CHRISTOPHE BOELINGER

PLANET ARBORIA

La planète Arboria est la plus proche planète du soleil de son système. Sa rotation autour de la géante de feu est extrêmement rapide, et les saisons s'enchainent bien plus vite que notre notion des saisons terrestres.

La planète est régulièrement balayée par des pluies torrentielles qui sont généralement la cause d'inondations dévastatrices. Heureusement, ces mêmes pluies contribuent également à l'extinction des feux de forêts qui se répandent durant la courte mais brûlante saison d'été. Le climat oscille constamment entre des pluies tropicales d'une durée de quelques jours, et de courtes périodes de chaleur torride. Ce cycle survient lorsque toute l'humidité du sol s'évapore durant les saisons chaudes, générant un brouillard dense qui se transforme ensuite en une couverture de nuages menaçants recouvrant progressivement la surface du globe. Les différences thermiques finissent alors par déclencher des pluies cataclysmiques dévastant le paysage.

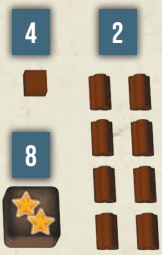
En raison de cet enchainement accéléré de saisons extrêmes, la flore locale pousse à une vitesse exponentielle. Le bois d'Arboria est extrêmement solide, mais sa densité est si faible que sa flottabilité est optimale, tandis que sa capacité d'étanchéité semble s'être développée pour résister aux inondations. Il dégage également une énergie colossale lorsqu'il brûle, cent fois plus que n'importe quel bois terrestre. Malheureusement son pouvoir combustible est aussi sa plus grande faiblesse : durant les saisons chaudes, il s'enflamme très facilement.

Grâce à cette incroyable végétation, les forêts ont développé leur propre défense naturelle face aux inondations mais demeurent fragiles en période de sécheresse. Les feux sauvages peuvent faire disparaître des pans entiers de forêts en quelques jours, ne laissant que des cendres après leur passage. Quelques mois plus tard, une nouvelle forêt verdoyante repoussera sur ces cendres sous l'effet de pluies diluviennes. Certes, toutes les zones de la planète n'atteignent pas un tel niveau de fertilité, mais celles qui le sont ne laissent pas les corporations indifférentes et demeurent très attractives pour leurs ressources malgré le danger avéré.

LA GALAXIE VIVANTE

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

CONTENU DU JEU

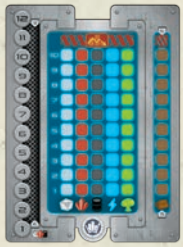


1. 8 Hexagones dont le Volcan et 7 hexagones avec un icone Oxygène.
2. 8 Ressources Bois
3. 1 piste additionnelle Bois à attacher au Marché Financier.
4. 1 cube Marché Financier Bois
5. 5 cartes Marché Financier
6. 8 jetons triangulaires Incendies
7. 8 jetons d'une valeur de 1 PV
8. 6 jetons d'une valeur de 2 PV
9. 14 Bâtiments :
   - 6 Scieries
   - 4 Postes de Sécurité Hydraulique
   - 4 Cultures Arbori-Fongiques

... et ce livret de règles.

NOUVELLE RESSOURCE : LE BOIS

Cette extension apporte 8 ressources de Bois, une nouvelle piste complémentaire de Marché Financier, et 5 cartes Marché Financier dédiées au Bois.



Lorsque vous utilisez Planet Arboria, attachez cette piste complémentaire au plateau Marché Financier. Placez le cube correspondant sur la valeur 5 MC de cette nouvelle piste, à moins que cela ne soit mentionné autrement dans le scénario. Mélangez les 5 nouvelles cartes dans le paquet Marché Financier du jeu de base.

Les 8 ressources de Bois sont ajoutées à la réserve de ressources au début de la partie. Le Bois ne peut pas être épuisé lors de la phase d'Epuisement de la planète car les conditions climatiques aident les arbres à se régénérer constamment.

POCHES D'OXYGÈNE SUR ARBORIA

Grâce à la présence d'arbres et de flore, des poches d'oxygène ont été découvertes sur Arboria. Ces régions sont très précieuses pour l'humanité puisqu'il est enfin possible de retirer son masque et de respirer un air naturel pour la première fois depuis des générations. Chaque hexagone contenant une poche d'oxygène comporte un icone O2.

EXPLORER DES HEXAGONES D'OXYGÈNE

A chaque fois que le Joueur Actif explore un nouvel hexagone comportant un icone O2, il gagne immédiatement un jeton 1PV qu'il place derrière son écran. Ce jeton vaut 1 PV en fin de partie.

CONTRÔLER DES HEXAGONES D'OXYGÈNE À LA FIN DE LA PARTIE

Le nombre d'étoiles accollées à l'icone Oxygène de chaque hexagone indique le nombre de Points de Victoire gagné par le(s) contrôleur(s) de cet hexagone à la fin de la partie.

A la fin de la partie, vérifiez quel joueur contrôle la majorité de bâtiments pour chaque hexagone d'Oxygène. Le joueur ayant la majorité sur un hexagone gagne le nombre de PV indiqué à côté de l'icone Oxygène.

Si des joueurs sont à égalité, ces joueurs gagnent chacun les PV indiqués.

Rappel : un bâtiment est contrôlé s'il possède soit une Puce d'automatisation, soit une Unité active, ou les 2.

Cas spéciaux : les joueurs ne gagnent pas les PV de contrôle d'hexagone d'Oxygène pour ceux explorés lors du dernier tour de jeu.

PLANET ARBORIA
SCÉNARIO DE BASE

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Utilisez la zone d'atterrissage du jeu de base correspondant au nombre de joueurs. Enlevez aléatoirement 8 hexagones des 23 hexagones restants, et remplacez-les par les 8 hexagones de cette extension. Puis mélangez-les pour former le Paquet d'Exploration.

Chaque joueur commence en possédant un Spatioport, un Scientifique, et une Puce d'automatisation, tous placés dans la Zone d'Atterrissage. Chaque joueur prend 20 MC et une ressource de Bois. Le reste de la mise en place est similaire au jeu de base.

Ce scénario se joue en partie courte en 8 tours à 2 ou 4 joueurs, et en 9 tours à 3 joueurs.

Une partie normale se joue en 12 tours, peu importe le nombre de joueurs.

PLANET ARBORIA
NOUVELLES RÈGLES

NOUVEAUX CATACLYSMES

INCENDIES

Lorsqu'un cataclysme de type Incendie est déclenché sur un hexagone, ou lorsqu'un Incendie se propage sur un hexagone, poussé par une Tornade (voir plus bas), tous les bâtiments et les Unités de cet hexagone sont affectés à moins qu'un Poste de Sécurité Hydraulique n'éteigne immédiatement l'Incendie (voir description du bâtiment).

Si plusieurs joueurs souhaitent éteindre l'Incendie et en sont capables, procédez dans le sens horaire en commençant par le Leader. Lorsqu'un joueur a passé son tour en refusant d'éteindre l'Incendie, il ne peut plus changer d'avis, même si personne d'autre ne l'a finalement éteint.

Si l'Incendie n'est pas éteint, passez immédiatement aux étapes suivantes :

1. Placez un jeton Incendie sur l'hexagone touché.
2. Toutes les Unités actives présentes dans l'hexagone peuvent immédiatement se déplacer vers un bâtiment non occupé, et non contrôlé par un adversaire, dans le même hexagone ou un hexagone adjacent sans jeton Incendie. Si un joueur choisit un hexagone sans Incendie, l'Unité déplacée peut rester en dehors des bâtiments. Procédez dans le sens horaire en commençant par le Leader.
3. Les Unités incapables de fuir l'Incendie sont directement éliminées et retournent dans les réserves des joueurs.
4. Chaque bâtiment de l'hexagone touché par l'Incendie subit des dégâts comme décrit dans le jeu de base. Un bâtiment abandonné est détruit. Le contrôleur de chaque bâtiment décide s'il blesse son Unité active (déjà présente ou qui vient d'y pénétrer), ou détruit sa Puce.

Les Bateaux de Planet Aquarius ne sont pas affectés par les Incendies.

Effet des jetons Incendie

Lorsqu'un jeton Incendie est sur un hexagone, aucune Unité ne peut se déplacer sur cet hexagone (à l'exception des Bateaux), et les Unités à l'intérieur des bâtiments ne peuvent pas en ressortir jusqu'à ce que le jeton Incendie n'ait été retiré de l'hexagone. Ces jetons Incendie déjà en place n'endommagent pas les bâtiments ni les Unités.

Chaque bâtiment présent sur un hexagone avec un jeton Incendie perd ses effets, à l'exception du Poste de Sécurité Hydraulique. Les bâtiments de Production, de Protection ou Financiers ne fonctionnent plus.

Les Puces d'automatisation des bâtiments peuvent être réparées lorsqu'un jeton Incendie est présent. Un Scientifique peut également être soigné.

Il ne peut y avoir qu'un jeton Incendie par hexagone. Si un autre jeton devrait être ajouté, il n'est pas posé, mais l'effet de l'Incendie a lieu.

Tornade propageant un Incendie

Si une Tornade est déclenchée sur un hexagone ayant déjà un jeton Incendie, appliquez d'abord tous les effets de la Tornade. Puis le joueur de la couleur du dé ayant déclenché la Tornade DOIT propager l'Incendie sur un hexagone adjacent de son choix. Il doit choisir un hexagone sans jeton Incendie. Si aucun n'est disponible, rien ne se passe.

Après avoir choisi l'hexagone, n'importe quel joueur contrôlant un Poste de Sécurité Hydraulique à portée peut décider d'y éteindre l'Incendie. Si personne ne le fait, placez un jeton Incendie et suivez les 4 étapes décrites précédemment. Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, si le dé ayant déclenché la Tornade appartient à une couleur non-joueur, le Leader choisit l'hexagone où doit se propager l'Incendie.

Un dé 3 rouge atteint l'icone de Cataclysmes et déclenche la Tornade sur un hexagone touché par un Incendie. Rouge DOIT propager l'Incendie sur un hexagone adjacent sans jeton Incendie. Il y a 2 possibilités puisque le 3ème hexagone contient déjà un jeton Incendie. Rouge choisit l'hexagone avec l'arachnide et y placer un jeton Incendie.

INONDATION

Lorsqu'un cataclysme Inondation est déclenché sur un hexagone, chaque bâtiment de cet hexagone qui ne se trouve pas entièrement sur une montagne est touché par le cataclysme tel que décrit dans le jeu de base.

Chaque Unité de cet hexagone qui se trouve en dehors d'un bâtiment subit également le cataclysme, à moins qu'elle ne puisse trouver refuge dans une montagne illustrée sur cet hexagone : si des montagnes sont présentes sur cet hexagone, toutes les Unités extérieures aux bâtiments sont automatiquement sauvées. Sinon, elles subissent l'Inondation et peuvent donc être blessées ou détruites selon l'Unité et son état.

Si une Inondation est déclenchée sur un hexagone possédant un jeton Incendie, retirez immédiatement ce jeton Incendie.

Plateformes Forestières Arboria

La seule manière de protéger les bâtiments des Inondations est d'équiper ses bâtiments de grandes plateformes flottantes en utilisant l'incroyable flottabilité du bois d'Arboria. La plateforme doit être construite en même temps que le bâtiment, et ne peut plus être construite par la suite. Le Joueur Actif doit dépenser 1 Bois qu'il place à côté du bâtiment qu'il construit, indiquant que celui-ci est protégé des Inondations. Une plateforme ne peut être construite que sur les hexagones sujets aux Inondations.

La ressource Bois reste à côté du bâtiment tant que celui-ci reste sur l'hexagone. Il n'est pas retiré après une Inondation : la structure fait partie du bâtiment.

Pendant une phase de Cataclysmes, le dé rouge indique un 1, déclenchant une Inondation sur cet hexagone. Seul Bleu contrôle un bâtiment sur la montagne. Ce bâtiment est le Scientifique vert sont protégés. Le bâtiment rouge perd sa Puce et devient abandonné. Jaune doit choisir de perdre sa Puce ou de blesser son Scientifique. Si un jeton Incendie avait été présent, il aurait été retiré.

L'HEXAGONE VOLCAN

RÉVEILLER LE VOLCAN

Lords d'une Exploration, si le Joueur Actif pioche l'hexagone Volcan, il DOIT le placer avant de résoudre son action d'Exploration. Placer le Volcan ne compte pas comme l'Exploration du joueur. Le Joueur Actif n'a pas besoin de pouvoir déplacer une de ses Unités pour pouvoir placer le Volcan. Cependant il doit être placé en respectant le paysage et en étant adjacent au plus de montagnes possibles. Si plusieurs tuiles sont disponibles, le Joueur Actif choisit où placer le Volcan.

Le Joueur Actif choisit l'orientation du Volcan. Si l'hexagone ne peut pas être placé, remettez-le sous le Paquet d'Exploration. Après avoir placé le Volcan, le Joueur Actif pioche un hexagone de remplacement et résout son action d'Exploration comme d'habitude.

EFFETS DU VOLCAN

Aucune Unité ne peut entrer sur l'hexagone Volcan.

Aucun bâtiment ne peut y être construit.

Eruption Volcanique

Lors d'une phase Cataclysmes, si le dé d'activation indique un dé présent sur le Volcan, une Eruption volcanique se déclenche. Une coulée de lave atteint les hexagones adjacents à la rivière de lave où se trouve l'illustration du dé déclenché (couleur et valeur).

Tous les bâtiments et Unités de l'hexagone touché par la coulée de lave subissent les effets d'un cataclysme comme dans le jeu de base, excepté les Bateaux et les bâtiments en pleine-mer (Aquarius). La seule façon de stopper une coulée de lave est de construire un Barrage Ignifugé.

CONSTRUIRE UN BARRAGE IGNIFUGÉ

Construire un Barrage Ignifugé est une Action gratuite que peut effectuer le Joueur Actif lors de sa phase d'Actions, si celui-ci possède une Unité active sur l'hexagone choisi (qu'elle soit dans un bâtiment ou non). Les Bateaux de Planet Aquarius ne peuvent pas les construire.

Un Barrage Ignifugé peut être uniquement construit sur le côté d'un hexagone touchant l'un des côtés du Volcan. Un seul Barrage peut être construit par côté du Volcan.

Les joueurs peuvent construire le Barrage en utilisant du Fer, du Vibrium, ou un alliage des deux. Un Barrage à base de Fer nécessite 1 Fer. Un Barrage en Vibrium nécessite 1 Vibrium, et un Barrage fait d'un alliage des 2 nécessite 1 Fer et 1 Vibrium.

Placez la ou les ressources dépensées sur le côté du Volcan où le barrage a été construit, comme si les ressources bloquaient la coulée de lave.

Un Barrage à base de Fer ou de Vibrium protège l'hexagone adjacent de la prochaine coulée de lave, mais cela le détruit. Remettez la ressource dans la réserve.

Un Barrage à base d'un alliage Fer/Vibrium protège l'hexagone adjacent des coulées de lave jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut jamais être détruit.

Lors de la phase de Cataclysmes, si un dé 5 bleu ou un dé 3 vert atteint l'icone Cataclysmes, le Volcan entre en éruption et la lave frappe l'hexagone situé en haut à gauche. Puisqu'il n'y a pas de Barrage Ignifugé pour protéger cet hexagone, le Scientifique rouge est blessé, le Forage Pétrolier perd sa Puce jaune, et Jaune doit également décider s'il perd sa Puce ou blesse son Scientifique sur son autre bâtiment.

Si un dé 3 rouge ou un 4 jaune déclenche l'éruption, la lave doit couler sur l'hexagone en bas à gauche. Mais puisqu'un Barrage Ignifugé fait d'un alliage de Vibrium et de Fer y a été construit, celui-ci protège entièrement l'hexagone, sans être détruit.

Si un dé 3 bleu ou un dé 5 jaune déclenche l'éruption, la lave coule vers l'hexagone en bas à droite. Celui-ci est protégé de l'éruption par un Barrage à base de Fer, mais qui est ensuite détruit. La ressource de Fer doit être enlevée.

Si un dé 4 vert ou un dé 5 rouge déclenche l'éruption, la lave, qui se dirige vers l'hexagone en haut à droite, est stoppée par un Barrage Ignifugé en Vibrium, qui est détruit dans l'opération. La ressource de Vibrium est retirée.

NOUVEAUX BÂTIMENTS

SCIERIE

Coût : 5 MC.

Ce bâtiment doit être construit sur un emplacement adapté contenant l'icone Bois.

Son contrôleur gagne 2 PV en fin de partie.

La Scierie produit 1 Bois lorsqu'un dé de production l'active.

POSTE DE SÉCURITÉ HYDRAULIQUE

Coût : 5 MC + 1 Bois

Son contrôleur gagne 1 PV en fin de partie.

Ce bâtiment est protégé des Inondations.

Lorsqu'un Incendie est déclenché dans l'hexagone où se trouve le Poste de Sécurité Hydraulique, ou sur un hexagone adjacent, le joueur contrôlant le Poste peut décider d'éteindre l'Incendie en utilisant 1 ressource Pétrole ou Électricité. Ce joueur peut également choisir d'éteindre de la même manière un Incendie poussé par une Tornade qui viendrait à portée.

Dans les deux cas, l'Incendie est éteint immédiatement et ses effets ne sont pas appliqués. Retirez le jeton Incendie de cet hexagone s'il y en avait un.

En tant qu'action gratuite pendant sa phase d'Actions, un joueur contrôlant un Poste de Sécurité Hydraulique peut également retirer n'importe quel nombre de jetons Incendie se trouvant sur l'hexagone de son Poste ou sur des hexagones adjacents, en payant 1 ressource de Pétrole ou d'Électricité par jeton à retirer.

CULTURE ARBORI-FONGIQUE

Coût : 5 MC.

Ce bâtiment doit être construit sur un emplacement adapté contenant l'icone Mycélium.

Son contrôleur gagne 2 PV en fin de partie.

Le Bois Arborien est le meilleur engrais pour faire pousser du Mycélium. Lorsqu'un dé déclenche la production de ce bâtiment, celui-ci produit 1 Mycélium, et son contrôleur peut choisir de dépenser 1 Bois pour produire 2 Mycéliums supplémentaires. Ce Bois peut avoir été produit lors de cette phase de Production.

Attention : même s'il s'agit un bâtiment de Production, il y en a seulement 4 exemplaires dans la réserve. La limite de contrôle ou d'occupation d'un seul de ces bâtiments à la fois s'applique donc.

Illustrations par Ismaël, Bertrand Benoît, Irvin.
Pour du service-client, consultez ***www.asmodee.com***