



CHRISTOPHE BOELINGER

PLANET AQUARIUS

Aquarius est la première planète majoritairement aquatique découverte dans la galaxie vivante. Sa surface est constamment ravagée par des vagues géantes, des Maelströms, et de violentes tempêtes. Le Vibrium ne se trouve que sous la forme de récifs à fleur d'eau. Sa récolte est donc une activité très risquée si on considère l'instabilité des éléments avoisinants.

C'est pour cette raison qu'ingénieurs et scientifiques développèrent des systèmes de protection utilisant des murs d'acier pour tenter de protéger leurs installations. Ils se mirent finalement à construire ces murs à partir du Vibrium qu'ils récoltaient, ce qui s'avéra bien plus efficace et résistant.

De leur côté, les explorateurs construisirent des flottes pour partir explorer cette planète aquatique. Les navires furent conçus pour utiliser les forts vents comme moyen

de poussée, mais pouvaient également activer leur moteur à essence pour une meilleure manoeuvrabilité ou en cas d'absence de vent.

L'exploration de cette nouvelle planète se déroulait étrangement plutôt bien, mais qu'allait-il se passer quand elle commencerait à se débarrasser de ses envahisseurs, déversant son arsenal de cataclysmes pour en détruire toute trace ?



LA GALAXIE VIVANTE

Le destin de la Galaxie vivante sera révélé à la sortie du jeu :)

CONTENU DU JEU



1. 28 Bâtiments :

- 6 Eolienne Offshore
- 6 Plateforme Pétrolière
- 6 Extracteur de Récif de Vibrium
- 6 Générateur Hydro-électrique
- 4 Port Maritime

2. 20 Hexagones

3. 12 Bateaux en bois

4. 5 ressources Pétrole

5. 5 ressources Électricité

... et ce livret de règle

Prenez l'hexagone contenant la seule île sécuritaire (sans cataclysmes) et placez-la au centre de la table. Les Ports Maritimes ont différentes valeurs de dé sur chacune de leurs faces. Le Leader choisit son Port le premier, puis continuez dans le sens horaire.

Chaque joueur place son Port Maritime ainsi qu'une de ses Pucés d'automatisation sur un emplacement libre de l'île. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, certains emplacements resteront libres. Ces emplacements libres sont uniquement constructibles dans une partie à 2 joueurs. Chaque joueur place son Bateau dans la zone maritime de l'hexagone de départ.

Chaque joueur place 20 MC et 1 Pétrole derrière son écran.

La banque doit contenir tous les Méga-Crédits du jeu de base, et la réserve de ressources doit regrouper toutes les ressources du jeu de base ainsi que les 5 ressources Pétrole et les 5 ressources Électricité supplémentaires de cette extension.

Placez tous les bâtiments du jeu de base ainsi que ceux de cette extension dans la réserve de bâtiments.

Toutes les ressources débutent à un prix de 5 MC sur le Marché Financier.

Déterminez au hasard le premier joueur, qui choisit 1 hexagone contenant au moins un emplacement de Mycélium parmi les 24 hexagones du jeu de base, et le place devant lui face cachée. Puis le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi un hexagone. Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur choisit 2 hexagones, un à la fois.

Prenez les 19 hexagones restant de l'extension Aquarius (contenant de l'eau) et ajoutez-y les hexagones de Mycélium choisis par les joueurs (4 hexagones à 2 et 4 joueurs, 3 à 3 joueurs). Mélangez le Paquet d'Exploration et placez-le sur la table.

La partie peut débiter. Ce scénario se joue en 12 tours.

PLANET TERRA-H2O

SCÉNARIO AVANCÉ

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Ce scénario place les corporations face à la découverte d'une planète faite partiellement d'eau. Les joueurs commencent sur une zone d'atterrissage terrestre et tentent (ou non) de découvrir des zones d'eau.

Chaque joueur commence avec :

- 1 Ecran
- 1 Spatioport contenant une Puce d'automatisation
- 1 Scientifique
- 20 MC
- 1 Ressource de Pétrole

PLANET AQUARIUS

NOUVELLES RÈGLES

NOUVEAU TERRAIN - L'EAU

De nouveaux emplacements de construction sont disponibles totalement dans l'eau (pleine-mer), ou en partie sur la terre, et en partie sur l'eau (côtier).

DÉPLACEMENTS

Scientifiques et Rovers ne peuvent pas entrer ou traverser des zones d'eau (zones maritimes) à moins qu'un Bateau du même joueur ne les transporte (voir paragraphe correspondant).

Les Bateaux peuvent seulement se déplacer dans les zones maritimes et ne peuvent jamais entrer dans les déserts, les montagnes, ni dans n'importe quel bâtiment.

EMPLACEMENTS PLEINE-MER

Seuls les Extracteurs de Récif de Vibrium, les Eoliennes Offshore, et les Plateformes Pétrolières peuvent être construits sur ces emplacements en utilisant un Bateau. Les joueurs ne peuvent pas y construire de bâtiments terrestres du jeu de base, ou de bâtiments côtiers.

EMPLACEMENTS CÔTIERS

Sur un emplacement côtier sans icône de ressource, seul un Port Maritime, un Spatioport, un bâtiment de Protection ou un bâtiment Financier peut y être construit.

Sur un emplacement indiquant une Électricité, un joueur peut construire l'un des bâtiments énoncés précédemment, ainsi qu'un Générateur Hydro-électrique (mais pas d'Eolienne).



EXPLORER DES HEXAGONES MARITIMES

Lors de la pose des hexagones d'Exploration, les zones maritimes doivent correspondre aux hexagones adjacents de la même manière que les zones de déserts et de montagnes.

BATEAUX

CONSTRUCTION DE BATEAU

Lorsqu'un dé de production indique une valeur correspondant à un Port Maritime contrôlé par un joueur, celui-ci peut payer 1 Fer pour placer un nouveau Bateau sur cet hexagone, dans la zone maritime du Port contrôlé. Un seul Bateau peut être construit par joueur et par dé. Cette construction peut être faite même si le Port Maritime est occupé par une Unité. Plusieurs Bateaux peuvent être présents sur un même hexagone.

POINTS DE VICTOIRE PAR BATEAU

Les joueurs gagnent **1PV par Bateau** qu'ils contrôlent en fin de partie.

DÉPLACEMENT DES BATEAUX

Les Bateaux d'Aquarius sont équipés de voiles et de moteurs à hélices. Ils peuvent donc se déplacer en utilisant le vent, ou du Pétrole.

Lors de la phase d'Actions du Joueur Actif, si celui-ci choisit l'action de Déplacement, il peut payer 1 Pétrole pour déplacer jusqu'à 3 Bateaux qu'il contrôle. Lorsqu'un joueur utilise du Pétrole, les Bateaux se déplacent de la même manière qu'un Rover. Ils peuvent donc se déplacer jusqu'à X hexagones, où X est la valeur du dé du Joueur Actif. Si une combinaison de Bateaux, Scientifiques et/ou Rovers est déplacée, le nombre total d'hexagones que ces Unités peuvent parcourir ne peut pas excéder la valeur X du dé du Joueur Actif.

Les Bateaux peuvent seulement se déplacer sur des zones maritimes et ne peuvent jamais entrer dans des bâtiments. Il n'y a pas de limites au nombre de Bateaux pouvant se trouver sur un même hexagone, qu'ils appartiennent à un ou plusieurs joueurs.

Bateau transportant d'autres Unités

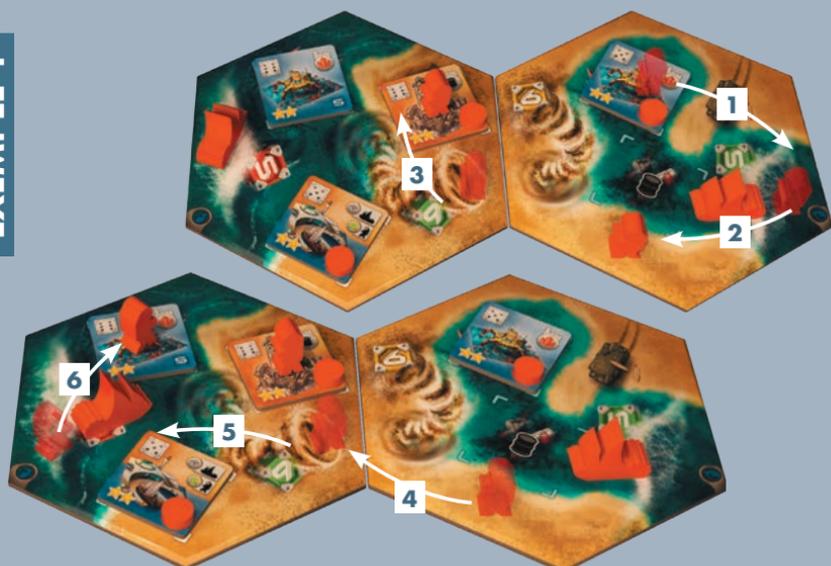
Un Scientifique ou un Rover, Actif ou blessé, peut embarquer sur un Bateau du même joueur et être transporté sur une autre rive. Embarquer une Unité est gratuit, mais ne peut être fait que lorsque le déplacement d'un Bateau est activé (action de Déplacement ou en réaction à un cataclysme). Un Bateau ne peut transporter qu'une seule Unité à la fois.

L'Unité à embarquer doit être localisée sur le même hexagone que le Bateau transporteur. Prenez l'Unité et placez-la en contact avec le Bateau. Déplacer un Bateau transportant une Unité ne coûte pas de Points de Déplacement supplémentaires. Débarquer une Unité sur une zone terrestre ou dans un bâtiment est également gratuit et doit être fait lors d'une action de Déplacement. L'Unité est ensuite libre de se déplacer seule si son contrôleur n'a pas utilisé tous ses Points de Déplacement. Les Unités peuvent débarquer dans des bâtiments, que ces bâtiments soient sur terre, côtiers, ou en pleine-mer.

Un Bateau peut rester sur l'eau tout en transportant une Unité. Laissez les deux Unités (Bateau + Unité transportée) en contact. Si le Bateau subit un cataclysme et est détruit, l'Unité transportée est également détruite.

Il n'y a pas d'avantages à transférer une Unité d'un Bateau à un autre.

EXEMPLE 1



Lors de sa phase d'Actions, Rouge décide de réaliser une action de Déplacement pour déplacer ses Unités, dont ses Bateaux, ce qui lui coûte 1 Pétrole. Son dé indique un 3, lui autorisant 3 Points de Déplacement.

1. Le Bateau situé dans la zone d'eau enclavée embarque le Scientifique de l'Extracteur de Récif de Vibrium pour 0 Point de Déplacement.
2. Puis ce même Bateau débarque ce Scientifique dans le désert du même hexagone pour 0 Point de Déplacement.
3. Un Scientifique rentre dans le Forage Pétrolier du l'hexagone de gauche pour 1 Point de Déplacement.
4. Le premier Scientifique se déplace sur l'hexagone de gauche pour 1 Point de Déplacement.
5. Le Bateau de l'hexagone de gauche embarque ce Scientifique pour 0 Point de Déplacement.
6. Le Bateau débarque ensuite ce Scientifique dans l'Extracteur de Récif de Vibrium abandonné pour 0 Point de Déplacement.
7. Rouge a utilisé 2 de ses 3 Points de Déplacements disponibles, et décide de stopper son action de Déplacement.

EXPLORER EN BATEAU

Les Bateaux explorent de la même manière que les Rovers. Ils peuvent donc se déplacer d'autant de cases que la valeur X du dé pour atteindre le nouvel hexagone exploré. Lorsqu'ils explorent, les Bateaux doivent respecter les règles de Déplacement décrits dans ce livret. Lors d'une Exploration, si le nouvel hexagone est adjacent au Bateau déplacé, aucun Pétrole n'a besoin d'être payé pour déplacer le Bateau. Cependant, si le Bateau explore plus loin qu'à un hexagone adjacent, le Joueur Actif doit dépenser 1 Pétrole pour atteindre le nouvel hexagone.

Embarquer et débarquer un Scientifique lors d'une Exploration est interdit. Si une Unité est déjà embarquée dans le Bateau quand celui-ci explore, l'Unité reste dans le Bateau.

QUE PEUT CONSTRUIRE UN BATEAU ?

Un Bateau peut construire n'importe quel bâtiment qui peut être construit totalement ou partiellement en mer (pleine-mer ou côtier), sur son hexagone



Lors de sa phase d'Actions, Vert décide de déplacer ses Bateaux avec son dé de valeur 4. Vert dépense 1 Pétrole pour les déplacer, et a donc 4 Points de Déplacement à partager entre ses Unités.

1. Il déplace son Rover d'1 hexagone pour 1 Point de Déplacement pour entrer dans le Générateur Hydro-électrique.
2. Son Bateau embarque le Scientifique de l'Eolienne pour 0 Point.
3. Puis il déplace le Bateau et le Scientifique d'un hexagone pour 1 Point de Déplacement.

et dans sa zone maritime. Un Bateau ne peut pas construire de bâtiment entièrement sur terre. Seuls les Bateaux peuvent construire sur les emplacements en pleine-mer. Ils sont donc les seuls à pouvoir construire les Eoliennes Offshore, les Plateformes Pétrolières, et les Extracteurs de Récif de Vibrium. Sur les emplacements côtiers, les Bateaux peuvent construire tout ce qu'une Unité terrestre est capable de construire.

Lors d'une construction de bâtiment à partir d'un Bateau, le Joueur Actif place une de ses Pucés sur le nouveau Bâtiment. Le Bateau ne rentre pas dans le bâtiment. S'il ne possède plus de Puce, il ne peut pas construire.

RÉPARER L'AUTOMATISATION AVEC UN BATEAU

En tant qu'action gratuite, un Bateau peut réparer l'automatisation d'un bâtiment côtier ou en pleine-mer de son hexagone et situé dans sa zone maritime pour 5 MC. Un Bateau peut réparer plusieurs automatisations de son hexagone lors d'une même phase d'Actions tant que le Joueur paye pour chaque bâtiment.

BATEAUX ET CATACLYSMES

Parce que les Bateaux sont toujours en mer et ne peuvent pas rentrer dans les bâtiments, ils ne peuvent jamais bénéficier de la protection apportée par les bâtiments de Protection. Les Bateaux n'ont pas d'état Endommagé, comme les Rovers. S'ils sont touchés par un cataclysme, ils sont détruits. Retirez-les du plateau.

CATACLYSMES D'AQUARIUS

Aquarius apporte 2 nouveaux types de cataclysmes : les Raz-de-Marée et le Maelström. Toutes les règles spécifiques concernant les cataclysmes sont



4. Puis il le débarque sur la Plateforme pour 0 Point de Déplacement.
5. Puis il ramène son Bateau à son hexagone initial pour 1 Point.
6. Enfin il charge le Scientifique de la Plateforme Pétrolière pour 0 Point.
Ce Bateau a utilisé 2 des 4 Points de Déplacement possible.
7. Le second Bateau de Vert embarque le Rover pour 0 Point.
8. Puis il se déplace d'1 hexagone pour 1 Point de Déplacement.
9. Enfin il débarque le Rover dans la montagne.
10. Vert a utilisé ses 4 Points de Déplacement autorisés ce tour.

décrites dans les chapitres suivants. Les Tremblements de Terre et les Geysers se résolvent comme dans le jeu de base. Les Tornades sont également les mêmes mais affectent les Bateaux de manière différente.

TORNADES

Lorsqu'une Tornade est déclenchée sur un hexagone contenant des Bateaux, tous les Bateaux peuvent se déplacer sur un hexagone adjacent, sans payer de Pétrole (en utilisant la force du vent). Ces déplacements ont lieu lors de la phase de Cataclysmes. Un même Bateau peut se déplacer de cette manière plusieurs fois lors d'un même tour, tant qu'il est poussé par des Tornades.

Si un joueur contrôlant des Bateaux touchés par une Tornade ne souhaite pas les déplacer, il doit utiliser 1 Pétrole par Bateau pour les garder immobiles. Les Bateaux utilisant 1 Pétrole pour résister à la tempête survivent à la Tornade.

Si un joueur ne dépense pas de Pétrole et que son Bateau ne peut pas se déplacer sur une case adjacente, ce Bateau est détruit.

Ces déplacements sont réalisés dans le sens horaire en commençant par le Leader, jusqu'à ce tous les Bateaux se soient déplacés ou aient payé 1 Pétrole pour rester sur l'hexagone. Des Unités peuvent être embarquées ou débarquées lors de ces déplacements.

Puis la Tornade touche tous les bâtiments de l'hexagone, qu'ils soient construits sur terre, en pleine-mer, ou sur la côte, ainsi que les Unités. Les effets de la Tornade sont les mêmes que dans le jeu de base. Les joueurs contrôlant un bâtiment de Protection peuvent l'utiliser pour protéger leurs bâtiments en mer.





Lors de la phase de Cataclysmes, si un dé jaune ou vert indique un 5, une Tornado touche l'hexagone en haut à droite. Jaune peut déplacer son Bateau sur l'un des deux hexagones adjacents ou dépenser 1 Pétrole pour rester sur son hexagone et survivre à la Tornado.

Lors de la phase de Cataclysmes, si un dé rouge indique un 2 ou un dé vert indique un 3, Jaune doit décider séparément pour chaque Bateau présent. S'il souhaite conserver ses deux Bateaux sur cet hexagone, il doit payer 2 Pétroles. Si une Tornado touche l'hexagone en haut à gauche, aucun Bateau n'est affecté.

RAZ-DE-MARÉE

Lorsqu'un Raz-de-Marée est déclenché sur un hexagone, tous les bâtiments construits sur l'eau ou le sable sont touchés, tel que décrit dans le jeu de base. Seuls les bâtiments entièrement construits dans les montagnes sont immunisés au Raz-de-Marée. Les Scientifiques et les Rovers à l'extérieur des bâtiments sont en sécurité tant que de la montagne est présente sur l'hexagone, ou sinon subissent le cataclysme comme dans le jeu de base.



Les Bateaux peuvent se déplacer vers un hexagone adjacent en dépensant 1 Pétrole par Bateau, ce qui les met en sécurité. Des Unités peuvent être embarquées ou débarquées lors de ces déplacements. Les Bateaux restant dans l'hexagone sont détruits.



PROTÉGÉ



NON PROTÉGÉS

Construction de murs défensifs (action gratuite)

Il n'existe pas de bâtiments de Protection contre les Raz-de-Marée comme il en existe contre les Tornades, les Tremblements de Terre, ou les Geysers. A la place, les joueurs peuvent renforcer leurs bâtiments situés sur des hexagones sensibles aux Raz-de-Marée en construisant des murs de protection autour de ceux-ci. Il s'agit d'une action gratuite pouvant être réalisée par le Joueur Actif lors de sa phase d'Actions.

Cette action peut être réalisée par un Bateau si le bâtiment à renforcer se trouve totalement ou partiellement dans sa zone maritime, sur son hexagone.

Les murs défensifs peuvent également être construits par une Unité terrestre active présente dans le bâtiment.

Pour construire un mur défensif, le contrôleur du bâtiment doit payer 1 Fer ou 1 Vibrium qu'il pose en contact avec son bâtiment.

Un mur de Fer protège totalement le bâtiment d'un Raz-de-Marée, mais une seule fois. Il est détruit après l'impact. Retirez le Fer du plateau.

Si le mur est construit à base de Vibrium, la protection tient tant que le bâtiment reste à sa place.

Il n'y a pas de limite au nombre de murs défensifs qu'il est possible de construire par tour, tant que les ressources sont payées à chaque fois. Cependant, un bâtiment ne peut avoir qu'un mur défensif à la fois. Un même Bateau peut construire plusieurs murs sur différents bâtiments de son hexagone et de sa zone maritime pendant la même phase d'Actions.

Un joueur peut remplacer un mur en Fer par un mur en Vibrium en replaçant dans la réserve le Fer accolé à son bâtiment et en payant 1 Vibrium qu'il place en contact avec son bâtiment.



Dans cet exemple, Rouge a utilisé un Fer pour renforcer son bâtiment, et Vert a utilisé un Vibrium pour renforcer le sien.

LE MAELSTRÖM

Le Maelström est un hexagone spécial constitué entièrement d'eau, affichant 12 dés colorés déclencheurs de ce cataclysme. Ces dés sont tous liés par paire et chaque paire est accolée à un côté de l'hexagone.

Lorsqu'un dé déclenche le Maelström, tous les Bateaux se trouvant sur l'hexagone adjacent au côté du dé déclencheur sont attirés vers le Maelström à moins que leurs contrôleurs ne payent 1 Pétrole par Bateau pour résister à l'attraction et les maintenir sur leurs hexagones ignorant les effets du Maelström. Tous les Bateaux qui n'ont pas payé 1 Pétrole pour échapper à l'attraction sont déplacés sur le Maelström. Aucune Unité ne peut être embarquée ou débarquée à ce moment.

Les Bateaux se trouvant déjà sur le Maelström lorsqu'il se déclenche sont entraînés vers les fonds marins et sont détruits. Les Bateaux détruits retournent dans la réserve de leurs propriétaires. Les joueurs peuvent toutefois payer 1 Pétrole par Bateau situé sur le Maelström pour résister et éviter la destruction. Dans ce cas, les Bateaux restent sur le Maelström.

Les bâtiments des hexagones adjacents ne sont pas affectés par le Maelström.



Lors d'une phase de Cataclysmes, si un dé atteignant la dernière ligne du plateau Leader déclenche le Maelström, le Bateau rouge situé sur le Maelström est détruit à moins que Rouge ne paye 1 Pétrole pour résister. S'il le fait, son Bateau reste sur place.

Un Pétrole devra être payé pour sauver ce Bateau à chaque fois qu'un dé déclenche le Maelström lors d'une phase de Cataclysmes.

Avec un 4 jaune ou un 6 vert, les Bateaux de Vert et de Jaune sont attirés vers le Maelström, et doivent chacun payer 1 Pétrole ou se déplacer sur le Maelström.

Le Bateau rouge sur la gauche sera attiré par le Maelström si un 6 rouge ou un 5 bleu le déclenche.

Le Bateau jaune situé sur l'hexagone du dessus sera attiré par le Maelström si un 6 jaune ou un 5 vert le déclenche.

Un 4 bleu ou un 5 rouge déclenche le Maelström mais n'affectera aucun Bateau.

Même chose pour un 5 jaune, un 4 vert, un 4 rouge ou un 6 bleu, qui ne sont adjacents à aucun hexagone.



Exploration du Maelström

Lors d'une action d'Exploration, si un joueur pioche l'hexagone de Maelström, celui-ci DOIT obligatoirement le placer si possible.

La règle de déplacement d'Unité pour poser l'hexagone Maelström ne s'applique pas. Le Joueur Actif le place simplement de manière à respecter les correspondances de paysage en touchant le plus d'hexagones possibles. Lorsqu'il le pose, le Joueur Actif ne déplace donc pas de Bateau sur le Maelström et n'a pas besoin qu'un de ses Bateaux soit à portée de déplacement pour placer le Maelström.

Le Maelström doit toucher autant d'hexagones que possible, tout en leur correspondant. S'il y a plus d'un emplacement possible à égalité, alors le Joueur Actif choisit où le placer. Le Joueur Actif choisit l'orientation du Maelström. Si le Maelström ne peut pas être placé, il est remis sous le Paquet d'Exploration, et pourra revenir plus tard dans la partie.

Placer le Maelström ne compte pas comme l'hexagone exploré par le Joueur Actif. Celui-ci peut toujours réaliser son action d'Exploration. Après avoir placé ou défaussé le Maelström, le Joueur Actif pioche un hexagone supplémentaire pour remplacer celui du Maelström, puis résout son action d'Exploration comme d'habitude.



NOUVEAUX BÂTIMENTS

PORT MARITIME

Coût : 10 MC **PV :** 2

Un Port Maritime doit être construit sur un emplacement côtier vide. Il peut être construit par un Scientifique, un Rover, ou un Bateau.

Lorsqu'un dé de Production déclenche la production d'un Port non occupé, son contrôleur peut décider de payer 1 Mycélium pour placer un nouveau Scientifique dessus.

Le contrôleur du Port peut également décider de construire à la place un Bateau en payant 1 Fer. Le Bateau est placé dans la zone maritime du Port et peut être construit même si une Unité se trouve dans le bâtiment.

La carte Planète de valeur 3 permet au Leader de placer un Scientifique sur un Port Maritime tel qu'il pourrait le faire sur un Spatioport.



ÉOLIENNE OFFSHORE

Coût : 5 MC **PV :** 2

Une Eolienne Offshore peut être uniquement construite par un Bateau sur un emplacement vide en pleine-mer indiquant une Électricité. Ce bâtiment produit 1 Électricité.



PLATEFORME PÉTROLIÈRE

Coût : 5 MC **PV :** 1

Une Plateforme Pétrolière peut être uniquement construite par un Bateau sur un emplacement vide indiquant un Pétrole. Ce bâtiment produit 2 Pétales.

Si un Pipeline est connecté à ce bâtiment et que sa production est activée, et si le contrôleur du bâtiment connecté est différent du contrôleur de la Plateforme, ce joueur ne reçoit qu'1 Pétrole (Extension Industria).



EXTRACTEUR DE RÉCIF DE VIBRIUM

Coût : 5 MC **PV :** 2

Un Extracteur de Récif de Vibrium peut être uniquement construit par un Bateau sur un emplacement vide en pleine-mer indiquant un Vibrium. Ce bâtiment produit 1 Vibrium.



GÉNÉRATEUR HYDRO-ÉLECTRIQUE

Coût : 5 MC **PV :** 2

Un Générateur Hydro-électrique peut être uniquement construit sur un emplacement côtier vide indiquant une Électricité. Un Bateau, un Scientifique, ou un Rover situé sur le même hexagone peut le construire.

Ce bâtiment produit 1 Électricité.

