STEAMWATCHERS
(MYTHIC GAMES)

DANS UN AVENIR LOINTAIN, LA MONTÉE BRUTALE DES EAUX PROVOQUE UNE LONGUE ÈRE GLACIAIRE. D'IMMENSES COLONNES DE VAPEURS PERMETTENT AUX CLANS SURVIVANTS DE CRÉER DES FERMES POUR DÉVELOPPER UNE CULTURE VIVRIÈRE. CETTE SOURCE DE CHALEUR EST MALHEUREUSEMENT ÉPHÉMÈRE ET SEMBLE PROVOQUER DE GRAVES MALADIES. LUTTEZ POUR LE CONTRÔLE DES RESSOURCES ET FAITES SURVIVRE VOTRE CLAN DANS UNE EUROPE POST- APOCALYPTIQUE.

1 / MISE EN PLACE

PLATEAU CENTRAL

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Choisissez une carte *Scénario*. Elle va déterminer le nombre de manches et apporter quelques changements à la mise en place.
- Mélangez le paquet de cartes *Archonte*, et placez-le près du plateau de jeu, face cachée.
- Placez les 2 jetons Titre (*Légat* - *Primus*) sur leur emplacement de la piste *Conclave*. À 5 joueurs, ajoutez la tuile *5 joueurs* au bout des pistes *Conclave*.
- Déterminez un 1er joueur.
- Dans l'*Ordre* du tour, chaque joueur choisit une faction (avec son plateau et ses figurines) et dépose son jeton Leader sur un des emplacements libres de *Réservation des titres* (*Conclave*).
- Dans l'*Ordre* inverse du tour, chaque joueur choisit une carte *déploiement*. Déployez librement vos unités (max. 5/zone) sur les territoires indiqués, ainsi que les *Ressources géothermiques* (*Colonnes de vapeur* et *Ferme*). Pour la carte *déploiement* 6, placez un de vos jetons *Contrat* sur un emplacement Mer.
- Écartez du jeu les cartes *Colonne de vapeur* où figurent des zones présentes sur les cartes *Déploiement* choisies par les joueurs. Mélangez le paquet de cartes et placez-le sur l'emplacement de sa pioche sur le plateau de jeu, faces cachées.
- Chaque joueur récupère le matériel indiqué au dos de son plateau *Clan* pour former sa réserve personnelle.
- Chaque joueur place son marqueur *Niveau* sur la case 5 de la piste *Ressources géothermiques* du plateau de jeu.

PLATEAU CLAN

- Chaque joueur place sur son plateau *Clan* :
  - 1 *Baril d'Algofuel* sur chaque emplacement de sa réserve (emplacements de *Contrebande* compris).
  - 1 marqueur *Incubation* sur la case 0 de la jauge *Incubation* (colonne à droite du plateau).
  - 1 marqueur *Ravitaillement* sur la case 10 de la jauge *Ravitaillement*.

2 / TOUR DE JEU

UNE PARTIE DE STEAMWATCHERS SE DÉROULE EN UN CERTAIN NOMBRE DE TOURS, DÉTERMINÉ PAR LA CARTE SCÉNARIO. PLUSIEURS PHASES DE JEU SE SUCCÈDENT LORS DE CHAQUE TOUR :

PHASE 1 : CONCLAVE

- Lors de cette phase, les joueurs font glisser leur jeton Chef de *Clan* de l'emplacement de la piste *Réservation des titres* (précédemment choisi) vers l'emplacement correspondant de la piste *Conclave*.

Guetteur : Tirez 3 cartes dans la pioche *Colonne de vapeur*, et consultez-les secrètement. Choisissez en 2, qui rejoignent votre main et remettez la 3ème sous la pioche *Colonne de vapeur*. Le nombre de cartes dans la main du *Guetteur* n'est pas limité.

Archonte : Piochez 2 cartes *Archonte* et consultez-les secrètement. Choisissez-en 1 et placez l'autre sous le paquet de cartes *Scénario*. Appliquez la carte choisie. Posez-la près du plateau de jeu, à côté de la carte *Scénario*. Si le titre d'*Archonte* n'a pas été choisi, c'est le premier joueur sur la piste du *Conclave* qui pioche une carte *Archonte* et applique son effet.

Légat des Caréneurs : Placez le jeton *Légat* dans une zone de *Mer de glace*. Ce jeton est considéré comme un *Contrat*, mais n'occupe pas d'emplacement *Contrat*.

Primus : Posez le jeton *Primus* sur la piste *Réservation des titres* devant le titre que vous souhaitez recevoir lors du prochain tour (sauf *Primus*). Les troupes du *Clan* dont le chef est *Primus* sont immunisées à la démoralisation.

PHASE 2 : LE DÉGEL

- Chaque *Guetteur* choisit 1 carte *Colonne de vapeur* dans sa main, et la révèle sur les emplacements. Pour chaque titre *Guetteur* non attribué, la carte révélée est directement tirée dans la pioche *Colonne de vapeur*.
- Installez les étages de *Colonnes de vapeur* indiqués sur la/les carte(s).
- Si une *Colonne de vapeur* apparaît sur une zone avec une *Ferme*, cette dernière est détruite au profit de la colonne.
- Défaussez les cartes *Colonne de vapeur* jouées.

PHASE 3 : PLANIFICATION ET RÉVÉLATION DES ORDRES

PLACEMENT DES JETONS *ORDRE*

- Les joueurs placent simultanément un jeton *Ordre*, face cachée, sur chacune des zones contenant au moins une de leurs unités (*Soldat* ou *Soldat d'élite*). Chaque zone ne peut accueillir qu'un seul jeton *Ordre*.

RÉVÉLATION DES JETONS *ORDRE*

- Les joueurs révèlent tous les jetons *Ordre* placés sur le plateau de jeu. Les jetons *Leurre* révélés sont remis dans la réserve.
- Pour activer un jeton *Ordre*, placez le marqueur Activation sur ce dernier. Après avoir réalisé l'action de votre jeton *Ordre*, remettez-le dans votre réserve. C'est au tour du joueur suivant dans l'Ordre de la piste *Conclave*
- Vous pouvez aussi jouer une *Action spéciale*. Placez alors le jeton *Action spéciale* sur l' emplacement *Action spéciale* libre correspondant, sur votre plateau de *Clan*.

Activation d'un Jeton déplacement

- Un *Déplacement* terrestre (action simple) permet à l'unité ou au groupe d'unités sélectionnées de se rendre dans une zone de plaine ou une zone de *Montagne* adjacente. Vous pouvez diviser librement tout ou une partie des unités se trouvant dans la zone activée pour effectuer vos *Déplacements*. Vous devez toujours respecter le nombre d'unités max autorisée (5).
- Un *Déplacement* maritime (action simple) permet de se déplacer d'une zone *Côtière* à une autre zone *Côtière* en empruntant une zone de mer. Si vous avez plusieurs zones de *Mer de glace* adjacentes sous *Contrat*, considérez-les comme 1 seule zone de *Mer de glace*. Votre *Clan* doit avoir placé un jeton *Contrat* des *Caréneurs* dans cette zone de *Mer de glace*.

LUDOVOX.FR
LA VOIX DES JOUEURS
- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur Ludovox.fr -
La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à **contact@ludovox.fr**

Un *Déplacement* maritime ne permet pas de débarquer dans une zone de *Montagne*.
- Un *Déplacement* terrestre *Marche forcée* (*Action spéciale*) permet à l'unité ou au groupe d'unités sélectionnées de se déplacer de 2 zones de plaine adjacentes (pas *Montagne*). Placez un jeton *Marche forcée* de votre réserve sur un emplacement *Action spéciale* libre de votre plateau de *Clan* et dépensez 1 *Baril d'Algofuel* pour chaque groupe d'unités effectuant cette action. Une *Marche forcée* ne permet pas de traverser une zone contrôlée par un *Clan* adverse. Vous pouvez récupérer des unités en route.
- *Déploiement* d'une balise : En plus de votre action *Déplacement*, vous pouvez placer un jeton *Balise* dans la zone du jeton activé. Elle vous permet de garder le contrôle de la zone même si toutes vos unités en partent. Elle est définitivement détruite si une unité adverse prend le contrôle de la zone.

Déclenchement d'un combat :
Lorsqu'une ou plusieurs unités d'un clan entrent dans une zone contenant des unités d'un autre clan, un combat s'engage.
- Calcul des forces initiales : La force initiale d'un joueur est égale à la somme de sa *Force Armée* et de sa *Force additionnelle*.
  - *Force Armée* : Additionnez la force de vos unités impliquées dans le *Combat* : *Soldat* = 1 point de force. *Soldat d'élite* = 2 points de force. Si un cube *Démoralisé* se trouve dans la zone attaquée, la *Force Armée* du *Défenseur* est divisée par 2 (arrondie à la valeur inférieure).
  - *Force additionnelle* (dans la zone où se déroule le *Combat*) : Jeton *Défense* (1 point de force) + *Tourelle* (2 points) + *Soutien*. Pour effectuer un *Soutien*, vous pouvez remettre dans leurs réserves un ou plusieurs jetons *Ordre* (de votre *Clan*) présents sur une ou plusieurs zones adjacentes. Dans ce cas, ajoutez la *Force Armée* de cette zone à votre *Force additionnelle*. Les unités de *Soutien* ne se déplacent pas. Elles ne sont donc pas affectées par le résultat du *Combat*.
- Bataille et désignation du vainqueur.
  - Vous pouvez augmenter votre force de *Combat* en misant secrètement des *Barils d'Algofuel* sur votre *roue de Combat*. Révélez ensuite chacun votre roue et dépensez le nombre de *Barils d'Algofuel* engagés. Montez votre *Niveau* d'*Incubation* si vous utilisez des barils de *Contrebande*. Ajoutez à sa force initiale 1 point de force par *Baril d'Algofuel* dépensé. La somme obtenue est la force de *Combat* finale.
  - Le vainqueur est le joueur dont la force de *Combat* finale est la plus élevée. En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui l'emporte.
- Conséquence du *Combat*
  - Le Vaincu : Il doit retirer L'une de ses unités engagées dans le *Combat* / Ses éventuelles balises (définitivement) / L'éventuel jeton *Ordre* se trouvant dans la zone. Puis ses *Soldats* restants (dans la zone du *Combat*) s'enfuient et rejoignent une zone adjacente contrôlée par son *Clan*. Vous devez respecter la limite d'occupation (5) en défaussant les fuyards en trop. Placez dans cette zone un cube *Démoralisé* (max. 1) ou défaussez la totalité des fuyards pour ne pas ajouter ce cube. Les cubes *Démoralisé* divisent la force Armée de la zone par 2 et empêchent les troupes de quitter la zone (pour le tour en cours). Ils sont retirés du plateau lors de la phase 4 - Grand blanc. Enfin, si la fuite est impossible, retirez du plateau toutes les unités engagées.
  - Le Vainqueur : Le vainqueur prend le contrôle de la zone conquise ou garde le contrôle de la zone défendue.

Activation d'un jeton défense
Lorsque vous activez un jeton *Défense*, vous avez +1 en défense ET vous pouvez choisir l'une de ces 3 actions :
- Construire une *Tourelle* : Elle augmente la *Force additionnelle* du *Défenseur* de +2. La *Tourelle* est une structure neutre : elle donne son bonus aux unités qui contrôlent la zone. Elle n'a aucun effet si la zone n'est contrôlée que par une balise.
- Mobiliser les troupes : Placez 1 jeton *Mobilisation* sur un emplacement *Action spéciale* libre de votre plateau de *Clan*. Placez librement jusqu'à 2 *Soldats* ou 1 *Soldat d'élite* de votre réserve dans la zone, ou dans une ou plusieurs zones adjacentes que vous contrôlez.
- Négocier avec les *Caréneurs* : placez 1 jeton *Négociation* sur un emplacement *Action spéciale* libre de votre plateau de *Clan*. Pour chaque *Havre* que vous contrôlez, placez un marqueur *Contrat* des *Caréneurs* de votre réserve sur l'un des emplacements *Contrat* libres d'une zone de *Mer de glace*. Vous pouvez désormais effectuer des déplacements maritimes en empruntant cette zone. Si vous n'avez plus de jetons *Contrat* des *Caréneurs* dans votre réserve, déplacez l'un de vos *Contrats* posé.

Passer son tour
- Vous pouvez passer votre tour si vous ne souhaitez plus ou ne pouvez plus effectuer d'action. Dans ce cas :
  - Récupérez vos éventuels jetons *Déplacement* sur le plateau. Les jetons de *Défense* restent pour un éventuel *Combat* durant cette manche.
  - Placez votre jeton Chef de *Clan* sur une case libre de la piste Réservation (*Conclave*). Vous pouvez choisir le même titre mais sur une position différente.

PHASE 4 : GRAND BLANC
Fermes
Avant la baisse d'intensité des *Colonnes de vapeur*, chaque joueur peut construire des *Fermes* sur les zones qu'il contrôle contenant exactement 1 étage de vapeur. Dépensez alors 1 *Baril d'Algofuel* puis placez un jeton *Ferme* dans la zone concernée. Retirez l'étage de *Vapeur* et remettez-le dans la réserve. Augmentez de 1 le *Niveau* d'*Incubation* sur votre plateau de *Clan*.

Colonnes de vapeur
Toutes les *Colonnes de vapeur* du plateau perdent 1 étage. Pour chaque étage retiré dans une zone contrôlée par au moins l'une de vos unités, augmentez de 1 le *Niveau* d'*Incubation* sur votre plateau de *Clan*.

Niveau d'incubation : Il existe trois types de cases sur la jauge *Incubation* :
- Résistance au *Fléau* : Aucun effet.
- Mise en *Quarantaine* : Prenez 1 jeton *Quarantaine* et placez-le sur votre plateau de *Clan*. Il diminue une capacité de votre plateau. Vous pouvez le poser sur Un emplacement *Action spéciale* / Un emplacement de votre réserve *d'Algofuel* (sauf *Contrebande*) / La plus haute case libre de votre Jauge *Ravitaillement*.
- Mort et exil : Retirez l'une de vos unités du plateau de jeu. Cette unité n'est pas remise dans votre réserve et est retirée de la partie. Désormais, à chaque fois que le *Niveau* d'*Incubation* monte, appliquez à la place l'effet *Mort et exil*.

Ravitaillement :
- Réserve Argofuel : Chaque joueur réapprovisionne sa réserve sur son plateau en posant 1 baril sur chaque emplacement *d'Algofuel* libre.
- Calcul du *Niveau* des *Ressources géothermiques* : Additionnez le nombre de *Fermes* des zones que vous contrôlez + Le nombre d'étages de vapeur des zones que vous contrôlez + Les points obtenus par d'autres sources (carte *Scénario*, carte *Archonte*, etc.). Déplacez si nécessaire votre marqueur sur la piste *Ressources géothermiques* du plateau de jeu pour indiquer votre *Niveau* actuel.
- *Ravitaillement* de l'armée : Déterminez la taille maximale d'armée associée à votre *Niveau* actuel de ressources géothermiques. Comptez ensuite vos unités sur le plateau et ajustez en conséquence les troupes en excès.
- Entretien : Retirez tous les cubes *Démoralisé* du plateau de jeu. Redescendez votre niveau d'incubation à 0. Payez 1 *Baril d'Algofuel* par *Contrat Caréneur* que vous souhaitez conserver, sinon défaussez-les. Replacez dans sa réserve les jetons *Ordre*/*Action spéciale* encore présents sur le plateau. Replacez le jeton *Légat* sur la piste *Conclave*. Un nouveau tour peut commencer !

3 / FIN DE PARTIE
La partie prend fin dans deux cas :
Avant le dernier tour : à la fin de la Phase 4 - *Grand Blanc*, si un joueur totalise au moins 10 *Ressources Géothermiques*, il gagne immédiatement la partie. Egalité : c'est le premier joueur sur la piste *Conclave* qui l'emporte.
Au dernier tour : à la fin de la Phase 4 - *Grand blanc*, le joueur dont le nombre de *Ressources Géothermiques* est le plus élevé est déclaré vainqueur. Egalité : celui qui possède le moins de jetons *Quarantaine*, sinon c'est le 1er joueur sur la piste *Conclave* qui l'emporte.

LUDOVOX.FR LA VOIX DES JOUEURS
- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur Ludovox.fr -
La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à **contact@ludovox.fr**