

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 (Bourgogne du sud), 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



THE MANHATTAN PROJECT

VOL XCIV, No. 23,431

DIMANCHE 12 AOÛT 1945

TROIS CENTS

UNE LUTTE TOTALE POUR LE POUVOIR S'ENGAGE A L'AUBE DE L'ÈRE ATOMIQUE



Un jeu pour 2 à 5 joueurs de Brandon Tibbetts
Copyright 2011, Minion Games. All Rights Reserved.

UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE RÉVOLUTIONNAIRE A ÉTÉ DÉCOUVERTE

Immédiatement, tous les états-majors militaires ont compris son potentiel de destruction massif. Votre nation pourra t'elle prendre le contrôle de ces nouvelles armes avant les autres et devenir la nation dominant le monde par sa force de persuasion ?

Dans *The Manhattan Project*, vous êtes à la tête du programme national de recherche atomique et vous menez une véritable course pour obtenir les plus grosses et destructrices bombes. Aussi, vous n'hésitez pas à avoir recours à l'espionnage et à la force armée pour parvenir à votre objectif : assurer la défense de votre nation.



VOTRE OBJECTIF

Marquer des points en construisant, testant et chargeant des bombes atomiques. La première nation à atteindre l'objectif du nombre de points de victoire devient la nation dominante et remporte la partie !

L'objectif de nombre de points de victoire dépend du nombre de joueurs

2 joueurs: 70 points

3 joueurs: 60 points

4 joueurs: 50 points

5 joueurs: 45 points

LE MATÉRIEL DU JEU



1 Plateau de jeu



50 Cartes Bâtiment
(6 Bâtiments de départ et 44 Bâtiments réguliers)



30 Cartes Bombe



48 Pièces de monnaie
(38 x 1\$ et 10 x 5\$)



5 Marqueurs Fighter
(1 par joueur)



5 Marqueurs Bomber
(1 par joueur)

5 Plateaux individuels
(1 par joueur)



5 Marqueurs Test d'Implosion



15 Disques Joueur



10 Marqueurs Loaded Bomb



16 Marqueurs Dommage
(double face)



40 Cubes Yellowcake



72 travailleurs:

- 24 Laborantins
(4 par joueur et 4 Intérimaires gris)
- 24 Scientifiques
(4 par joueur et 4 Intérimaires gris)
- 24 Ingénieurs
(4 par joueur et 4 Intérimaires gris)

MISE EN PLACE

1. PRÉPARER LE PLATEAU & LA RÉSERVE GÉNÉRALE

Placer le plateau au centre de la table. Placer un jeton de chaque couleur des joueurs sur la case inférieure des pistes de Plutonium, Uranium Enrichi et Espionnage. Former la réserve à côté du plateau en disposant :

- ◆ 50 Cartes Bâtiment (Building)
- ◆ 30 Cartes Bombe
- ◆ 10 Marqueurs Loaded Bomb
- ◆ 16 Marqueurs Dommages (Damage)
- ◆ 48 x Pièces (38 x 1\$ et 10 x 5\$)
- ◆ 40 Cubes Yellowcake
- ◆ 12 Intérimaires Gris
- ◆ 4 Ingénieurs de chaque couleur
- ◆ 4 Scientifiques de chaque couleur



Trier les Marqueurs Implosion Test par valeur. On n'utilisera pas tous les jetons, en fonction du nombre de joueurs. Le dos des jetons indique le nombre de joueurs :

A 2 Joueurs, utiliser les "0" et "6"

A 3 Joueurs, utiliser les "0", "4", et "8"

A 4 Joueurs, utiliser les "0", "2", "4", et "6"

A 5 Joueurs, utiliser les 5 jetons

Les jetons utilisés sont mis dans la réserve, ceux inutilisés sont remis dans la boîte.

Note: A moins de 5 joueurs, tout le matériel non utilisé est remis dans la boîte.

2. MISE EN PLACE DU MARCHÉ DES BÂTIMENTS

Le marché des bâtiments sur le plateau de jeu indique les bâtiments disponibles à la construction. Mélanger les 6 cartes Bâtiment de départ (cartes avec le dos rouge) et les placer face visible dans chacune des 6 cases du marché des Bâtiments (en commençant avec la case \$2). Mélanger les 44 cartes Bâtiment bleues et placer la carte supérieure sur la case \$20. Les autres cartes sont empilées près de la réserve face cachée.



"YELLOWCAKE", QU'EST CE QUE C'EST ?

Le minerai naturel d'uranium est souvent appelé "yellowcake" en raison de la couleur jaune de la poudre du concentré d'uranium extraite du minerai. Vous devrez collecter du yellowcake, représenté dans le jeu par des cubes de couleur jaune et le traiter pour obtenir du combustible - Fuel - pour vos bombes.



3. MISE EN PLACE DES CARTES BOMBE

Mélanger les 30 cartes Bombe. Tirer une carte de plus que de participants et les placer face visible en colonne près de la réserve (par ex, 4 cartes à 3 joueurs, etc...)

Ce sont les bombes actuellement disponibles pour le développement. Les autres cartes Bombe sont placées face cachée près de la réserve.

4. PRÉPARER LA RÉSERVE DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et place le plateau individuel correspondant devant lui. Il est important que chaque joueur puisse voir et atteindre le plateau individuel de ses adversaires. Chaque joueur reçoit également :

4 Laborantins de sa couleur

\$10

1 Jeton Fighter de sa couleur

placé sur la case "1" de la piste Fighter

1 Jeton Bomber de sa couleur

placé sur la case "1" de la piste Bomber

Les Laborantins et la monnaie sont placés dans la réserve personnelle des joueurs. Seul le joueur peut utiliser les ressources de sa propre réserve. Les réserves des joueurs (pièces, travailleurs, Yellowcake, etc.) sont toujours visibles de tous et doivent être bien en évidence.

5. BONUS DE DÉPART DES JOUEURS

Désigner un premier joueur aléatoirement. On joue en sens horaire. Chaque joueur reçoit de la réserve un bonus de départ selon l'ordre du tour :

Joueur 1 ne reçoit aucun bonus

Joueur 2 reçoit 2\$

Joueur 3 reçoit 4\$

Joueur 4 reçoit 2\$ et 1 Scientifique *ou* 1 Ingénieur de sa couleur (au choix du joueur)

Joueur 5 reçoit 4\$ et 1 Scientifique *ou* 1 Ingénieur de sa couleur (au choix du joueur)

TOURS DES JOUEURS

The Manhattan Project se joue en plusieurs tours, en commençant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire. La partie se poursuit tant qu'un joueur n'a pas atteint l'objectif de points de victoire.

A son tour, un joueur *doit* choisir *une et seulement une* de ces 2 options:

Placer des Travailleurs ou

Retirer des Travailleurs

Important: Un joueur n'ayant plus de travailleur disponible dans sa réserve doit choisir de retirer des travailleurs.

Selon l'option choisie, le tour du jeu est :



PLACER DES TRAVAILLEURS

Si un joueur choisit de placer des travailleurs à son tour, il doit suivre ces 2 étapes dans l'ordre :

Etape 1 : Il *peut* placer un travailleur sur le plateau de jeu principal, puis

Etape 2: Il *peut* placer des travailleurs sur les bâtiments situés sur son plateau individuel. Il peut répéter cette étape autant de fois que désiré (dans la limite de ses travailleurs ou bâtiments libres). Ces 2 étapes sont facultatives, mais un joueur *doit* placer *au moins un* travailleur durant son tour. Voir la section « placement de travailleur » pour les détails de placement de ces derniers.

Lorsqu'un joueur place un travailleur sur le plateau principal ou sur un bâtiment, le travailleur peut immédiatement réaliser l'action associée (voir la section actions des travailleurs).

De plus, à tout moment durant son tour, un joueur peut réaliser le nombre de son choix d'actions Bombe (voir la section Actions des bombes).



Réserve personnelle
- de rouge - de bleu

RETIRER DES TRAVAILLEURS

Si un joueur décide de retirer ses travailleurs lors de son tour, il doit suivre des 3 étapes, dans cet ordre :

Etape 1: Remettre tous ses travailleurs permanents du plateau principal et des plateaux des autres joueurs dans sa réserve personnelle. Ne pas toucher les travailleurs de la réserve générale à ce moment.

Etape 2: Remettre tous les travailleurs se trouvant sur ses Bâtiments, Bombes et marqueurs de Test d'Implosion dans les réserves concernées. Les intérimaires retournent dans la réserve générale. Les travailleurs permanents retournent dans la réserve personnelle des joueurs.

Etape 3: Remettre tous les Intérimaires du plateau principal et de la réserve personnelle dans la réserve générale.

Note: A la fin du tour du joueur, il ne doit pas y avoir de travailleurs sur ses Bâtiments, Bombes ou marqueurs de test d'Implosion. Les 12 travailleurs permanents doivent être dans sa réserve personnelle ou dans la réserve générale et il ne doit pas y avoir de ses intérimaires sur le plateau principal ou dans sa réserve personnelle.

Le retrait des travailleurs doit concerner au moins un travailleur permanent. Si cela n'est pas possible, le joueur doit choisir de placer des travailleurs lors de son tour de jeu.

Exemple: A son tour, Rouge décide de retirer ses travailleurs :

1

Tous les travailleurs rouges retournent dans sa réserve personnelle (mais pas les travailleurs de la réserve générale qu'il n'a pas encore acquis). Remarquer qu'il a déjà un travailleur rouge dans sa réserve personnelle au début de son tour.

2

Tous les travailleurs sur les bâtiments, les bombes, et les marqueurs de Test d'Implosion Rouges retournent dans leur réserve respective (sans tenir compte de leur propriétaire).

3

Tous les intérimaires sur le plateau de jeu et dans la réserve personnelle de Rouge retournent dans la réserve générale.

PLACEMENT DES TRAVAILLEURS



Laborantin

Ingénieur

Scientifique

Il y a 3 types de travailleurs : Laborantins, Ingénieurs et Scientifiques. Tous les 3 types sont utilisés de la même façon : ils peuvent être placés dans une case Travailleur sur le plateau de jeu ou sur les cartes Bâtiment. Lorsqu'un travailleur est mis en place, il peut immédiatement réaliser une action (voir la section Actions des travailleurs).

Les travailleurs sont soit permanents (d'une couleur des joueurs) soit intérimaires (gris). Un joueur peut utiliser aussi bien un type que l'autre. Les permanents et les intérimaires ont exactement le même effet lorsqu'ils sont mis en place sur une case Travailleur ou sur un Bâtiment, ils peuvent même être combinés.

Intérimaire
(Gris)

PLACEMENT DE TRAVAILLEURS SUR LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en sections représentant des activités variées dans lesquelles peuvent être placés les travailleurs. Chaque section comporte une ou plusieurs cases Travailleur.

A son tour, un joueur peut placer un travailleur sur une case Travailleur sur le plateau de jeu. Chaque case Travailleur peut contenir un seul travailleur à la fois (**exceptions** : la case Construction peut contenir un nombre de travailleurs illimité et la case Projet de Bombe - Design Bomb - exactement deux). A l'**exception** de la case Construction, il n'est pas possible de placer un travailleur dans une case occupée.

PLACEMENT DE TRAVAILLEURS SUR LES CARTES BÂTIMENT

Chaque carte Bâtiment peut contenir un, deux ou trois travailleurs comme indiqué en haut des cartes. Si un joueur place des travailleurs sur une carte Bâtiment, il doit placer exactement le nombre indiqué sur le bâtiment. Il peut placer les travailleurs sur les bâtiments dans l'ordre qu'il veut.



Un joueur ne peut pas placer de travailleur sur un bâtiment déjà occupé par un travailleur. Dans un tour de placement de travailleur, un joueur peut placer des travailleurs sur autant de bâtiments qu'il veut. Il ne peut placer des travailleurs que sur ses propres bâtiments (à moins qu'il utilise l'action d'espionnage lors de l'étape 1 de son tour, voir la section Actions des Travailleurs).

Durant la partie, il est possible que certains bâtiments soient endommagés par un raid aérien. Un joueur ne peut jamais placer un travailleur sur un bâtiment endommagé.



CONDITIONS SUR LES TRAVAILLEURS

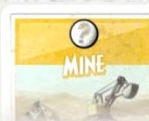
Certaines cases Travailleur du plateau de jeu supposent que des conditions sur les travailleurs soient remplies pour pouvoir y placer un ou plusieurs travailleurs. Ces conditions sont représentées sur la case Travailleur.

Si une case Travailleur représente un Scientifique ou un Ingénieur, alors un travailleur du type indiqué doit y être placé. Si aucun travailleur n'y est représenté, on peut placer un travailleur de type quelconque.

Certaines cases Travailleur indiquent 2 conditions différentes, séparées par un slash (/). Lors du placement d'un travailleur dans ce cas, le joueur doit remplir une des deux conditions (pas les deux). Par exemple, la case Travailleur de droite sur la section Factory du plateau représente un Ingénieur et un Scientifique séparés par un slash. Un ingénieur ou un Scientifique peut y être placé (mais pas les deux).



Les bâtiments ont aussi des conditions pour le placement des travailleurs, indiquées en haut de chaque carte Bâtiment.



Si un point d'interrogation est représenté sur un Bâtiment, le joueur peut utiliser n'importe quel type de travailleur sur la carte. Si plusieurs points d'interrogation sont représentés, n'importe quelle combinaison de travailleurs peut être placée sur la carte, pourvu que le nombre de travailleurs corresponde au nombre de symboles représentés.



Si un Bâtiment représente des Ingénieurs ou des Scientifiques en haut de la carte, seul le type représenté peut y être placé. Encore une fois, le nombre de travailleurs placés doit correspondre au nombre de travailleurs représentés sur le haut de la carte.

EXEMPLE DE PLACEMENTS DE TRAVAILLEURS



Exemple de placement sur le plateau de jeu : C'est au tour du joueur Vert. Il ne peut pas placer de travailleur sur une case Travailleur de la section Usine (Factory) pour gagner de l'argent car elles sont toutes occupées. Il peut placer un travailleur dans n'importe quelle case de la section jaune Mine.

Il ne peut pas placer un Laborantin dans la case de droite, car seul un Ingénieur peut y être mis. S'il place un travailleur dans la case de gauche, il doit payer 5\$ à la banque. A la place, il décide donc de placer son travailleur dans la case du milieu, libre et gratuite.

Après avoir placé son travailleur, il pourra produire 3 Yellowcakes. Chacun des autres joueurs pourra aussi produire 1 Yellowcake.



Exemple de placement dans des bâtiments : Dans la seconde étape du tour de Bleu, il désire utiliser son usine mais n'a pas les 2 Ingénieurs requis. Il aimerait aussi utiliser le Matériel d'enrichissement (Enrichment Plant) mais il aurait besoin de plus d'argent et de Yellowcakes.

Dans un premier temps il place 2 Laborantins dans son université, qui produit 2 Ingénieurs. Puis il place 1 Laborantin et 1 Scientifique sur la mine pour produire 2 Yellowcakes (là n'importe quelle combinaison de travailleurs peut y être placée).



Désormais, il a les travailleurs nécessaires pour son usine ! Il peut placer ces derniers sur l'usine immédiatement, car l'étape 2 de son tour de placement de travailleurs peut être répétée autant de fois que désiré.

Il place alors ses 2 nouveaux Ingénieurs sur son usine ce qui lui permet de produire 3 Bombers (on avance le marqueur Bomber sur la piste) et de recevoir 3\$. Pour finir, comme il respecte maintenant les conditions requises, il place ses Scientifiques sur le Matériel d'enrichissement, en paye le coût (5\$ et 2 Yellowcakes) et produit 2 unités d'Uranium enrichi.

ACTIONS DE TRAVAILLEUR

Lors du placement de travailleurs sur un bâtiment ou sur une case Travailleur, un joueur peut immédiatement réaliser l'action du travailleur associée. Réaliser l'action n'est toutefois pas obligatoire. Un joueur peut placer un travailleur sur une case ou sur une carte sans réaliser l'action (ou même si l'action n'est pas possible – à cause du manque d'intérimaires dans la réserve générale par exemple) pour bloquer la case ou la carte. Le joueur doit toutefois remplir les conditions requises de placement (et payer le coût de ce dernier).

Important: L'argent et les Yellowcakes sont des ressources théoriquement illimitées. S'il arrivait qu'une de ces ressources venait à manquer dans la réserve générale, utiliser une pièce de substitution de votre choix. Les autres ressources sont limitées par les valeurs indiquées sur leurs pistes. Les travailleurs (permanents comme intérimaires) sont limités dans le jeu. Un joueur peut utiliser une action d'un travailleur même si cela ne permet de produire et recevoir qu'une partie des ressources – on reçoit dans ce cas uniquement les ressources disponibles, ou on déplace le marqueur sur le score maximum de la piste.

Exemple: Mauve a placé un Laborantin dans la case centrale de la mine située sur le plateau principal. Il reçoit 3 Yellowcakes de la réserve générale.

A côté de la production de cette case Travailleur se trouve 1 Yellowcake (entouré par une double flèche) : chaque joueur adverse peut prendre 1 Yellowcake de la réserve générale.



3 des cases du marché des Bâtiments et 3 cases de la section Factory verte sont marquées avec un signe dollar rouge. Lorsqu'un joueur construit un de ces bâtiments ou place un travailleur sur une de ces cases Factory, une pièce 1\$ prise dans la réserve générale est ajoutée à la caisse noire (représentée par le cendrier à gauche de la piste du marché des bâtiments). Cette caisse noire n'est pas limitée.



Certaines cases Travailleur et Bâtiments ont deux symboles de production séparés par un slash (/). Quand un travailleur y est placé, le joueur doit choisir une des deux productions (jamais les deux). Par exemple, cette carte Factory peut produire 1 Fighter ou rapporter 2\$.

ACTIONS DE TRAVAILLEUR SUR LE PLATEAU DE JEU

Si un joueur place des travailleurs sur une case Travailleur du plateau de jeu il peut réaliser la/les action(s) indiquée(s) sur la case Travailleur. Souvent, cette action permet de produire des ressources ou de recevoir des travailleurs. C'est la production de la case Travailleur. Certaines cases Travailleur permettent de construire des bâtiments, lancer des attaques contre d'autres joueurs ou de concevoir des bombes.

Certaines cases indiquent une ressource ou une action entourée par deux flèches. C'est le revenu que reçoivent ses adversaires si un joueur y place un Travailleur. Ses adversaires reçoivent ce revenu même s'il ne réalise pas l'action assignée.



Construction: Dans la partie supérieure du plateau de jeu se trouve le Marché des Bâtiments. Il s'y trouve les 7 cartes Bâtiment disponibles à la vente. Seuls ces bâtiments peuvent être construits.

Un joueur peut placer n'importe quel type de Travailleur dans une case Construction pour construire un bâtiment. Il doit alors payer le coût indiqué sur la carte Bâtiment qu'il désire acquérir. S'il place un Ingénieur sur une case Construction, il peut gratuitement construire un des 2 bâtiments les moins chers (cases \$2 et \$3 – le symbole de l'ingénieur apparaît aux côtés de ces prix).



Le joueur prend la carte Bâtiment achetée et la place sur son plateau individuel. Les cases sur les plateaux individuels ne sont pas limitées. Les bâtiments en surplus sont simplement posés à côté du plateau individuel.

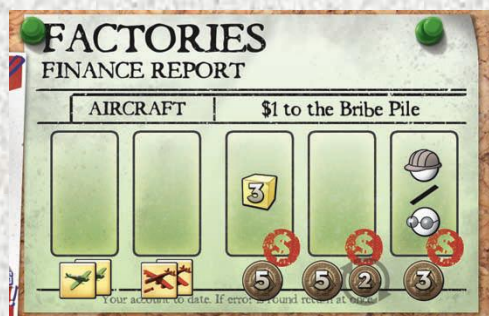
Une fois le bâtiment acheté, faire glisser toutes les autres cartes Bâtiment vers la gauche sur le marché de façon à remplir la case vide. Piocher ensuite une nouvelle carte et la placer sur la case \$20. Si la pioche est épuisée, aucun nouveau bâtiment n'est ajouté.

Rappel : Lorsqu'un joueur achète un des 3 bâtiments les plus chers du Marché, il doit ajouter une pièce de 1\$ depuis la réserve dans la caisse noire.

Si un joueur construit le moins cher des bâtiments (case \$2), il reçoit *tout* l'argent se trouvant dans la caisse noire. Cet argent ne doit pas permettre l'acquisition de ce bâtiment, le joueur doit avoir 2\$ ou placer 1 Ingénieur sur la case Construction pour acquérir la caisse noire !

ACTIONS DE TRAVAILLEUR SUR LE PLATEAU DE JEU

Important: Contrairement aux autres cases Travailleur, il n'y a pas de limite au nombre de Travailleurs pouvant être placés dans la case Construction et les joueurs peuvent donc ajouter un Travailleur même si d'autres y sont déjà présents.



Les cases \$1 to the Bribe Pile /Factory procurent de l'argent : Lorsqu'un joueur place un Travailleur sur une de ces cases, il reçoit l'argent de la réserve générale. La case de gauche exige un paiement de 3 Yellowcakes, la case du milieu rapporte 2\$ aux autres joueurs et la case de droite exige un Ingénieur ou un Scientifique.

Lorsqu'un joueur place un Travailleur sur une de ces 3 cases Factory, ne pas oublier de placer 1\$ dans la caisse noire.

Les cases Aircraft /Factory procurent des Fighters ou des Bombers: Lorsqu'un joueur place un Travailleur sur une des cases Aircraft, il reçoit l'avion représenté (ajouté sur la piste correspondante de son plateau individuel). La case de gauche produit 2 Fighters, la case de droite produit 2 Bombers. Un joueur peut avoir au maximum 10 Fighters et 10 Bombers, comme indiqué sur son plateau.

Les cases Mine produisent des Yellowcakes : Un joueur qui place ses travailleurs sur une des cases de la mine (jaunes) reçoit les Yellowcakes indiqués. La case de gauche requiert de payer 5\$, la case du milieu rapporte 1 Yellowcake aux autres joueurs et la case de droite exige un Ingénieur.



Les cases University produisent des travailleurs : Un joueur qui place ses travailleurs sur une des cases de l'Université (violet) reçoit les travailleurs indiqués. La case de gauche produit 3 Laborants, la seconde case un Ingénieur, la troisième case un Scientifique et la case de droite produit un Ingénieur ou un Scientifique pour 3\$.

Les joueurs reçoivent leurs Travailleurs de la réserve générale. Ils peuvent choisir des permanents comme des intérimaires (en fonction de leur disponibilité).



La case Reactor produit du Plutonium : Un joueur doit y placer un Scientifique et remettre (payer) 2 Yellowcakes à la réserve générale. Il avance alors son marqueur sur la piste Plutonium d'une case en avant sur son plateau personnel. Il n'est pas possible d'avoir plus de 8 plutoniums

La case Enrichment Plant produit de l'Uranium Enrichi : Un joueur doit y placer un Scientifique, remettre (payer) 2 Yellowcakes et 3\$ à la réserve générale. Il avance alors son marqueur sur la piste Uranium Enrichi de 1 case sur son plateau personnel. Il n'est pas possible d'avoir plus de 8 Uraniums Enrichis.

LES FRAPPES AÉRIENNES ENTRENT EN JEU

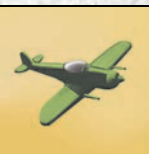
Les cases Air Strike permettent de lancer des frappes aériennes :

Lorsqu'un joueur place un Travailleur sur une des 2 cases Air Strike, il peut lancer des raids aériens contre les autres joueurs, selon le nombre d'avions qu'il possède. Les 2 cases Air Strike sont identiques.

Une frappe aérienne peut être dirigée contre le même joueur ou concerner plusieurs joueurs.

Il y a deux types de frappes aériennes :

L'attaque des Chasseurs : Le joueur utilise un chasseur (Fighter) pour détruire un avion ennemi (Fighter ou Bomber). Il recule son marqueur d'une case sur la piste de Fighter et désigne un adversaire qui réduit de une unité ses avions Fighter ou Bomber, au choix de celui qui mène l'attaque.



L'attaque des Bombardiers : Le joueur utilise un bombardier (Bomber) pour endommager par bombardement un bâtiment adverse. Il ne peut pas conduire une telle attaque contre un adversaire qui a au moins un Fighter. Il recule son marqueur d'une unité sur sa piste de Bombers, puis prend de la réserve générale un marqueur de Dommage (Damage counter) qu'il place avec le "1" visible sur le bâtiment cible (ou retourne un marqueur déjà placé sur sa face "2"). Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs de dommage qui peuvent être placés sur un bâtiment. Les marqueurs Dommage ne sont pas limités : si la réserve générale venait à en manquer, utiliser une pièce de remplacement de votre choix.



L'effet des Dommages : Un bâtiment endommagé par un joueur ne peut être utilisé par aucun joueur. Aucun travailleur ne peut y être placé. N'importe quel travailleur déjà en place sur un bâtiment devenant endommagé a auparavant entendu la sirène annonçant le raid aérien et s'est réfugié à l'abri. Ainsi, ils peuvent être récupérés normalement.



Exemple: A son tour, Jaune a 6 bombardiers et 6 chasseurs. Il place un Laborantin sur une case Air Strike, il peut lancer des raids aériens dans la mesure où il dispose de ces avions. Il est temps de leur faire prendre l'air !

D'abord il attaque avec 6 de ses Chasseurs. Il déplace son marqueur Fighter sur la case 0 de la piste Fighter sur son plateau individuel. Il décide de détruire 3 chasseurs du joueur Rouge (celui-ci recule de 3 cases son marqueur sur sa piste Fighter, qui se retrouve sur la case 0). Il reste 3 chasseurs à Jaune, qu'il utilise pour détruire 3 bombardiers du joueur Bleu (qui recule de 3 cases son marqueur sur sa piste Bomber).



Puis Jaune utilise ses bombardiers. Rouge n'a plus de chasseur et est donc la cible idéale pour des bombardiers ! Jaune décide d'utiliser 4 de ses Bombardiers contre Rouge. Il recule son marqueur de 4 cases et place 4 marqueurs de Dommage sur les bâtiments de Rouge (1 sur sa Factory, et 3 sur son Reactor). Il ne peut pas lancer de bombardier contre vert ou bleu qui ont encore des chasseurs.

Négociations: Avant de lancer des frappes aériennes, un joueur peut négocier avec ses adversaires (par ex, pour l'utilisation des 2 cases Air Strike, ou pour s'empêcher de s'attaquer mutuellement). Ces négociations n'engagent les joueurs que pour le tour actuel et ne concernent que l'utilisation des cases Air Strike. Les négociations ne peuvent jamais se faire avec échange de ressources ou d'autres actions. Un accord entre joueurs doit être respecté par tous les joueurs concernés par cet accord.



RÉPARATION DES BÂTIMENTS, CONCEPTION DES BOMBES



La case Repair permet aux joueurs de réparer leurs bâtiments endommagés : Lorsqu'un joueur place un Travailleur sur cette case, il doit payer 5\$. Il peut retirer jusqu'à 3 points de dommage de ses bâtiments. Il peut retirer plusieurs points de dommage d'un seul bâtiment (en retrouvant ou en retirant les marqueurs de Dommage) et/ou de plusieurs bâtiments. Les marqueurs de dommage retirés retournent dans la réserve générale.

Une fois finies les réparations du joueur, les autres joueurs peuvent aussi réparer leurs bâtiments (en sens horaire). Le premier point de réparation pour les autres joueurs coûte 2\$, le second 3\$ et le troisième 5\$. Donc au total, pour les autres joueurs 3 points de réparation de dommage coûtent 10 \$ alors que 3 réparations coûtent 5\$ pour le joueur ayant placé un de ses travailleurs sur la case Repair. Chaque joueur peut réaliser au plus 3 réparations.

La case Design Bomb permet de prendre des cartes Bombe de la réserve générale : Un joueur doit placer un Ingénieur et un Scientifique sur cette case pour concevoir une bombe (c'est le seul moment où un joueur peut placer plus d'un Travailleur sur le plateau de jeu principal lors du même tour). Lorsqu'un joueur place des travailleurs dans cette case, tous les joueurs peuvent prendre des cartes Bombe. Seules les cartes Bombe placées face visible sont disponibles.



Lorsqu'un joueur conçoit des bombes, il suit ces étapes :

1. Il prend toutes les cartes Bombe visibles mais *il ne les mélange pas* à aux autres cartes Bombe qu'il a en main.
2. Il en choisit une secrètement et l'ajoute à sa main.
3. Il passe les cartes bombe restantes à son voisin de gauche.
4. Chaque joueur, à son tour, choisit secrètement une carte Bombe et passe le reste à son voisin de gauche.
5. La dernière carte revient au joueur actif qui l'ajoute à sa main (il reçoit donc au total 2 cartes Bombe).
6. Il reconstitue la réserve des cartes Bombe face visible. Le nombre de nouvelles cartes Bombe tirées est toujours une de plus que le nombre de joueurs (4 à 3 joueurs, etc.). S'il n'y a pas assez de cartes Bombe dans la pioche, on n'ajoute aucune carte Bombe – la case Design Bomb n'est plus disponible jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : Rouge décide de concevoir une bombe, il place un Ingénieur et un Scientifique sur la case Design Bomb. Il prend les 4 cartes Bombe visibles et ne les ajoute pas à sa main.



Il les consulte discrètement et en choisit une qu'il garde en main. Il donne les 3 autres au joueur situé à sa gauche (Violet). Celui-ci choisit une carte parmi celles restantes, et passe les 2 autres à Jaune. Pour finir, Jaune en choisit une et passe la dernière à Rouge qui l'ajoute à sa main.

Comme il y a 3 joueurs, Rouge ajoute 4 cartes Bombe face visible à la réserve.

ESPIONNAGE A DÉCOUVERT !



La case Espionnage permet de recruter des espions et d'envoyer des Travaillleurs dans les bâtiments adverses :

Lorsqu'un joueur place un Travailleur sur cette case, il doit payer 3\$ à la réserve générale.

Il avance son marqueur d'une case sur la piste Spy sur le plateau principal. On ne peut avoir plus de 6 espions.

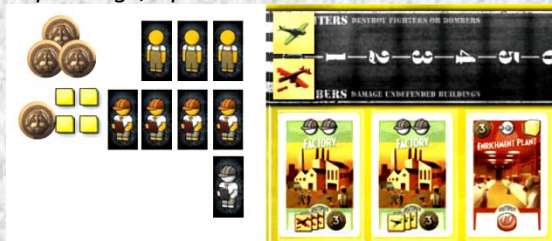
Durant l'étape 2 du tour *actuel*, il peut placer ses travailleurs dans des bâtiments adverses en plus des siens. Lorsqu'il place ses travailleurs dans des bâtiments adverses, il **doit**

satisfaire aux conditions de placement de ces derniers comme si c'était ses bâtiments. Ses travailleurs peuvent réaliser les actions de ces bâtiments comme s'ils lui appartenaient. Il peut placer autant de travailleurs dans des bâtiments adverses qu'il a d'espions.

Il est possible de placer un travailleur dans la case Espionnage même si un joueur a déjà 6 espions. Il ne pourra pas obtenir d'espion supplémentaire mais il pourra utiliser l'action d'espionnage durant l'étape 2 de son tour actuel.

Important: Tous les espions qu'un joueur collecte restent sous son contrôle pour le restant de la partie. Mais un joueur ne peut *pas* placer des travailleurs sur des bâtiments adverses à tous les tours ! Un joueur ne peut placer des travailleurs sur des bâtiments adverses *qu'au tour où il place* un travailleur sur une case Espionnage.

Exemple : Jaune a besoin de plus de combustible pour ses projets mais le plateau principal est quasiment occupé et il ne peut pas assez en recevoir de ses propres bâtiments. Mais en utilisant l'action d'espionnage, il pourra arriver à ses desseins !



A l'étape 1 de son tour, il place un de ses Laborantins sur la case Espionnage et paye 3\$ à la réserve générale. Il avance d'une case son marqueur sur la piste Spy et a désormais 3 espions. A l'étape 2 de ce tour, en plus de ses propres bâtiments, il peut utiliser 3 bâtiments adverses (il a 3 espions). D'abord il utilise 4 Ingénieurs sur ses 2 Factory récoltant 3 Bombers, 3 Fighters et 6\$. Puis il place son dernier Ingénieur (intérimaire) sur la mine de Rouge pour recevoir 2 Yellowcakes. Pour finir, il place ses 2 derniers Laborantins sur l'université de Bleu, et obtient 2 Scientifiques.



Il peut encore utiliser un bâtiment adverse, et place ses 2 nouveaux Scientifiques sur le Enrichment Plant de Bleu, donnant tous les yellowcakes et l'argent qu'il a. Cela lui permet cependant de produire 3 Uraniums enrichis dont il avait besoin pour terminer sa bombe !



De plus, Rouge ne peut utiliser sa mine ce tour, et Bleu ne pourra utiliser aucun de ses bâtiments ce tour !

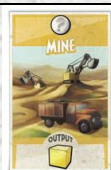
ACTIONS DES TRAVAILLEURS DANS LES BÂTIMENTS

Tous les bâtiments permettent de recevoir soit des ressources soit des travailleurs. Les conditions (en travailleurs et ressources) sont indiquées *en haut* des cartes. Les revenus sont indiqués *en bas* des cartes. Ces revenus sont toujours pris de la réserve générale ou marqués sur une piste de score.

Il y a 5 types différents de cartes Bâtiment : Mine, Factory, University, Reactor, et Enrichment Plant. Il y a 10 bâtiments de chaque type.

Les cartes Mine produisent des cubes

Yellowcake: Un joueur qui y place un travailleur reçoit le nombre de Yellowcakes indiqués sur la carte de la réserve générale.



Les cartes Factory produisent de l'argent et/ou des avions :

Un joueur qui y place un travailleur reçoit l'argent indiqué (le cas échéant) de la réserve générale. Il avance aussi le nombre de ses Fighters et/ou Bombers sur la piste concernée de son plateau individuel. Si la carte Factory indique différentes ressources séparées par un slash (/) le joueur a le choix: il prend soit les ressources avant ou après le slash (pas les 2).



Un joueur ne peut avoir plus de 10 Fighters et 10 Bombers, comme indiqué sur les pistes des plateaux individuels.

Les cartes University produisent des

Travailleurs: Un joueur qui y place un travailleur reçoit le type de Travailleur indiqué sur le bas de la carte depuis la réserve générale et l'ajoute à sa réserve personnelle. Il peut utiliser ces travailleurs immédiatement.

Il peut prendre n'importe quelle combinaison de travailleurs permanents de sa couleur et/ou d'intermédiaires (selon leur disponibilité). Si la carte University indique différents Travailleurs séparés par un slash (/) le joueur a le choix: il prend soit les Travailleurs avant ou après le slash (pas les 2)



Les cartes Enrichment Plant produisent

de l'**Uranium Enrichi:** Un joueur qui y place un travailleur paye l'argent et les Yellowcakes requis, avance son marqueur sur la piste Enriched Uranium sur le plateau principal du nombre indiqué par la carte.

Un joueur ne peut avoir plus de 8 unités d'Uranium Enrichi. Il devra construire une bombe (ou utiliser le réacteur) pour réduire son stock.



Les cartes Reactor produisent du

Plutonium: Un joueur qui y place un travailleur, paye les Yellowcakes ou l'Uranium enrichi requis, avance son marqueur sur la piste Plutonium sur le plateau principal du nombre indiqué par la carte. Certains réacteurs indiquent un Uranium Enrichi à côté de Yellowcakes pour le coût séparés par un slash (/). Lorsqu'un joueur utilise un de ces réacteurs, il doit choisir de payer le Yellowcake demandé ou de payer à la place l'Uranium enrichi.

Un joueur ne peut avoir plus de 8 unités de Plutonium. Il devra construire une bombe pour réduire son stock.

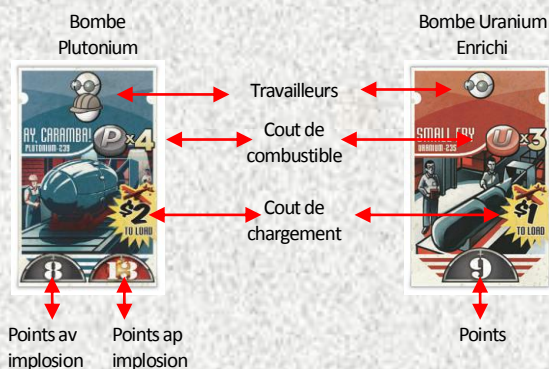


ACTIONS BOMBE - CONSTRUCTION !

Lorsqu'un joueur choisit l'option de placer des travailleurs pour son tour, en plus de placer des Travailleurs et de réaliser les actions des travailleurs, il peut aussi réaliser des actions Bombe. Les actions Bombe peuvent être jouées à n'importe quel moment de son tour, dans l'ordre qu'il veut, autant de fois qu'il a les ressources nécessaires. Il y a trois types d'actions Bombe :

1. Construction
2. Test
3. Chargement

Important: Les actions Bombe sont la seule manière de gagner des points de victoire! C'est donc une action Bombe qui déclenchera la fin de la partie et désignera le vainqueur !

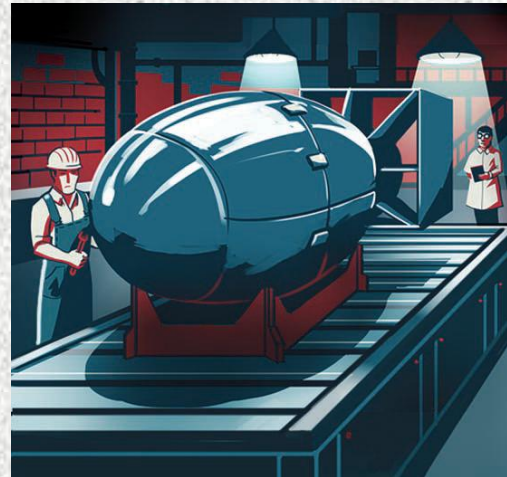


Les bombes Plutonium (cartes bleues) ont 2 valeurs de points différentes: le nombre de gauche est le nombre de points de la bombe si un joueur n'a pas réalisé de test d'Implosion; si le joueur a testé la bombe (voir page suivante), il reçoit le nombre le plus élevé de toutes ses bombes Plutonium qu'il a construites. (y compris celles avant le test).

ACTION BOMBE 1: CONSTRUIRE UNE BOMBE

Construire des bombes est le seul moyen de gagner des points. Afin de construire une bombe, un joueur doit avoir une carte Bombe en main, les travailleurs nécessaires dans sa réserve et assez de combustible (Bomb Fuel) du type correct sur le plateau de jeu. Ces ressources nécessaires sont indiquées sur le haut des cartes Bombe.

Le joueur joue la carte Bombe face visible à côté de son plateau individuel. Il place les travailleurs requis sur la carte et déplace son marqueur sur la piste Fuel sur le plateau principal (Uranium ou Plutonium). Une fois les ressources payées, la bombe est achevée et le joueur marque les points indiqués sur la carte Bombe.



Exemple : Jaune construit une bombe à l'uranium enrichi! Il joue une carte de sa main face visible. Il doit utiliser 2 Scientifiques et 2 Ingénieurs pour le projet, et les place sur la carte. Il doit aussi payer 5 Uranium enrichis (piste Fuel du plateau) et obtient alors 24 points de victoire !



ACTIONS BOMBE TEST & CHARGEMENT !

Exemple: Vert réplique en construisant une bombe au Plutonium ! Il place la carte face visible sur la carte et les travailleurs nécessaires sur la carte (2 Scientifiques et 3 Ingénieurs), et recule son marqueur sur la piste Plutonium de 6 cases.

Sa bombe au Plutonium lui rapporte seulement 12 points car il n'a pas réalisé de test d'implosion auparavant. S'il en avait réalisé un, il aurait gagné 24 points...



Exemple: Vert teste sa bombe au plutonium nouvellement construite. Il place la carte sous la pioche Bombe et prend le marqueur test d'implosion de plus forte valeur (6 points), et le place à côté de son plateau individuel. Il met les travailleurs qui se trouvaient sur la carte sur le marqueur. Il perd les 12 points de la bombe, mais en reçoit 6 pour le test. De plus, toutes les autres bombes Plutonium valent maintenant la valeur supérieure indiquée.



ACTION BOMBE 2: TEST D'IMPLOSION

Les bombes au plutonium sont bien plus complexes que celles utilisant l'uranium enrichi. Avant de la concevoir, ce qu'elle fait n'est pas réellement prévisible ! Afin d'obtenir le maximum de points d'une bombe au plutonium, un joueur doit réaliser un test d'implosion. Il peut utiliser n'importe quelle bombe plutonium pour réaliser ce test. Il peut même réaliser le test juste après avoir construit la bombe. Cependant, un joueur ne peut tester qu'une seule bombe dans la partie.

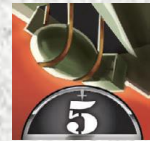


Pour tester une bombe, placer simplement la carte Bombe face cachée sous la pioche Bombe (elle a été testée, la bombe est donc perdue). Puis le joueur prend le marqueur test d'Implosion de la plus forte valeur de la réserve générale et le place à côté de son plateau individuel. Il reçoit le nombre de points de victoire indiqués par ce marqueur (il perd cependant les points de la bombe détruite). Pour la suite de la partie, il marque la plus grande valeur des points de victoire de toutes les cartes Plutonium qu'il possède.

Si la carte Bombe utilisée pour le test avait des travailleurs dessus, le joueur les place sur son marqueur de test d'implosion. S'il y avait un marqueur Loaded Bomb dessus, il retourne dans la réserve générale (le joueur perd les 5 points).

ACTION BOMBE 3: CHARGEMENT DE BOMBES

Avoir des bombes atomiques est une chose, mais pouvoir s'en servir en est une autre. Pour ce faire, les joueurs doivent charger les bombes dans un bombardier prêt à faire l'usage de la force armée. Cela rapporte 5 points de victoire.



Pour charger une bombe, un joueur doit payer le coût de chargement indiqué sur la carte Bombe concernée et reculer le marqueur Bomber d'une case sur la piste de son plateau individuel. Le joueur place ensuite un jeton Loaded Bomb sur sa carte Bombe chargée. Chaque bombe ne peut être chargée qu'une fois.



Les marqueurs Loaded Bomb ne sont pas limités : s'il venait à en manquer, veuillez utiliser une pièce de substitution de votre choix.

EXEMPLE D'ACTION BOMBE

Exemple : Jaune charge une bombe à l'uranium enrichi. Il paye 3\$ à la réserve générale et recule de 1 case son marqueur Bomber. Il place un marqueur Loaded Bomb sur sa carte Bombe. Cette action lui rapporte 5 points de victoire. Charger une bombe rapporte toujours 5 points, quelle que soit la taille de la bombe chargée.



LA FIN DE LA PARTIE EST PROCHE !



La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur atteint le nombre de points de victoire déterminé selon le nombre de joueurs en début de partie :

2 Joueurs: 70 points

3 Joueurs: 60 points

4 Joueurs: 50 points

5 Joueurs: 45 points

Le joueur qui le premier atteint le nombre de points de victoire requis porte sa nation au statut de super nation et remporte la partie !