

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BARRAGE

Mise en place générale

Plateau principal, piste énergie, plateau administration, machines crédits et gouttes d'eau à côté.

Tuiles sources : 4 aléatoirement en haut du plateau principal

Tuiles bonus : 5 aléatoirement sur la piste énergie

Tuile objectif : 1 aléatoirement sur la piste énergie

Tuiles Contrat National (violet) : *Nombre de joueurs* - 1, sur le plateau administration

Tuiles Contrat Privé (vert/jaune/rouge) : Trois piles mélangées par couleur, puis 2 de chaque face visible.

Tuiles Barrages neutres : 1 de chaque zone (montagne/colline/plaine) aléatoirement.

Bureau des Brevets : Trois piles I/II/III puis trois premières tuiles I faces visibles.

A 3 joueurs : Ingénieurs de la 4^{ème} couleur sur les emplacements Action (droite et gauche) indiquant un « 4 »

Mise en place des joueurs

Plateaux joueurs : Aléatoirement autant que de joueurs, au centre de la table.

Tuiles Directeurs : Autant que de joueurs, assignés aléatoirement aux plateaux joueurs.

Tuiles Contrat de Départ (blanc) : Autant que de joueurs, au centre de la table.

Premier joueur : désigné aléatoirement, puis il choisit son plateau+directeur ainsi qu'un contrat.

Autres joueurs : dans le sens horaire, chacun choisit son plateau+directeur ainsi qu'un contrat.

Marqueurs Ordre du tour : Dans le sens inverse de celui dans lequel les joueurs ont fait leur choix.

Tuiles technologies de base Jocker (avec un « ? ») : remettre dans la boîte, ne serviront pas.

Déroulement de la partie

5 manches, chacune divisée en 5 phases :

Phase 1 : Revenus et sources

Revenus éventuels du plateau joueur, et gouttes d'eau à placer sur les tuiles sources de la manche en cours.

Phase 2 : Actions

Le premier joueur utilise un ou plusieurs ingénieurs pour faire une action, puis c'est au joueur suivant. Lorsqu'un joueur n'a plus d'ingénieur il doit passer. Tant qu'un joueur possède au moins un ingénieur, il doit jouer, quitte à le placer sur la banque.

Impossible de placer des ingénieurs sans faire l'action associée (pour bloquer l'emplacement), faire l'action est obligatoire.

Placez les ingénieurs requis sur l'un des emplacements Action libres du plateau personnel s'il s'agit d'une construction, ou du plateau administration s'il s'agit d'une action administrative, payez le surcoût éventuel et effectuez immédiatement l'action associée.

Construction

1. Placez les ingénieurs requis sur le 1^{er} emplacement Action libre de votre plateau en partant de la gauche.
2. Placez la tuile technologie correspondant à la structure voulue sur le secteur ouvert de votre roue de construction.
3. Placez les machines requises (leur nombre dépend de la structure voulue et pour certaines de la zone sur laquelle vous la construisez) sur le même secteur de votre roue, sous la tuile que vous venez de placer.
4. Faites pivoter votre roue de construction d'un secteur dans le sens horaire.
5. Prenez la structure voulue la plus à gauche de votre plateau joueur, et si un revenu apparaît, recevez-le immédiatement, puis placez cette structure sur le plateau principal.

Attention

Certains emplacements du plateau principal nécessitent de payer 3 crédits supplémentaires, ils sont encadrés en rouge.

Vous ne pouvez pas construire deux bases de la même couleur sur un même bassin.

Vous ne pouvez pas construire deux centrales de la même couleur sur un même bassin.

Salle des turbines (Produire de l'énergie)

Prérequis : 1 centrale de votre couleur reliée à un barrage (de votre couleur ou neutre et contenant au moins une goutte d'eau) par une conduite construite par n'importe quel joueur y compris vous.

Prenez autant de gouttes d'eau que désiré du barrage concerné et déplacez-les le long de la conduite pour atteindre votre centrale électrique.

Vous produisez **(Nombre de gouttes × valeur de la conduite) + Bonus/Malus du plateau Action + Bonus éventuel du plateau joueur sous les centrales construites** énergies

Si vous utilisez la conduite d'un autre joueur, vous devez lui payer 1 crédit par goutte d'eau, et il marque 1 PV par goutte d'eau.

Vous ne pouvez pas effectuer cette action si le nombre d'énergie produite est inférieur à 1.

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

Si vous possédez dans votre réserve un contrat avec une demande d'énergie inférieure ou égale au nombre d'énergies produites, vous pouvez remplir ce contrat et collecter la récompense indiquée, puis le retourner face cachée sur votre plateau.

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

Si vous produisez une quantité d'énergie supérieure ou égale à l'énergie demandée par un contrat National, vous pouvez remplir directement ce contrat et collecter sa récompense au lieu de l'un de vos propres contrats. Un tel contrat une fois rempli est posé face cachée dans la réserve personnelle du joueur.

L'eau acheminée jusqu'à une centrale s'écoule ensuite jusqu'au prochain barrage qui n'est pas plein ou jusqu'à sortir du plateau.

Contrôle de l'eau

2 gouttes sur une seule source ou bien les répartir sur deux sources.

1 goutte sur une source mais qui s'écoule immédiatement.

Aucune limite au nombre de gouttes présentes sur une tuile source.

Banque

1 crédit reçu par ingénieur déposé. Aucune limite au nombre d'ingénieurs présents, même de plusieurs joueurs.

Atelier

Faites pivoter votre roue de construction du nombre de secteurs indiqué par le symbole de l'action.

Après chaque rotation d'un secteur, récupérez la tuile technologie et les machines qui reviennent dans l'emplacement ouvert.

Usine de machines

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

Plateau des contrats

Prenez selon l'action une ou deux tuiles contrats privés (pas National) faces visibles, puis remplacez-les par les tuiles du sommet des piles correspondantes. (Interdit : Action 2 contrats : prendre un contrat, le remplacer, prendre ce nouveau contrat).

Pas plus de 3 contrats face visible dans votre réserve personnelle. Si vous en avez plus de 3, choisissez celui ou ceux que vous rendez.

Bureau des brevets

Posez 2 ingénieurs, payez 5 crédits et prenez la tuile Technologie Avancée voulue. Elle est immédiatement disponible pour cette manche. Les tuiles prises ne sont pas remplacées à la fin du tour du joueur, mais à la fin de la manche.

Phase 3 : Ecoulement de l'eau

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs ingénieurs, toutes les gouttes d'eau sur les tuiles Source s'écoulent en suivant les rivières et les bassins, jusqu'à un barrage non rempli ou bien jusqu'à sortir du plateau.

Phase 4 : Décompte

- Le 1^{er} joueur sur la piste d'énergie gagne 6 PV, le deuxième 2 PV. (Seulement s'ils ont produit au moins 1 énergie)

2 joueurs à égalité pour la 1^{ère} place : 4 PV chacun, aucun PV pour les autres joueurs.

3 joueurs à égalité pour la 1^{ère} place : 3 PV chacun, aucun PV pour les autres joueurs.

4 joueurs à égalité pour la 1^{ère} place : 2 PV chacun.

En cas d'égalité pour la 2^{ème} place : 1 PV pour tous les joueurs à égalité.

- Gagnez des crédits pour la dernière case atteinte ou dépassée qui en indique. (Sur la case zéro : +3Crédits et -3PV)
- Tuile bonus de la manche :

2PV/Contrat de tous types ; 4PV/Base ; 4PV/Elévation ; 5PV/Centrale ; 4PV/Conduite ; 4PV/Tuile technologie avancée acquise

- Si votre marqueur est dans la section de la manche en cours ou supérieure, vous marquez la récompense complète.
- Si votre marqueur est dans une section inférieure, déduisez du bonus un total de 4 PV par section de retard, dans la limite d'un score minimum de OPV.
- Si votre marqueur se trouve avant la case 6, vous n'activez pas le décompte de la tuile bonus.

Enfin, défaussez la tuile Bonus à la fin de la manche, ce qui révèle un nouveau -4PV pour la manche suivante.

Si vous défaussez la dernière tuile bonus, sautez la phase 5 suivante :

Phase 5 : Fin de manche (Ne pas jouer cette phase lors de la manche 5)

1. Modifiez l'ordre du tour : Le joueur le plus bas sur la piste énergie devient premier joueur et ainsi de suite. En cas d'égalité entre deux joueurs, intervertissez leur position.

2. Remettez tous les marqueurs énergie sur la case zéro.

3. Tous les joueurs reprennent leurs ingénieurs.

4. Défaussez les tuiles technologies avancées du Bureau des Brevets et remettez-en 3 nouveaux, en commençant par la pile I jusqu'à ce qu'elle soit épuisée, puis la pile II et lorsqu'elle sera épuisée, la pile III

Fin de partie : décompte final

- PV de la tuile objectif (15/10/5)

En cas d'égalité, répartissez les PV des positions correspondantes entre les joueurs à égalité en arrondissant au-dessus si besoin.

2 joueurs à égalité pour la 1^{ère} place : 13 PV chacun.

3 joueurs à égalité pour la 1^{ère} place : 10 PV chacun.

4 joueurs à égalité pour la 1^{ère} place : 8 PV chacun.

2 joueurs à égalité pour la 2^{ème} place : 8 PV chacun.

3 joueurs à égalité pour la 2^{ème} place : 5 PV chacun.

2 joueurs à égalité pour la 3^{ème} place : 3 PV chacun.

- 1 PV toutes les 5 ressources (machines et Crédits même mélangés). Les ressources bloquées sur votre roue ne comptent pas.
- 1 PV par goutte d'eau retenue par vos barrages personnels.

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie, en cas d'égalité c'est le joueur ayant produit le plus d'énergie lors de la dernière manche.

Pouvoirs des sociétés

USA (Rouge) : Si une goutte d'eau circule naturellement (pas après une production) à travers l'une de vos centrales, avancez votre marqueur énergie d'une case.

Allemagne (Noir) : Si vous avez effectué une action production, vous pouvez effectuer une deuxième action production en utilisant une autre centrale et cette fois-ci sans aucun bonus/malus du plateau action ni bonus du plateau personnel.

Italie (Vert) : Après avoir effectué une action production, avancez votre marqueur énergie de 3 cases supplémentaires.

France (Blanc) : Vous pouvez remplir tous les contrats (y compris nationaux) en produisant 3 énergies de moins que requis.

Tuiles Directeur

Whilelm Adler : Vos bases coûtent toujours 3 excavatrices.

Graziano Del Monte : Vos barrages de niveau 3 peuvent retenir 4 gouttes d'eau.

Viktor Fiesler : Si vous produisez moins de 4 (gouttes x conduites), considérez que c'est 4. Appliquez ensuite les bonus/malus.

Jill McDowell : Vous pouvez construire des conduites en utilisant des bétonnières (1 x conduites).

Solomon P.Jordan : Lorsque vous construisez, vous pouvez remplacer des machines par 3 crédits/machine (à la réserve).

Anton Krylov : Lorsque vous utilisez votre tuile technologie spéciale, vous pouvez copier une tuile se trouvant sur votre roue.

Mahiri Sekibo : En plaçant l'ingénieur requis, vous copiez un autre directeur pour la durée de votre tour.

Tuiles objectifs



Structures construites par le joueur A : Montagnes/Collines/Plaines : 3/0/6
 Structures construites par le joueur B : Montagnes/Collines/Plaines : 1/5/4
 Structures construites par le joueur C : Montagnes/Collines/Plaines : 3/3/3

Le max de chaque joueur A/B/C est 6/5/3

A marque 15 PV, B marque 10 PV et C marque 5 PV



Le min de chaque joueur A/B/C est 0/1/3

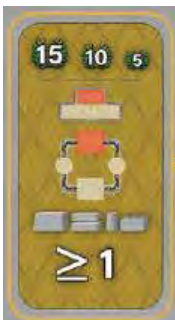
C marque 15 PV, B marque 10 PV et A marque 5 PV



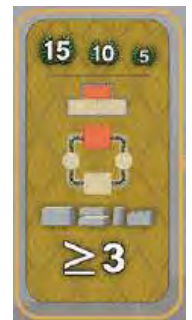
Toutes les bases et centrales construites sur des emplacements encadrés en rouge. Il faut en construire au moins 1 pour prétendre à l'objectif.



Toutes les bases (peu importe la couleur) connectées par une conduite de votre couleur à une centrale de votre couleur. Si deux bases sont connectées à la même centrale, elles comptent toutes les deux. Il faut en construire au moins 1 pour prétendre à l'objectif.



Tous les bassins où vous avez construit au moins une structure. Maximum 12 car 12 bassins.



Tous les bassins où vous avez construit au moins trois structures.