrez détourner l'énergie de toutes les pièces du vaisseau vers le noyau d'énergie, puis faire redémarrer le vaisseau depuis la pièce du noyau d'énergie. Le Noyau d'énergie est la pièce située au centre du vaisseau; elle ne peut pas être endommagée, mais ne peut pas non plus être activée tant que toutes les autres pièces n'ont pas détourné leurs énergies vers elle.

CONTENU



9 Cartes Pièces



24 Cubes Réparations



24 Cartes Dommages



1 Carte Brèche de la coque

68 Cartes Ressources



15 Données
(Bleue)



15 Métal
(Rouge)



15 Nanorobots
(Violet)



8 Tokens
Actions



15 Energie
(Verte)



8 Universelle



4 Tokens
Protections



1 Carte Capsule de sauvetage*



8 Tokens
Energie Déviées



4 Cartes
Références



4 Cartes
Protections



4 Meeples



1 Dé 6

La version Deluxe intègre également:



8 Cartes Pièces Alternatives*



3 Cartes de l'extension
"Contrôle des Dommages"

* Contenu de l'extension

MISE EN PLACE DU JEU

REMARQUE : Un schéma figure à la page 6 pour faciliter la mise en place.

- 1 Placez la carte "Energy Core Room"/ Salle du Noyau énergétique au centre de l'aire de jeu. Mélangez les autres cartes de salle et placez-les au hasard, face visible, pour former une grille de 3 par 3 (avec la salle du noyau d'énergie au centre), pour former le vaisseau.
- 2 Placez 1 cube de réparation sur chacune des 3 cases de suivi de réparation, situés sur le côté droit de chaque salle.
- 3 Prenez les cartes Ressources et les cartes Universelles. Décidez du degré de difficulté du jeu et sélectionnez un certain nombre de cartes universelles comme indiqué ci-dessous. Remettez les cartes universelles non utilisées dans la boîte.
 - **FACILE** : 8 cartes universelles
 - **MOYENNE** : 6 cartes universelles
 - **DIFFICILE** : 4 cartes universelles
 - **VÉTÉRAN** : 2 cartes universelles
 - **RÉALISTE** : 0 Cartes universelles.

Mélangez les cartes Ressources et les cartes Universelles, face cachée, pour former le paquet de cartes Ressources et placez-le à côté du vaisseau.

- 4 Distribuez à chaque joueur un certain nombre de cartes Ressources du paquet de cartes Ressources, face visible, comme indiqué dans le tableau ci-dessous:

Nombre de joueurs	2	3	4
Cartes ressources pour chaque joueur	4	3	2

REMARQUE: Les cartes qui vous sont distribuées sont connues de tous les joueurs et doivent être visibles par tous.

- 5 Distribuez les deux premières cartes Ressources, face visible, à côté du paquet de cartes Ressources.
- 6 Séparez les cartes Dommages par type et mélangez chaque type séparément. Le type est déterminé par le nombre de pièces que la carte endommage. Placez les cartes Dommages de "type 3", face cachée, à côté du vaisseau. Placez les cartes Dommages de "type 2" au-dessus, puis les cartes Dommages de "type 1" au-dessus pour créer le paquet de cartes Dommages.

- 7 Piochez 2 cartes du bas du paquet "Dommages". Ce sont les cartes Dommages initiales et vous devez endommager toutes les salles indiquées.



Lorsqu'une pièce est endommagée, retirez le cube de réparation situé au plus haut du suivi des réparations de cette pièce. Lorsque les cubes de réparation sont retirés du suivi des réparations, placez-les sur à côté du paquet dommage pour créer une réserve de cubes de réparation.

De cette façon une pièce peut être endommagée 2 fois pendant l'installation, ainsi les 2 cubes supérieurs seront retirés. Une fois les 6 cubes retirés, défaussez les 2 cartes pour former une pile de défausse Dommages à côté du paquet Dommage.

- 8 Prenez la carte "Hull Breach" (Brèche de la coque) et placez-la en dessous du paquet "Dommages", face vers le haut.
- 9 Placez tous les jetons à portée de main de tous les joueurs, triés par type. Cela constitue la réserve générale.
- 10 Placez le dé dans la réserve générale.
- 11 Placez les cartes Protection dans la réserve générale.
- 12 Chaque joueur choisit une couleur, prend la carte de référence de cette couleur et la place devant lui. Prenez également le pion de cette couleur et placez-le sur la carte de la salle du noyau d'énergie au centre du vaisseau.
- 13 Le joueur qui a été brûlé en dernier par le Soleil devient le premier joueur, ou bien vous en choisissez un au hasard.

Pour la configuration et les règles du mode Solo, voir pages 14-15.

Pour la configuration et les règles des Extensions, voir pages 15-17.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE

UNIVERSAL

METAL

REFERENCE

TAKE 3 ACTIONS

MOVE
REPAIR A ROOM
ACTIVATE A ROOM
DIVERT ROOM POWER
SCAVENGE

Roll 3/4/5 (roll ONE card)
Roll 2 (roll TWO cards)

CREW QUARTERS

2

Move a player's pawn to a room that has another pawn in it.

ENGINE ROOM

Swap a card from your hand with one from the discard pile.

ARMOURY

Place 2 protection tokens on any room(s) (this ends at the start of your next turn)

MEDICAL BAY

1

As two actions, give three action tokens to any other player(s)

ENERGY CORE

12

When all rooms have diverted power, get here and use 1 action to reactivate the Energy Core.

CARGO HOLD

Look at the next 5 resource cards. Then put them back in any order.

REPAIR CENTRE

Repair a damaged room by one space on the Repair Track. Discard the matching card.

MESS HALL

Give, take or exchange a resource card with another player.

BRIDGE

Look at the next 3 Damage cards and put them back in any order.

NANOBOTS

DATA

REFERENCE

PHASE 1
TAKE 3 ACTIONS

MOVE
REPAIR A ROOM
ACTIVATE A ROOM
DIVERT ROOM POWER
SCAVENGE

Roll 3/4/5 (roll ONE card)
Roll 2 (roll TWO cards)
Roll 1 (roll ONE card)

REFERENCE

PHASE 1
TAKE 3 ACTIONS

MOVE
REPAIR A ROOM
ACTIVATE A ROOM
DIVERT ROOM POWER
SCAVENGE

Roll 3/4/5 (roll ONE card)
Roll 2 (roll TWO cards)
Roll 1 (roll ONE card)

8

6

DAMAGE

DAMAGE

DAMAGE

+ MEDICAL BAY +

*** REPAIR CENTRE ***

ARMOURY

7

9

10

11

PROTECTION

3

RESOURCES

REFERENCE

PHASE 1
TAKE 3 ACTIONS

MOVE
REPAIR A ROOM
ACTIVATE A ROOM
DIVERT ROOM POWER
SCAVENGE

Roll 3/4/5 (roll ONE card)
Roll 2 (roll TWO cards)
Roll 1 (roll ONE card)

5

METAL

METAL

ENERGY

NANOBOTS

6

7

COMMENT JOUER

Solar Storm est un jeu coopératif. Vous gagnerez ou perdrez en équipe. Vous gagnez le jeu en détournant l'énergie de toutes les autres pièces vers le noyau énergétique et en activant la pièce du noyau énergétique.

Vous perdrez la partie si le vaisseau subit trop de dégâts ou si vous êtes à court de ressources dans le paquet des ressources.

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Le tour de chaque joueur se compose de 3 phases. Une fois qu'un joueur a terminé ses 3 phases, le joueur à sa gauche démarre son tour.

PHASE 1 : ACTIONS

À votre tour, vous pouvez entreprendre jusqu'à 3 actions parmi celles énumérées ci-dessous. Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et peuvent être répétées autant de fois que vous le souhaitez, tant qu'il vous reste des actions à utiliser. Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer d'autres actions, passez à la deuxième phase : Collecte des ressources.

+1

Si vous avez des jetons d'action, vous pouvez en défausser 1 (en le remettant dans la réserve) afin de réaliser une action supplémentaire. Vous pouvez le faire autant de fois que vous avez de jetons d'action à défausser.

DEPLACEMENT

Vous pouvez vous déplacer orthogonalement vers une pièce adjacente, chaque mouvement entraîne 1 action. Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.



8

FOUILLER

Vous pouvez fouiller le vaisseau à la recherche de ressources. Pour ce faire, lancez le dé. Chaque lancé consomme 1 action.

Si vous obtenez un 3, un 4 ou un 5, vous pouvez prendre 1 ressource dans les ressources visibles ou la carte du haut du paquet ressources.

Si vous obtenez un 6, vous pouvez prendre 2 cartes ressources face visible, ou 2 cartes du dessus du paquet ressources, ou 1 de chaque.

Si vous obtenez un 1 ou un 2, vous ne gagnez rien!

REMARQUE : Si vous prenez une ressource des cartes ressources face visible, remplacez-la immédiatement en haut du paquet ressources.

PARTAGER DES RESSOURCES

Vous pouvez partager vos cartes ressources entre vous si vous êtes dans la même pièce. Cela consomme une action par carte donnée ou effectuée. Par conséquent, l'échange d'une carte avec un autre joueur entraîne deux actions.

RÉPARER UNE PIÈCE

Vous pouvez réparer la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Pour cela, vous devez vous défausser d'une carte ressource qui correspond à un emplacement exposé sur le suivi de réparation de cette pièce. Vous ne pouvez réparer qu'un emplacement qui correspond à la carte ressources que vous défaussez.



9

Chaque emplacement de réparation nécessite 1 action pour être réparé.

Pour montrer qu'un emplacement a été réparé, placez un cube de réparation de la réserve de réparation sur cet emplacement.

NOTE : Il n'y a pas d'ordre dans lequel les emplacements à réparer doivent être réparés.



ACTIVER UNE PIÈCE

Vous pouvez utiliser l'action de la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Chaque pièce a une capacité unique qui peut être effectuée en dépensant 1 action*. Toutefois, ces capacités uniques ne peuvent être exercées que si la pièce est entièrement réparée, c'est-à-dire que les trois cubes de réparation sont sur le suivi des réparations. La capacité unique de la pièce peut être utilisée aussi souvent que vous le souhaitez. Cependant, il faudra dépenser une action* à chaque fois qu'elle sera utilisée.

NOTE : Voir page 18 pour connaître en détail les capacités de chaque pièce. Cela comprend les jetons / cartes de Protection utilisés par l'Armurerie.

* La plupart des capacités de la pièce nécessitent 1 action pour être utilisées. Cependant, certaines capacités de salle peuvent ne pas faire d'action ou peuvent coûter plus d'une action à dépenser. Ces exceptions sont détaillées sur les salles elles-mêmes.



DÉVIATION DE L'ÉNERGIE

Vous pouvez dévier l'énergie de la pièce où vous vous trouvez vers le noyau énergétique. Il faut dévier l'énergie des 8 salles pour gagner la partie. Le côté gauche de chaque carte pièce indique les ressources nécessaires pour dévier l'énergie de cette pièce.

Pour dévier l'énergie de la pièce dans laquelle vous vous trouvez, vers le noyau d'énergie, vous devez vous défausser de toutes les cartes Ressources indiquées en même temps. Cela nécessite 1 action.

Vous devez avoir TOUTES les cartes Ressources nécessaires.

IMPORTANT : Vous ne pouvez détourner l'énergie vers le noyau d'énergie que si la pièce dans laquelle vous vous trouvez est entièrement réparée.

Pour montrer que la pièce a vu son énergie déviée, placez un jeton d'énergie déviée sur la pièce.

Une fois que l'énergie d'une pièce a été déviée, elle peut encore subir des dommages. Cependant, le fait de dévier l'énergie d'une pièce facilite les réparations.



Dans une pièce où l'énergie a été déviée, une carte correspondant à l'une des ressources indiquées sur le suivi de réparation peut être défaussée pour réparer TOUTES les pièces. Cela ne nécessite de consommer qu'une seule action. S'il ne reste aucun cube de réparation, vous pouvez vous défausser d'une des trois ressources indiquées. Cette action est résolue comme si les 3 ressources avaient été défaussées, de sorte que le suivi des réparations de cette pièce est entièrement réparé en plaçant un cube de réparation sur chacun des 3 emplacements.



PRENDRE UN JETON D'ACTION

Si vous ne pouvez pas, ou ne souhaitez pas entreprendre d'autres actions à ce tour, prenez un jeton d'action dans la réserve pour chacune de vos 3 actions que vous n'avez pas réalisés. Un jeton d'action peut être défaussé à tout moment pour vous permettre d'obtenir une action supplémentaire.



PHASE 2 : COLLECTE DES RESSOURCES

Vous DEVEZ aussi :

Prendre une carte ressource face visible et l'ajouter à vos autres cartes. Ensuite, remplacez la carte que vous avez prise par la carte supérieure du paquet ressources.

OU

Piochez 2 cartes Ressources en haut du paquet ressources et ajoutez-les à vos autres cartes.

Vous DEVEZ prendre l'une des deux options ci-dessus. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet ressources ou que vous prenez les dernières cartes ressources vous perdez la partie !

Si vous avez maintenant 7 cartes ressources ou plus, défaussez les cartes ressources de votre choix jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus que 6.

PHASE 3 : CARTES DOMMAGES

Piochez la carte Dommage du dessus du paquet Dommages et endommagez-la ou les pièces qui y sont indiquées en retirant le cube de réparation situé le plus haut du suivi des réparations.

Si une pièce est endommagée et qu'aucun cube de réparation ne se trouve sur son suivi de réparation, vous perdez la partie !



La carte "Hull Breach" Brèche de la coque est la dernière carte du paquet dommage. Lorsque cette carte devient visible et qu'il ne reste plus de carte dommages à jouer, la PHASE TROIS est modifiée comme indiqué ci-dessous : Vous devez à présent lancer le dé à la fin de votre tour et vous défausser du nombre suivant de cartes Ressources du dessus du paquet Ressources :



Sur un jet de 1 ou 2, défausser 1 Carte Ressources

Sur un jet de 3 ou 4, défausser 2 Cartes Ressources

Sur un jet de 5 ou 6, défausser 3 Cartes Ressources

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

COMMENT GAGNER

Il n'y a qu'une seule façon de gagner : Dévier l'énergie des 8 pièces et activer le noyau d'énergie.



COMMENT PERDRE

Il y a deux façons de perdre le jeu. Si l'une de ces conditions est remplie, la partie se termine immédiatement et vous perdez !

- 1 S'il n'y a plus de cartes dans le paquet ressources. Cela n'inclut pas les Ressources face visible ou les cartes en main, mais uniquement le paquet Ressources.
- 2 Si une pièce est entièrement endommagée (c'est-à-dire qu'elle n'a pas de cubes de réparation sur son suivi de réparation) et qu'elle doit subir des dommages supplémentaires.

RÈGLE FACULTATIVE : Vous ne pouvez pas regarder les paquets ou les cartes défaussées, sauf si cela est indiqué par une action que le joueur actuel est en train de faire. Cela inclut le comptage des cartes de n'importe quel paquet ou défausse. Cette règle optionnelle rendra le jeu plus réaliste et plus difficile.

MODE SOLO

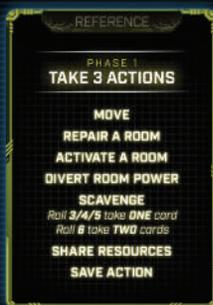
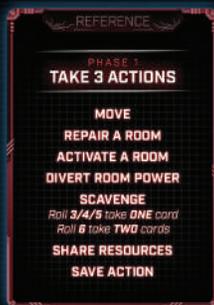
Dans le mode solo, vous jouez le rôle d'un officier de communication, dirigeant 3 membres de l'équipage à bord et gérant leurs ressources communes. Chaque membre de l'équipage sera représenté par 1 personnage et chacun aura son propre tour tout au long du jeu comme s'il s'agissait d'un jeu à 3 joueurs.

MÉCANISME DU JEU

Jouez au jeu de la même manière qu'en multijoueur, avec les exceptions suivantes:

Lors de l'installation, placez 3 meeple sur le noyau d'énergie. Ce sont les membres de l'équipage que vous contrôlerez pendant le jeu. Distribuer 4 cartes ressources. C'est votre main de départ.

Pendant le jeu, vous utiliserez les cartes de référence et le quatrième meeple pour indiquer quel membre d'équipage est actif. Pour ce faire, vous placez le quatrième pion sur la carte de référence du membre d'équipage actif. Une fois que ce membre d'équipage a terminé son tour, déplacez le pion sur la carte de référence suivante. Le meeple de la couleur correspondante est maintenant le nouveau membre d'équipage actif. Le tour d'un membre d'équipage est composé des 3 phases, comme dans un jeu multijoueur. Chaque membre d'équipage effectue la phase 1, la phase 2 et la phase 3 à son tour.



Vous n'avez qu'une seule main de cartes pour TOUT l'équipage. Cela signifie que votre équipage partage ses ressources. Il y a une limite de 6 cartes partagées entre tous les membres de l'équipage et non pas 6 par membre de l'équipage.

Au lieu d'échanger avec d'autres joueurs, vous pouvez maintenant échanger avec les ressources visibles à la place. Cela inclut l'utilisation de l'action "salle à manger".

Tous les jetons d'action gagnés doivent être placés sur la carte de référence du membre d'équipage auquel ils appartiennent. Seul ce membre d'équipage peut utiliser ses propres jetons d'action à son tour.

Les cartes Protection gagnées doivent être placées avec la carte de référence du membre d'équipage auquel elles appartiennent. Ces jetons de protection fonctionnent de la même manière que dans un jeu multijoueur.



EXTENSIONS

CARTES PIÈCES ALTERNATIVES

Si vous jouez avec la mini-extension "8 pièces alternatives", mélangez les 16 cartes à l'étape 1 de la configuration. Si vous placez une carte de salle qui porte le même nom qu'une carte déjà présente, défaissez-la et distribuez à nouveau. La grille doit être composée de 8 pièces portant des noms différents, mais peut contenir un mélange de pièces V1 et V2. Le noyau d'énergie doit toujours être placé au centre de la grille comme neuvième pièce.

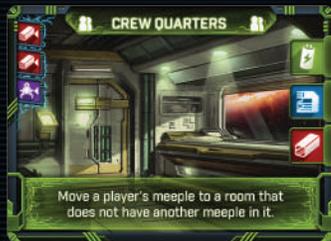
ACTIONS DES PIÈCES

NOTE : Les cartes V2 sont les cartes de pièces alternatives qui ne sont disponibles que dans la version Deluxe. Elles ne sont pas incluses dans le jeu de base.

QUARTIERS D'ÉQUIPAGES :



V1 - Vous pouvez déplacer un pion de n'importe quelle pièce vers une autre pièce qui en contient déjà un. Cette action peut être utilisée pour déplacer le pion qui a activé cette pièce.



V2 - Vous pouvez déplacer n'importe quel pion de n'importe quelle pièce vers une pièce qui n'en contient pas d'autre. Cette action peut être utilisée pour déplacer le pion qui a activé cette pièce.

SOUTE :



V1 - Vous piochez les 5 premières cartes Ressources de la pioche. Disposez-les dans l'ordre que vous souhaitez, puis remettez les 5 cartes sur le dessus du paquet de cartes Ressources, face cachée.



V2 - Vous piochez 1 carte du paquet de ressources ou 1 carte des ressources face visible et l'ajoutez à vos autres cartes ressources.

SALLE A MANGER :



V1 - Vous pouvez choisir l'une ou l'autre : Prendre 1 carte d'un autre joueur, OU donner 1 carte à un autre joueur, OU échanger 1 carte avec un autre joueur.

Cela signifie que vous pouvez échanger une de vos cartes contre une carte d'un autre joueur. Si vous voulez donner, prendre ou échanger plus d'une carte, cela entraînera des actions supplémentaires. Vous devez être impliqué dans tout échange de cartes. Le joueur avec lequel vous échangez des cartes n'a pas besoin d'être dans cette salle.



V2 - Vous (le joueur actif) choisissez d'échanger 1 ou 2 cartes entre 2 autres joueurs, sans vous inclure. Tous les joueurs impliqués doivent être d'accord avec les cartes qui sont échangées, ce qui doit donc être discuté ouvertement et convenu en équipe. Vous ne pouvez pas donner vos propres cartes ni en recevoir dans le cadre de cette action.

La V2 de la salle à manger ne peut être utilisée que dans un jeu à 3 ou 4 joueurs.

SALLE DES MACHINES :



V1 - Vous pouvez échanger une carte que vous avez contre une autre carte de la pile de défausse ressources. Si vous souhaitez échanger d'autres cartes, vous devrez effectuer des actions supplémentaires.



V2 - Vous pouvez prendre n'importe quelle carte de la défausse ressources. Ensuite, placez la carte du dessus du paquet ressources dans la défausse.

CENTRE DE RÉPARATION :



V1 - Vous pouvez utiliser cette action pour réparer une autre pièce connexe en vous défaussant d'une carte ressource correspondante comme si vous étiez dans cette pièce. Un seul cube de réparation est placé, sauf si la pièce à réparer possède un jeton d'énergie déviée. Si c'est le cas, le fait de se défausser d'une carte réparera tous les emplacements endommagés sur le suivi de réparation.



V2 - Vous devez donner un cube de réparation de la réserve à un autre joueur. Vous ne pouvez pas vous donner un cube de réparation. S'il n'y a pas de cube de réparation disponible dans la réserve, vous ne pouvez pas faire cette action. *

Vous pouvez utiliser vos cubes de réparation pour réparer une pièce dans laquelle vous vous trouvez comme une de vos actions sans avoir besoin de vous défausser de cartes. Placez le cube sur la section endommagée du suivi de réparation. Si la salle a dévié son énergie et que vous utilisez des cubes de réparation provenant du centre de réparation, vous devez utiliser tous vos cubes de réparation pour remplir le traqueur de réparation avant d'utiliser les cubes de réparation de la réserve.

STATION MÉDICALE :



V1 - Si vous êtes dans cette salle au début de votre tour et que la salle est entièrement réparée avant que vous n'effectuiez une action, vous gagnez 2 jetons d'action. **C'est la seule pièce qui ne vous coûte pas d'action pour l'activer.**



V2 - **Dans cette salle il faut effectuer 2 actions pour l'activer.** Vous pouvez prendre jusqu'à 3 jetons d'action dans la réserve et les donner aux autres joueurs. Vous pouvez les donner de la manière que vous voulez. Cependant, vous ne pouvez pas garder les jetons d'action pour vous.

LE PONT :



V1 - Vous pouvez prendre les 3 premières cartes Dommages du paquet Dommages, les regarder, les disposer dans n'importe quel ordre, puis les retourner face cachée sur le dessus du paquet Dommages.



V2 - Vous pouvez prendre et regarder les 2 cartes Dommages du haut du paquet Dommages. Vous devez ensuite en remettre une ou les deux en haut ou en bas du paquet "Dommages", dans l'ordre que vous choisissez. Assurez-vous que la carte Rupture de la coque se trouve toujours en bas, en y plaçant toute carte de cette action au-dessus.

L'ARMURERIE :



V1 - Vous pouvez placer 2 jetons de protection dans les pièces. Vous pouvez placer les deux jetons dans la même pièce, ou en placer 1 dans une pièce et 1 dans une autre. Vous devez également prendre les Cartes de protection correspondant aux jetons de protection placés. Afin de vous aider à vous rappeler quel jeton vous avez placé à ce tour.

Ces jetons seront retirés à la place d'un cube de réparation si la pièce subit des dommages liés à une carte Dommages. Au DÉBUT du prochain tour, retirez les jetons de Protection inutilisés que vous avez placés et remettez-les, avec les cartes de Protection correspondantes, dans la réserve.



V2 - Vous pouvez prendre un jeton de Protection dans la réserve et le donner à n'importe quel joueur, y compris vous-même. Si une pièce est endommagée et qu'un joueur dans cette pièce détient un jeton de Protection, il doit remettre le jeton de protection dans la réserve afin d'éviter que cette pièce ne soit endommagée.

Ces jetons de protection NE DOIVENT PAS être défaussés au début du prochain tour de ce joueur et ne sont défaussés dans la réserve que si la pièce dans laquelle il se trouve est endommagée comme décrit ci-dessus.

LE NOYAU ÉNERGÉTIQUE :



Cette pièce ne peut être activée qu'une fois que toutes les autres pièces ont dévié l'énergie vers elle. Lorsque cette pièce est activée, tous les joueurs gagnent la partie !

CREDITS

Designer: Ayden Lowther

Lead Developer: Simon Milburn

Solo Mode Designer: Jason Broad

Illustrations: Vladimir Ishelin, Elias Stern, and Szymek Dmitruk

Graphic Designers: Sebastian Koziner and Rory Muldoon

Rulebook Editors: David Digby, Ayden Lowther, and Simon Milburn

Senior Playtesters: Paul Berrow, Helen Lowther, and James Hopton

French Translation: Arié Zarka

French Layout: James Heru / Arié Zarka

Other Playtesters: Stuart Parton, Damien Sturdy, Megan Brown, Andrew Brush, Mike Shillaker, Tez Nash, Aaron Brush, Anabelle Parton-Blades, Peter Bloomfield, Jim Richardson, Tom French, Simon Medland, Luke Boyce, Scott Moore, Richard Buxton, Nicki Lloyd, Andy Hopwood, Andy Lefter, Tom Holness, The Birmingham Board Bash, and Birmingham Playtest UK.

With thanks to: Esther Lowther, Clare Lowther, Andrew Lowther, Antonia Lowther, Hannah Milburn, Caesar Al-Jassar, Chas Gregory, Lesley Gregory, Gareth Bowen, and all of the Kickstarter backers that made this game a reality!

Manufactured in China by Gameland Published by Dranda Games Ltd, 73 Lewis Road, Birmingham, B30 2SU

TOUR DE JEU

REFERENCE

PREMIÈRE PHASE : Actions

Réalisez 3 actions :

- Déplacement
- Fouiller (lancez le dé : 1 ou 2 ne vous donne rien. 3, 4 ou 5 vous donne une carte. 6 vous donne deux cartes)
- Partager des ressources
- Réparer une salle
- Activer une salle
- Dévier l'énergie
- Jeton d'action

DEUXIÈME PHASE : Collecte des ressources

Prenez 2 cartes ressources du dessus du paquet ressources **OU** prenez 1 des cartes ressources face visible.

TROISIÈME PHASE : Cartes Dommages

Piochez la carte Dommage du haut du paquet dommage et endommager la ou les pièces qui y sont indiquées.

Lorsqu'il ne reste plus de carte Dommages, l'action de la carte Brèche de la coque se déclenche à la fin de chaque tour.

COMMENT GAGNER

Il n'y a qu'une seule façon de gagner : dévier l'énergie des 8 chambres et activer le noyau énergétique.

COMMENT PERDRE

Il y a deux façons de perdre le jeu. Si l'une de ces conditions est remplie, le jeu se termine immédiatement et vous perdez !

- 1 Si le paquet de ressources est vide. Cela n'inclut pas les Ressources faces visibles ni les cartes en main. Seulement le paquet ressources.
- 2 Si une pièce est entièrement endommagée (c'est-à-dire qu'elle n'a pas de cubes de réparation sur son suivi de réparation) et qu'elle doit subir des dommages supplémentaires.

