



ROCKWELL

Bruno CRÉPEAULT

YUIO

 14+

 90'

 2-4

La société Rockwell, acteur important dans l'industrie minière internationale, vient de racheter quatre compagnies mineures. Afin de déterminer à laquelle d'entre elles seront attribués les projets futurs les plus exigeants, les dirigeants de Rockwell mettent en compétition ces compagnies au travers d'un projet d'envergure : forer au plus profond de la croûte terrestre.

But du jeu

Avoir acquis le plus de prestige (symbole = étoile) au terme de la partie. Le prestige s'acquiert grâce aux tuiles Réalisation et Livraison, ainsi que lors du décompte final par l'attribution de points de prestige pour différentes majorités.

Le nombre de tours de jeu n'est pas limité. Deux conditions de fin de partie peuvent entraîner le décompte final (voir plus bas).

Matériel

- 32 tuiles Terrain;
- 4 grandes tuiles de cerclage montrant les quatre cases d'entrée de mine;
- 1 tuile ronde : le centre de la Terre;
- 160 cubes Ressource (zinc, cuivre, argent et or), 140 petits et 20 grands*;
- 36 tuiles Réalisation;
- 3 dés Sous-traitant;
- 109 tuiles représentant des billets de banque en coupures de 100 \$, 500 \$, 1 000 \$ et 5 000 \$*;
- 3 plateaux de jeu réversibles pour les phases I, II et III;
- 48 cartes Extraction;
- 28 tuiles Livraison;
- 39 tuiles Assurance*;
- 14 tuiles Protection (8 à quatre joueurs et 6 pour deux ou trois joueurs);
- 3 tuiles Corruption;

- 1 pion Ronde de forage;
- 10 sachets de rangement en plastique;
- 1 livret de règles.

* Il n'y a jamais de pénurie de ressources, d'argent ou de Tuiles Assurance. Si vous veniez à manquer de matériel de jeu, n'hésitez pas à en improviser à votre guise.

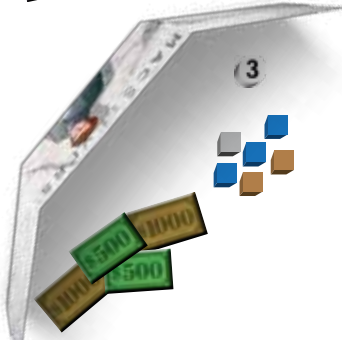
Matériel pour chaque joueur en quatre couleurs

- 4 pions Équipe de forage 1 & 2;
- 4 pions Équipe de forage 3 & 4;
- 2 pions Vice-Président;
- 3 tuiles Puits de mine;
- 2 cubes (Direction et Contrôle);
- 1 plateau de compagnie réversible;
- 1 paravent.



Mise en place

La mise en place, ainsi que les règles décrites ci-après, concernent une partie à **quatre joueurs**. Pour connaître les aménagements à apporter pour disputer une partie à **deux ou trois joueurs**, veuillez vous reporter à la fin des présentes règles.



Les tuiles Terrain et les pions Équipe de forage

Les tuiles Terrain ❶ sont séparées par niveau (de A à D), mélangées puis disposées autour du centre de la Terre ❷. Deux tuiles de même puissance ne peuvent pas être adjacentes (la puissance correspond au nombre répété sur les deux bords d'une tuile). Encerchez ce plateau modulaire avec les quatre grandes tuiles formant un cercle ❸.

Placez un pion Équipe de forage de puissance 1 de chaque joueur sur chaque entrée de mine ❹.

Les plateaux de phase et les cartes Extraction

Placez les plateaux de phase selon leur numérotation (I, II et III) ❺.

Attention : ces plateaux de phase doivent être placés du bon côté, selon le nombre de joueurs.

Séparez les cartes Extraction selon leur numéro, mélangez-les et disposez-les près du plateau circulaire en huit piles distinctes ❻.

Le plateau I : le centre de contrôle ❷

Placez les tuiles Corruption ❸ et les dés Sous-traitance ❹ sur le plateau I. Placez le pion Ronde de forage ❺ près de l'échelle de forage ❻. Mélangez et placez au hasard les cubes Direction ❼ et Contrôle ❽.

Le plateau II : la bourse ❻

Aucun élément de jeu ne doit être placé ici.

Le plateau III : l'atelier ❿

Classez les tuiles Livraison par type et en ordre croissant de coût (le coût le plus faible au-dessus). Placez chaque pile sur la case correspondante du plateau III ❿.



Les cubes Ressource

Il y a quatre types de ressources : le zinc (bleu) ❿, le cuivre (brun) ❻, l'argent (gris) ❼ et l'or (jaune) ❸. Séparez les cubes par couleur afin de constituer la réserve générale ❶. Un grand cube équivaut à cinq petits.

Les joueurs reçoivent chacun 3 zincs, 2 cuivres et 1 argent : c'est leur stock initial, lequel est gardé secret jusqu'à la fin de la partie ❷. Ils reçoivent aussi 3 000 \$ chacun, montant qu'ils peuvent tenir secret ❸.

Les plateaux de compagnie ❸

Chaque joueur reçoit un plateau de compagnie et tous les accessoires de la couleur correspondante. Selon le nombre de joueurs, tournez la compagnie du côté approprié ❹. Les plateaux de compagnie doivent rester visibles en permanence par tous les joueurs.

Placez les deux tuiles Protection en bas à droite pour recouvrir le casque préimprimé ❶ (la face sans prix au-dessus). Placez un pion 3 & 4 sur la première case de l'amélioration Mobilité ❷ (il vous servira de marqueur tant que vous n'en aurez pas besoin). Empilez les trois tuiles Puits de mine par ordre de prix croissant (la plus petite valeur au-dessus) sur l'amélioration Puits de mine ❸.

Les tuiles Réalisation

Classez les tuiles Réalisation par type et en ordre décroissant (celle portant le plus de points de prestige au-dessus) ❹.

La partie débute

La partie commence par l'appel d'offres.



Déroulement d'un tour de jeu

Appel d'offres

Chaque joueur cache dans sa main autant de cubes Ressource et/ou d'argent qu'il le souhaite. Puis, tous dévoilent simultanément leur mise : on calcule chaque offre selon la valeur des ressources au marché et des billets, et on réarrange les cubes Direction de la meilleure offre à la plus faible.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs offres, la séquence actuelle de ces joueurs est respectée.

Toutes les mises sont ensuite envoyées à la réserve générale et/ou à la banque.

Pose des Vice-Présidents

En respectant l'ordre des cubes Direction 12, chacun pose un Vice-Président à la fois sur n'importe quel emplacement libre 30 31 32 des plateaux. L'emplacement est choisi selon la stratégie que chacun adopte.

Important : en aucun cas un joueur ne peut placer ses deux Vice-Présidents sur un même plateau !

Phase I : assurance, forages et extractions, puits de mines

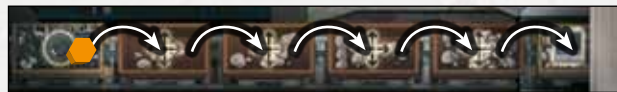
C'est la phase principale du jeu, pendant laquelle les joueurs déplacent leurs équipes de forage et extraient des ressources. Le plateau est séparé en quatre niveaux (de A à D), chacun plus difficile à forer que le précédent. Chaque niveau est constitué de huit tuiles Terrain formant un cercle complet ; ensemble, ils encerclent la tuile ronde qui représente le centre de la Terre.

Une tuile Terrain comporte de l'information sur les deux faces. D'un côté apparaît la lettre (de A à D) du niveau ainsi que la puissance de forage requise afin de forer cette tuile. Le verso reste inconnu des joueurs jusqu'à ce qu'il y ait extraction, c'est-à-dire jusqu'à ce que la tuile Terrain soit retournée.

↓ Dans cet exemple, la tuile se trouve au niveau B et nécessite une combinaison d'équipes de forage dont la somme de puissance doit au moins être égale à 5.



La phase I se déroule en quatre étapes. Le pion Ronde de forage est déplacé vers la droite à mesure que les étapes sont complétées.



1 Assurance

Les joueurs ont l'option de transformer le nombre de cubes Ressource de leur choix en autant de tuiles Assurance 33 (1 cube Ressource = 1 tuile Assurance), qu'ils cachent ensuite derrière leur paravent. Ce stock de tuiles Assurance sert à pallier aux pertes causées par le symbole Danger ⚠ qui apparaît sur certaines cartes Extraction. En général, on transforme de la sorte des cubes de moindre valeur.

2 Ordre de forage

On réarrange les cubes Contrôle 13 selon la séquence actuelle des Vice-Présidents sur le plateau I 30. Le joueur propriétaire du Vice-Président le plus à gauche place son cube Contrôle tout à fait à gauche – décalant ainsi les autres vers la droite – et ainsi de suite.

↓ Dans l'exemple suivant, suite à la pose des Vice-Présidents, un Vice-Président mauve occupe l'emplacement 2, tandis qu'un Vice-Président vert occupe l'emplacement 3. En haut, on montre la séquence des cubes Marqueur d'ordre avant qu'ils soient réarrangés. En bas, on montre la séquence après. Comme Blanc et Rouge n'ont pas de Vice-Président sur le plateau I, leur cube Contrôle a simplement été décalé vers la droite.



Important : contrairement aux phases II et III, tous les joueurs ont l'occasion de participer à toutes les étapes de la phase I ; y placer un Vice-Président n'est pas impératif, mais procure un avantage.

3 Rondes de forage

Le pion Ronde de forage est déplacé sur la première case de l'échelle de rondes.



Le joueur le plus à gauche selon l'ordre des cubes Contrôle sélectionne n'importe laquelle de ses quatre équipes: elle devient son équipe active. Il peut la déplacer vers n'importe quelle tuile adjacente (retournée ou non) y compris le centre de la Terre, ou encore la laisser sur place; cela constitue son déplacement. **À la fin de son déplacement**, et s'il a accès à un avantage Corruption 8 ou Sous-traitance 9 (voir plus bas), il peut utiliser cet avantage avec son équipe active.



Précision: à leur premier déplacement de la partie, chaque équipe a accès aux deux tuiles Terrain lui faisant face.

Extraction

Aussitôt qu'une tuile Terrain est occupée par une ou plusieurs équipes – amies et/ou concurrentes – dont le total de puissance est égal ou supérieur au nombre mentionné aux extrémités de la tuile, la ronde est interrompue et une extraction est immédiatement déclenchée. La tuile est retournée et toutes les équipes, dés Sous-traitance et tuile Puits de mine 28 restent sur le verso ainsi révélé.

Piochez alors une carte Extraction 6 de la pile correspondant à la tuile retournée. Prenez à la réserve le nombre exact de cubes montrés au verso de la carte. Sans les donner aux joueurs, séparez les cubes équitablement en autant de butins qu'il y a de joueurs impliqués dans le partage, c'est-à-dire tous ceux qui avaient **au moins une équipe sur la tuile** (ne considérez pas l'éventuelle tuile Puits de mine présente), sans prêter attention à leur puissance.

Précision: statistiquement, plus on creuse profondément plus on a de chance de trouver beaucoup de ressources de grande valeur. Pour autant, il est possible que certaines extractions rapportent peu à chaque niveau de profondeur.

Comme les cubes Ressource ne peuvent jamais être répartis de manière égale, **l'excédent est attribué à un joueur dit «prioritaire»**. Ce joueur prioritaire est déterminé selon les critères suivants (si un critère ne peut être respecté, passez au suivant; dans le cas contraire, ignorez les suivants):

- 1 – le joueur qui possède une tuile Puits de mine sur la tuile Terrain;
- 2 – s'il n'y a aucun puits de mine, le joueur dominant en puissance (somme de ses équipes présentes sur la tuile, incluant le ou les dés Sous-traitance qui y sont associés) – *le joueur Vert dans l'exemple ci-dessous* ↓;



- 3 – en cas d'égalité au niveau de la puissance, celui dont le déplacement a déclenché l'extraction (c'est toujours le joueur actif), qu'il soit l'un des joueurs dominants ou non – *le joueur Rouge dans l'exemple ci-dessous* ↓.



Avantage Corruption



Le joueur qui a placé un Vice-Président sur les emplacements 1 ou 2 du plateau I peut, à la fin de son déplacement, déplacer une équipe adverse sur la tuile occupée par son équipe active. La tuile Terrain de destination doit impérativement être **non retournée**. On ne peut corrompre qu'un adversaire présent sur une tuile Terrain adjacente à la tuile où se trouve sa propre équipe active. Il est interdit de corrompre l'une de ses propres équipes, une équipe qui n'est pas encore en jeu (qui est toujours située sur l'une des cases d'entrée de mine), ou de corrompre une équipe adverse jusqu'au centre de la Terre.

Quand un avantage Corruption est utilisé, on retire l'une des tuiles du plateau I; quand toutes les tuiles ont été retirées, cet avantage devient indisponible jusqu'au tour suivant.

Important: un joueur ne peut corrompre qu'une seule fois par **ronde** de forage.

Si le joueur corrompt une équipe adverse à laquelle est déjà associé un sous-traitant, il ne peut en modifier la puissance et doit payer lui-même à la banque les frais d'embauche (voir plus bas). Il ne peut dissocier l'équipe de forage adverse de son sous-traitant.

Avantage Sous-traitance



Le joueur qui a placé un Vice-Président sur les emplacements 3 ou 4 du plateau I peut, à la fin de son déplacement, embaucher un sous-traitant, c'est-à-dire placer un dé Sous-traitance à côté de son équipe active et ainsi augmenter temporairement la puissance de celle-ci. Le joueur paie immédiatement le coût d'embauche, soit 1 000 \$, 1 500 \$, 2 000 \$ ou 2 500 \$ selon la puissance désirée (entre 1 et 4). Il convient alors de placer le dé de manière à indiquer la puissance pour laquelle on a payé.

Important: un joueur ne peut embaucher qu'un seul sous-traitant par **ronde** de forage et il ne peut y avoir qu'un seul sous-traitant associé à une équipe.

Si un joueur désire déplacer une de ses équipes à laquelle est déjà associé un sous-traitant, il choisit de l'emmener ou de l'abandonner. S'il l'emmène, il doit payer à nouveau des frais d'embauche (et modifier la puissance du dé s'il le désire); s'il l'abandonne, le dé retourne sur le plateau I.

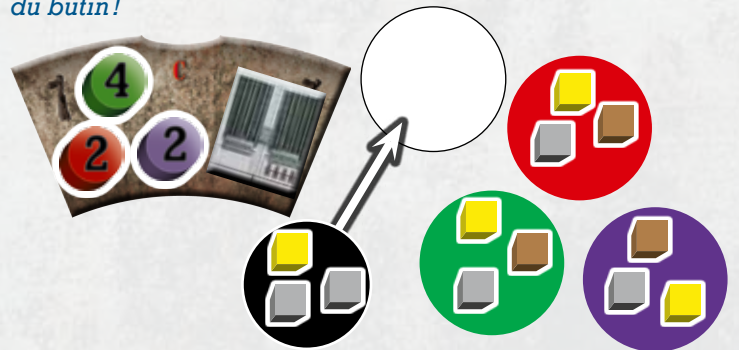
Important: la puissance d'un sous-traitant ne peut jamais dépasser le niveau sur lequel il se trouve (par exemple, un sous-traitant joué sur – ou déplacé vers – une tuile Terrain du niveau C ne peut pas être de puissance 4, dans la mesure où $A=1$, $B=2$, $C=3$ et $D=4$).

Voici plusieurs exemples de partage de cubes Ressource, suite au forage d'une tuile Terrain du niveau C dont la puissance requise est 7...

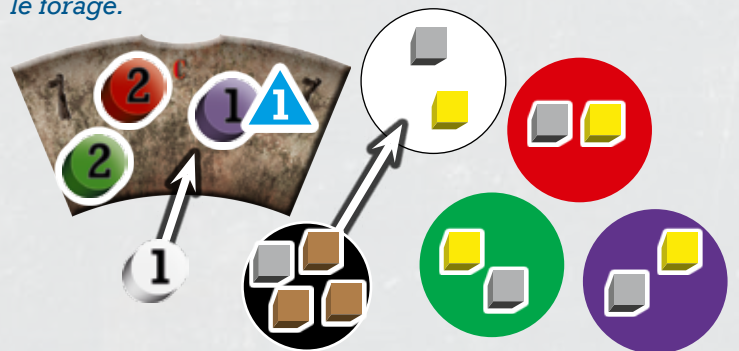
↓ (La carte **Extraction** montre 3 cuivres, 5 argents et 4 ors.) Deux adversaires sont sur la tuile (Vert puissance 3 et Rouge puissance 4). Chacun reçoit 1 cuivre, 2 argents et 2 ors. Grâce à sa puissance supérieure, Rouge est prioritaire; il reçoit donc l'excédent qui consiste en 1 cuivre et 1 argent.



↓ Trois équipes adverses et un puits de mine sont sur la tuile (Rouge puissance 2, Vert puissance 4, Mauve puissance 2 et un puits de mine blanc). Grâce à son puits de mine, Blanc s'assure d'être prioritaire; Rouge, Mauve et Vert reçoivent 1 cuivre, 1 argent et 1 or chacun, tandis que Blanc reçoit les 2 argents et 1 or en excédent. Attention: comme c'est le cas ici, le joueur qui ne possède qu'un puits de mine sur une tuile n'a droit qu'à l'excédent, et pas à une part du butin!



↓ Trois équipes adverses (Vert puissance 2, Rouge puissance 2 et Mauve puissance 1) ainsi qu'un sous-traitant embauché par Mauve (puissance 1) sont sur la tuile. Avant l'arrivée de Blanc, il y a triple égalité en termes de puissance. Blanc déplace son équipe puissance 1 sur la tuile et déclenche ainsi le forage. Comme il n'y a aucun puits de mine et égalité parmi les joueurs dominants, Blanc récupère les cubes en excédent, car c'est son arrivée qui a provoqué le forage.

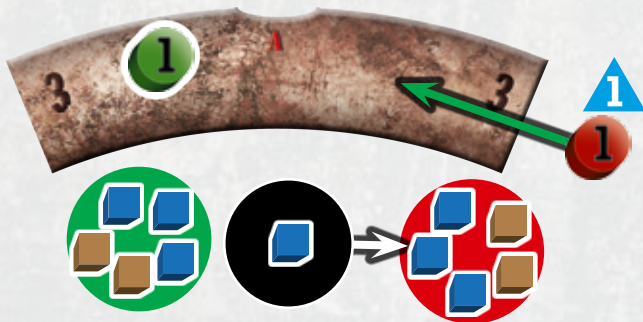


↓ Une seule équipe est présente (Vert puissance 4). Vert embauche un sous-traitant de puissance 3 au coût de 2 000 \$; la puissance requise est donc atteinte. Comme Vert est seul sur la tuile, il n'y a pas d'excédent; la totalité des cubes Ressource va à sa réserve.

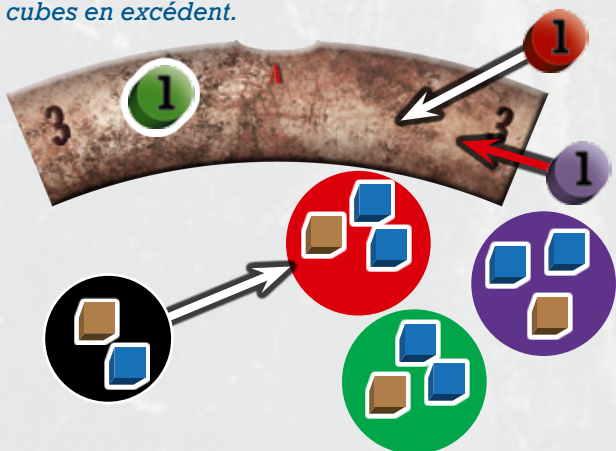


Voici deux exemples de l'avantage Corruption utilisé pour le forage d'une tuile Terrain du niveau A dont la puissance requise est 3...

↓ (La carte Extraction montre 7 zincs et 4 cuivres.) Une équipe verte de puissance 1 est déjà sur la tuile. Vert la désigne comme équipe active, puis – sans la déplacer – il utilise un avantage Corruption pour rapprocher une équipe rouge adjacente à laquelle est déjà associé un sous-traitant. Vert ne peut abandonner le sous-traitant, ni en modifier la puissance; de plus, il doit assumer lui-même les frais d'embauche de 1 000 \$. La puissance requise de 3 est atteinte et la tuile est retournée: Rouge est dominant et reçoit l'excédent.



↓ Une équipe verte de puissance 1 est déjà présente. C'est à Rouge de jouer: il déplace son équipe puissance 1 sur la tuile et corrompt une équipe mauve puissance 1 qui était sur une tuile adjacente. Il y a triple égalité de puissance; or Rouge a déclenché l'extraction (c'est le joueur actif). Il mérite donc les cubes en excédent.



Après le partage des cubes Ressource, les joueurs impliqués transfèrent leur butin respectif vers leur réserve personnelle 22. La carte **Extraction est gardée par le joueur qui a déclenché l'extraction** (le joueur actif), peu importe qu'il soit le joueur prioritaire ou non. Puis le joueur suivant – selon l'ordre des cubes Contrôle – joue son tour, et ainsi de suite. Quand tous les joueurs ont eu l'opportunité de jouer une fois, on déplace le pion Ronde de forage sur la case suivante de l'échelle de rondes et le processus recommence pour trois autres rondes.

Symbole Danger sur les cartes Extraction

Certaines cartes Extraction montrent un symbole Danger. Il représente les difficultés (chaleur, bris d'équipement, etc.) que rencontrent les équipes de forage. Tous les joueurs (à l'exclusion de celui n'ayant qu'un puits de mine sur la tuile) se partageant les ressources d'une carte Extraction marquée d'un symbole Danger doivent soustraire de leur part du butin autant de cubes Ressource – **de la plus haute valeur possible** – que leur puissance de forage totale sur la tuile (incluant les éventuels sous-traitants).



Par exemple, un joueur ayant une équipe de puissance 1 et une autre de puissance 2 sera privé des trois cubes Ressource de plus haute valeur de son butin – ils sont remis dans la réserve générale.

Toutefois, il existe deux façons de se prémunir contre les dangers.

Premièrement, les joueurs qui ont amélioré la sécurité de leurs équipes de forage sur leur compagnie – **amélioration Protection** – voient leurs pertes automatiquement réduites d'un, de trois ou de tous les cubes Ressource (voir plus bas).

Deuxièmement, les joueurs ont eu l'option, avant les rondes de forage, de transformer des cubes Ressource en **tuiles Assurance**. Quand survient un symbole Danger, pour chaque cube Ressource perdu à cause du danger, le joueur peut, à la place, défausser une tuile Assurance (une tuile Assurance défaussée = un cube ressource préservé).

Bien sûr, on considère l'amélioration Protection **avant** de défausser des tuiles Assurance.

En reprenant l'exemple précédent, le joueur dont la puissance totale de forage est de 3 pourrait, au lieu de perdre trois cubes Ressource de plus haute valeur nouvellement obtenus, défausser trois tuiles Assurance et ainsi acquérir son butin en entier. Il pourrait aussi décider de ne défausser que deux tuiles Assurance et de sacrifier le cube Ressource de plus haute valeur de son butin.

Précision 1 : un joueur ne défausse jamais plus de tuiles Assurance qu'il ne recevrait de cubes Ressource durant le partage en cours.

Précision 2 : une tuile Assurance ou une amélioration Protection, réduisent la quantité de cubes Ressource perdus mais ne « protègent » pas un cube de haute valeur ! Pour être exact, ils réduisent la puissance du danger subi par le joueur, lequel perdra quand même son ou ses cubes de plus haute valeur (s'il doit finalement en perdre). *Par exemple : Rouge a une équipe de puissance 2 ; son butin est d'un 1 or et 1 argent. Il a une protection de 1. Il ne perd donc qu'un seul cube : l'or.*

4 Puits de mines actifs

Quand la dernière ronde de forage est complétée, le pion Ronde de forage est déplacé sur la case des puits de mines actifs. Un puits de mine actif est un puits de mine posé sur une tuile Terrain qui a déjà été **retournée** suite à une extraction. Les joueurs ayant un ou des puits de mines actifs reçoivent les ressources indiquées sur le verso des tuiles qu'elles occupent, et la phase I est alors terminée.

Phase II : vente et achat de ressources

Les valeurs au marché sont fixes : un cube de zinc vaut 400 \$, un cube de cuivre vaut 600 \$, un cube d'argent vaut 800 \$ et un cube d'or vaut 1000 \$.

Chaque joueur effectue une action à tour de rôle, dans la limite du nombre d'actions spécifié par l'emplacement de son Vice-Président présent sur ce plateau 31. Dès qu'un joueur a réalisé sa dernière action ou qu'il a renoncé à effectuer une action, son Vice-Président retourne immédiatement sur sa compagnie.

Toutefois, les deux règles suivantes doivent être respectées :

- un joueur n'effectue qu'une seule transaction à la fois, vente **ou** achat (**une vente ou un achat peut concerner plusieurs cubes Ressource, mais de la même matière !**);
- il est interdit d'effectuer deux transactions relatives à un même type de ressources durant la même phase II. *Par exemple : vendre et acheter de l'or dans le même tour est interdit.*

Conseil : pour vous souvenir qu'un joueur a déjà acheté ou vendu un type de ressource au marché pendant cette phase, placez un cube Ressource correspondant (pris à la réserve générale) à côté de son Vice-Président. Au terme de la phase, tous ces cubes sont rendus à la réserve générale.

Lorsqu'un joueur achète des cubes Ressource, il prend dans la réserve générale autant de cubes d'un même type qu'il le désire et en paie le coût. Tous les cubes sont ensuite cachés derrière le paravent du joueur. Quand un joueur vend des cubes, il les rend à la réserve générale et touche son dû de la banque 34.

Phase III : améliorations industrielles

Chaque joueur effectue une action à tour de rôle (à chaque fois le Vice-Président est descendu d'une case), dans la limite du nombre d'actions spécifié par l'emplacement de son Vice-Président présent sur ce plateau 32. Dès qu'un joueur a réalisé sa dernière action ou qu'il a renoncé à effectuer une action, son Vice-Président retourne immédiatement sur sa compagnie.

Ces actions sont diverses : elles permettent d'augmenter la puissance de forage, de s'améliorer dans trois différents secteurs – construction de puits de mines, protection ou mobilité – ou de se procurer des tuiles Livraison.

Voici en détail chacun des secteurs d'amélioration :

- Au prix d'une action et d'un certain coût financier 35, le joueur améliore **la puissance d'une équipe de forage** d'un cran. Le tableau suivant montre toutes les améliorations de puissance possibles, ainsi que leurs coûts :

Puissance 1 à 2	1 500 \$
Puissance 2 à 3	2 500 \$
Puissance 3 à 4	3 500 \$



Quand un joueur améliore la puissance d'une équipe forage de 1 à 2, il retourne le pion de son choix sur la face 2. S'il fait passer une équipe à la puissance 3, il échange le pion 1 & 2 en jeu de son choix contre un pion 3 & 4 de sa réserve.

Important : si l'amélioration d'une équipe fait que la puissance requise sur une tuile Terrain est atteinte, une extraction est **immédiatement déclenchée**.

- Comme la révélation d'un symbole Danger réduit le butin d'un joueur, **l'amélioration Protection** permet d'accroître la résistance des équipements de forage de façon permanente et progressive. Au fur et à mesure que le joueur investira dans ce secteur, il verra les pertes dues aux dangers réduites d'un cube Ressource (1 500 \$), de trois cubes Ressource (2 000 \$), et finalement de la totalité des cubes Ressource (2 500 \$) lors de chaque révélation d'un symbole Danger sur une carte Extraction.



Placez face visible la face de tuile Protection correspondant à la dernière amélioration payée **26**.

- Au début de la partie, les joueurs ne possèdent aucun puits de mine en jeu.



La première progression de **l'amélioration Puits de mine 28** permet au joueur de construire son premier puits de mine (1 500 \$). Il place celle-ci sur une tuile Terrain non forée qu'il occupe seul, ou sur une tuile non forée qui est adjacente à l'une de ses équipes et exempte d'équipe adverse.



La progression suivante lui permet de construire un deuxième puits de mine (2 000 \$) selon les mêmes règles **ou** sur une tuile Terrain déjà retournée, tuile qu'il occupe ou qui est adjacente à l'une de ses équipes de forage.



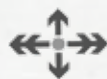
La troisième progression permet de construire un troisième puits de mine (2 500 \$) et de le poser sur absolument **n'importe quelle** tuile Terrain du jeu.

Il est également possible pour un joueur, au coût d'une action

et du montant correspondant, de réutiliser une progression déjà atteinte afin de **déplacer un puits de mine déjà en jeu**.

Une tuile Terrain ne peut **jamais** être occupée par plus d'un puits de mine à la fois.

- Au début de la partie, une équipe de forage ne peut être déplacée que vers une tuile adjacente ou encore rester sur place. **L'amélioration Mobilité 27** offre plus de possibilités à une équipe lors de son déplacement.



La première progression (1 500 \$) permet au joueur de pouvoir déplacer ses équipes vers la deuxième tuile à droite ou à gauche tout en restant sur le même niveau (A, B, C ou D).



La deuxième progression (2 000 \$) permet au joueur de terminer un mouvement « à cheval » sur deux tuiles du même niveau, au départ de l'une des deux tuiles. Ainsi, la puissance de cette équipe est comptabilisée pour les deux tuiles Terrain qu'elle chevauche. Dès que l'une des deux tuiles est forée, l'équipe « à cheval » est automatiquement déplacée sur celle-ci. Le joueur peut aussi déplacer une équipe qui est déjà « à cheval »; toutefois, cela lui coûtera un mouvement pour se déplacer sur l'une ou l'autre tuile qu'elle chevauche. Une seule équipe de forage (et son éventuel sous-traitant) à la fois peut se trouver en situation de chevauchement sur le même bord de tuile, entre les deux mêmes tuiles.



Finalement, la dernière progression (2 500 \$) permet au joueur de déplacer une équipe de deux mouvements dans n'importe quelle combinaison de direction.

Précision : toute amélioration nouvellement acquise se cumule à celles préalablement acquises.

Tuiles Livraison



Un joueur peut aussi échanger des cubes Ressource contre des points de prestige. Disposées en piles sur le plateau III, chaque tuile Livraison a un coût spécifique qui apparaît sur celle-ci (*dans l'exemple ci-contre : six cubes de zinc pour deux points de prestige*). Le joueur dépense une action par tuile achetée; celle-ci est ensuite placée derrière le paravent du joueur.



Tuiles Réalisation

Au cours de la partie, les joueurs sont honorés pour avoir accompli des réalisations. Ces neuf réalisations apparaissent sur leur compagnie ; c'est là que les tuiles Réalisation que récoltent les joueurs s'accumulent. Le gain de ces tuiles est automatique, c'est-à-dire qu'aussitôt qu'un joueur répond au critère d'une réalisation, il en fait la preuve à ses adversaires, prend la première tuile Réalisation de la pile correspondante et la place, face cachée, sur sa compagnie – et ce, même s'il n'est pas le joueur actif ! Les tuiles Réalisation sont...

Réalisations rapportant 4 à 1 points de prestige

- Posséder au moins huit cubes de zinc et huit cubes de cuivre ;
- Posséder au moins six cartes Extraction (= avoir déclenché six extractions) ;
- Posséder au moins dix cubes d'argent.



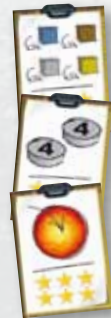
Réalisations rapportant 5 à 2 points de prestige

- Au moins trois de ses équipes de forage ont atteint la puissance 2 ;
- Posséder au moins douze cubes d'or ;
- Toutes ses équipes de forage ont au moins atteint le niveau C au même moment.



Réalisations rapportant 6 à 3 points de prestige

- Posséder au moins six cubes de chaque type de ressource ;
- Au moins deux de ses équipes de forage ont atteint la puissance 4 ;
- Au moins une de ses équipes de forage a atteint le centre de la Terre. Elle y termine son périple et est immédiatement rangée dans la boîte. Si un dé Sous-traitance y était associé, il est replacé sur le plateau I.



Important : une tuile Réalisation ne coûte jamais d'argent ou de cubes Ressource. Un joueur ne peut accomplir une même réalisation qu'une seule fois dans la partie. Advenant le cas où deux ou plusieurs joueurs réaliseraient le même objectif en même temps, la tuile Réalisation de plus haute valeur serait attribuée en priorité au joueur dont le cube Direction serait le plus à gauche.

Fin du tour

Le tour se termine lorsque les actions de tous les joueurs ayant placé un Vice-Président sur le plateau III sont terminées. Les tuiles Corruption et les dés Sous-traitance sont alors replacés sur le plateau I, et le pion Ronde de forage retourne à sa place initiale. Finalement, les joueurs récupèrent leurs Vice-Présidents et on recommence un nouveau tour par un appel d'offres.



Fin de la partie

Il y a deux conditions de fin de partie :

1 – quand la majorité des joueurs a atteint le centre de la Terre avec au moins une équipe de forage,

OU

2 – quand un joueur a réalisé six ou plus de ses neuf réalisations – incluant les trois dernières rapportant 6 à 3 points de prestige **36**.

Dans les deux cas, les phases I, II et III sont complétées. On procède alors à l'attribution des points bonis : 3 points de prestige sont attribués au joueur qui a le plus de cubes de zinc en stock, 2 points pour le deuxième et 1 point pour le troisième. On fait de même pour chaque ressource, ainsi que pour les dollars. S'il y a égalité, les joueurs reçoivent le même nombre de points bonis (le plus haut des deux ; dans le cas d'un ex-æquo pour la première place, le troisième joueur reçoit un seul point de prestige). Le quatrième joueur ne reçoit jamais de points.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de prestige remporte la partie. S'il y a égalité, le joueur ayant le plus de tuiles Réalisation sur sa compagnie l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire va au joueur qui a le plus de cubes Ressource en stock. Une nouvelle égalité n'est pas départagée.

Version pour trois joueurs

Veillez à utiliser la face adéquate des plateaux de phase I, II, III et du plateau de compagnie.



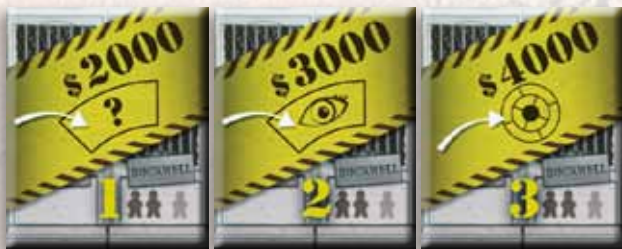
Amélioration Protection

Des tuiles Protection spécifiques (mentionnant des prix plus élevés) doivent être utilisées.



Amélioration Puits de mine

Des tuiles Puits de mine spécifiques (mentionnant des prix plus élevés) doivent être utilisées.



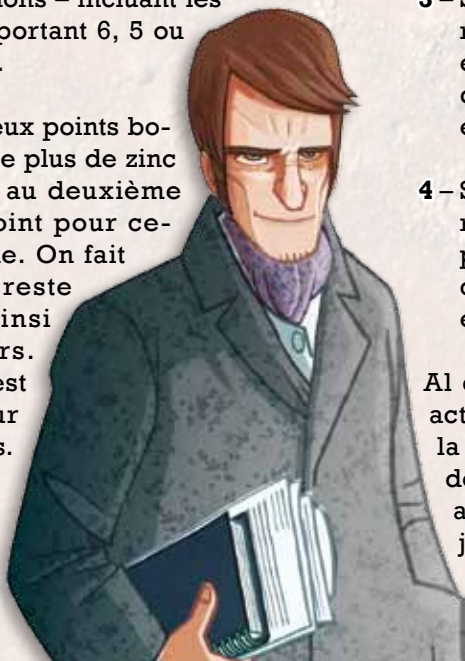
Tuiles Réalisation

N'utilisez que les trois tuiles de plus haute valeur.

Fin de partie

La fin de la partie survient quand deux joueurs ont atteint le centre de la Terre avec au moins une équipe de forage, ou quand un joueur a réalisé six de ses neuf réalisations – incluant les trois dernières rapportant 6, 5 ou 4 points de prestige.

On attribue alors deux points bonus au joueur qui a le plus de zinc en stock, un point au deuxième joueur et aucun point pour celui qui est troisième. On fait de même avec le reste des ressources, ainsi qu'avec les dollars. Tout cas d'égalité est résolu comme pour une partie à 4 joueurs.



Version pour deux joueurs

Veillez à utiliser la face adéquate des plateaux de phase I, II, III et du plateau de compagnie.

AI : un joueur invisible !

À deux joueurs, il y a une différence majeure : la partie se déroule avec un joueur invisible que l'on appelle AI. AI ne possède ni Vice-Président, ni compagnie. En fait, AI n'a que des pions Équipe de forage (d'une couleur choisie par les joueurs). Ces équipes se déplacent selon certains automatismes, lesquels, sans faire d'AI un adversaire redoutable, ennueront ou aideront les deux « vrais » joueurs dans leur quête de ressources.

Lors de la mise en place, disposez les quatre équipes d'AI – puissance 1 visible – près de celles des deux « vrais » joueurs.

Déplacement des équipes d'AI

Le tour de jeu se déroule ensuite comme pour une partie à trois ou quatre joueurs ; par contre, à la fin de chaque ronde de forage – donc quatre fois par tour – AI déplace l'une de ses équipes (toujours de 1 case maximum, et jamais en se positionnant « à cheval »). On détermine quelle équipe sera déclarée active et déplacée selon les règles suivantes :

- 1 – AI déplace toujours en premier lieu une équipe qui n'est pas encore entrée en jeu ou qui se trouve sur une tuile Terrain déjà retournée ;
- 2 – S'il y a égalité entre plusieurs équipes, en respectant les règles précédentes, celle qui est de plus haute puissance est déplacée ;
- 3 – S'il y a égalité entre plusieurs équipes, en respectant les règles précédentes, celle qui est sur le niveau le moins profond – c'est-à-dire la plus éloignée du centre de la Terre – est déplacée ;
- 4 – S'il y a toujours égalité, en respectant les règles précédentes, le joueur en première position dans l'ordre de contrôle décidera quelle équipe d'AI est déplacée et où elle est déplacée.

AI déplace toujours son équipe ainsi déclarée active sur la tuile Terrain dont l'extraction est la plus imminente, c'est-à-dire la tuile Terrain dont la puissance requise est la plus près d'être atteinte. À nouveau, en cas d'ex-æquo, c'est le joueur en première position dans l'ordre de contrôle qui décidera quelle équipe d'AI est



déplacée et où elle est déplacée (l'équipe doit être déplacée; elle ne peut rester en place).

Amélioration des équipes d'Al

À la fin de chaque tour – c'est-à-dire après la phase III – le joueur dont le cube Direction est le plus à gauche augmente la puissance d'un cran d'une équipe d'Al de son choix. On entame ensuite un nouveau tour.

Amélioration Protection

Des tuiles Protection spécifiques (mentionnant des prix plus élevés) doivent être utilisées.

Amélioration Puits de mine

Des tuiles Puits de mine spécifiques (mentionnant des prix plus élevés) doivent être utilisées.

Tuiles Réalisation

N'utilisez que la tuile de plus haute valeur ainsi que la troisième. *Par exemple, la pile de tuiles Réalisation 8 zincs et 8 cuivres ne sera constituée que de la tuile à quatre étoiles et celle à deux étoiles.*

Fin de partie

La fin de la partie survient quand les deux joueurs ont atteint le centre de la Terre avec au moins une équipe de forage, ou quand un joueur a réalisé six de ses neuf réalisations – incluant les trois dernières rapportant 6 ou 4 points de prestige.

On attribue alors deux points bonis au joueur qui a le plus de zinc en stock, et aucun point pour l'adversaire. On fait de même avec le reste des ressources, ainsi qu'avec les dollars. Un cas d'égalité serait résolu comme pour une partie à 4 joueurs.

Crédits

Auteur: **Bruno Crépeault** • Illustrations: **Yuio** (<http://chairafauteuil.over-blog.com>) •

Infographie: **Marie Ooms** • Mise au net: **Marie Ooms & Didier Delhez** (www.megalopole.com) •

Édition: **Sit Down!**, rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgique, sitdown@megalopole.com, www.sitdown.be •

Traduction: **Claudia Thissen** (allemand) & **Nathan Morse** (anglais) • © **Sit Down!** 2013. • Tous droits réservés.

Toute reproduction de ce jeu, en tout ou partie et sur n'importe quel support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Sit Down! / Megalopole sprl. Ce jeu ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • Fabriqué en Chine.

Remerciements

Remerciements de l'auteur • Je salue tout d'abord l'engagement indéfectible

de la «Testing Team»: Benoît Desrosiers, Vincent Crépeault, Vincent Montambault et Bernard Boulanger; sans ces quatre gars, Rockwell n'existerait pas! Je tiens à mentionner également les testeurs de Montréal: Norman, Alexandre, Luc, Andréanne, Yan et les joueurs du Randolph Pub Ludique. Aussi, un salut particulier aux gens du Festival Ludique International de Parthenay, ses joueurs et ses organisateurs, et à ceux qui m'y ont accompagné: Claude, Catherine et Geneviève (et les gars du REEL!). À tous ceux qui ont joué, commenté, disséqué le jeu à l'époque où il s'appelait Gaïa, et à ceux que j'oublie par bêtise, un grand merci! À l'équipe de ForgeNext, Gaëtan et Martine (et Laurent), merci de vous être arrêtés pour discuter du proto au FLIP en 2010; une rencontre qui a changé le cours de mon Histoire. Je tiens à remercier tous les testeurs de protos du monde ludique; merci d'investir ces quelques heures qui deviennent si précieuses pour les créateurs. Finalement, merci à ma famille, Geneviève, William, Robin et Marianne pour leur compréhension quand je disparaissais dans ma bulle créative – ou au sous-sol – pour réfléchir, écrire, imprimer, découper, assembler, corriger... et recommencer le tout des dizaines et des dizaines de fois! So play we all.

Sit Down! tient à remercier Tanguy Gréban, C-drik, Benjamin et François-Xavier Mélard, ainsi que tous les joueurs nous ayant fait part de leurs impressions. Merci à Claudia et à Nathan d'avoir travaillé dans l'urgence. Merci enfin à toute la communauté hyperactive de Kickstarter que nous avons eu l'immense plaisir de découvrir grâce à la campagne de Rockwell. À très vite pour de nouvelles aventures!

www.sitdown.be



2011

2012



2012



2013

