



## F.A.Q. 1.0

### 1 BRIBERY TOKENS AND SUBCONTRACTORS DICE *Who has access to those and how long can one keep them?*

There are only 3 tokens of each, all available at the start of every phase I. One of these is used by a player after a drill crew movement; he has access to either Bribery or Subcontracting, depending on where (and if) he placed a Vice-president on Board I. A Bribery token used is tossed aside, while a Subcontractor die used is placed beside a Drill crew pawn.

After a full turn is completed (end of phase III), all the Bribery tokens and Subcontractor dice are returned on Board I. Note that if a player abandons a Subcontractor die during a drilling round, it is immediately returned on Board I.

### 2 BRIBERY ADVANTAGE *Can a drill crew move even if it's been corrupted (and thus moved) in the same drilling round?*

Absolutely! A player can always move anyone of his drill crews, regardless of what happened to it previously. Although it may not be wise...

### 1 TUILES CORRUPTION ET DÉS SOUS-TRAITANT *Qui a accès à ces avantages et combien de temps un joueur les garde-t-il?*

Il n'y a que trois avantages de chaque type, tous disponibles au début de chaque phase I. L'un de ceux-ci est utilisé par un joueur après le déplacement d'une équipe de forage; il a accès à la Corruption ou à un Sous-traitant, dépendant à quel endroit (et si) il a placé un Vice-président sur le plateau I. Une tuile Corruption utilisée est mise de côté, tandis qu'un dé Sous-traitant utilisé est placé près d'un pion Équipe de forage.

Après que le tour est terminé (fin de la phase III), toutes les tuiles Corruption et les dés Sous-traitant sont replacés sur le plateau I. Notez que si un joueur abandonne un dé Sous-traitant pendant une ronde de forage, celui-ci est replacé immédiatement sur le plateau I.

### 2 AVANTAGE CORRUPTION *Est-ce qu'une équipe de forage peut-être déplacée même si elle a été corrompue dans le même tour?*

Absolument ! Un joueur peut toujours déplacer n'importe laquelle de ses équipes de forage, peu importe ce qui s'est passé précédemment. Toutefois, cela n'est pas nécessairement judicieux...

### 3 MINESHAFT TILES

*How and when exactly does a player receive the resources gained with an active mineshaft?*

The Mineshaft tile has to be on a Subterrain tile that has been revealed (turned over). Only at the end of Phase I – when the four drilling rounds are over – are the active mineshafts producing the resources printed on the flipped Subterrain tile.

### 3 TUILES PUIITS DE MINE

*Comment et à quel moment exactement un joueur reçoit-il les ressources produites par les puits de mine ?*

La tuile Puits de mine doit être sur une tuile Terrain qui a été révélée (donc retournée). Seulement à la fin de la Phase I – quand les quatre rondes de forage sont terminées – les puits de mine produisent-ils les ressources imprimées sur la tuile Terrain retournée.

### 4 DANGER SYMBOL

*What resources are lost when an Extraction card with a Danger symbol is drawn?*

Resources of highest value are always lost first. Players lose cubes from their share, including the remainder (leftover). Everyone who participated in the resources' split lose the same amount of cubes as their total drill crew(s) power present – including Subcontractors dice.

Insurance tiles and the Protection upgrade can prevent the loss of resources; still, if a player's entire share cannot be protected, highest value cubes will be removed.



### 4 SYMBOLE DANGER

*Quelles ressources sont perdues lorsqu'une carte Extraction montrant un symbole Danger est piochée ?*

Les ressources de plus haute valeur sont toujours perdues en premier. Les joueurs perdent des cubes de leur butin, incluant les cubes en excédent. Tous ceux qui participent au partage des ressources perdent autant de cubes que leur puissance de forage totale sur cette tuile, incluant les dés Sous-traitant.

Les tuiles Assurance et l'amélioration Protection permettent de se prémunir contre la perte de ressources; toutefois, si la totalité du butin d'un joueur n'a pu être protégé, ce sont les cubes de plus haute valeur qui seront perdus.



### 5 INDUSTRIAL IMPROVEMENTS.

*Is it 1 action = 1 upgrade, or can I buy as many upgrades of the same area as I want for 1 action (as long as I have the money)?*

You cannot buy more than 1 upgrade at a time, even if you have the money for it. It is 1 action = 1 upgrade, whichever it is.

### 5 AMÉLIORATIONS INDUSTRIELLES.

*Est-ce 1 action = 1 amélioration, ou bien puis-je acheter autant d'améliorations du même secteur pour 1 action (en autant que je puisse payer)?*

Vous ne pouvez pas acheter plus d'une amélioration à la fois, même si vous avez assez d'argent. Donc, 1 action = 1 amélioration, quelle qu'elle soit.

## 6 MOBILITY IMPROVEMENT – SECOND ADVANCEMENT

*How do the movements work from (or to) the “straddling” position between two Subterrain tiles?*

As soon as a player reaches this advancement, he can end a movement in-between two Subterrain tiles of the same stratum. Departing from this position also cost a movement and can only end on either of the two tiles it was « straddling » on (unless the player has reached the third advancement; then he could move on). Also, there can only be one drill crew in-between two tiles at any time.

## 7 REACHING THE CENTER OF THE EARTH

*What happens when a drill crew reaches the central circular tile?*

The drill crew’s journey is over and the pawn goes back in the box (while the owner gets the corresponding Achievement tile if he didn’t previously got it).

## 8 A.I. IN THE 2-PLAYER GAME

*After an extraction, does AI, the A.I. player, get his share of resources and/or the Extraction card?*

Yes he does. He also gets the remainder if it’s determined that he’s the priority player. His share is then sent to the general reserve. If he is the one who triggered the extraction, AI also gets the Extraction card, which is put back into the box.



## 6 AMÉLIORATION MOBILITÉ – DEUXIÈME PROGRESSION

*Comment fonctionnent les déplacements à partir de (ou vers) la position « à cheval » sur deux tuiles Terrain ?*

Dès qu’un joueur a atteint cette progression, il peut terminer un déplacement entre deux tuiles Terrain du même niveau. Partir de cette position coûte aussi un déplacement, lequel se termine sur l’une des tuiles qu’occupaient « à cheval » l’équipe de forage (à moins que le joueur ait auparavant atteint la troisième progression; il pourrait alors aller plus loin). À noter qu’un seul pion Équipe de forage peut être « à cheval » entre deux tuiles Terrain données.

## 7 ATTEINDRE LE CENTRE DE LA TERRE

*Qu’arrive-t-il quand une équipe de forage atteint la tuile ronde centrale ?*

Le périple de cette équipe de forage est terminé et le pion retourne dans la boîte (et le propriétaire reçoit la tuile Réalisation correspondante s’il ne l’avait pas déjà).

## 8 I.A. DANS UNE PARTIE À 2 JOUEURS

*Après une extraction, est-ce que AI, le joueur artificiel, reçoit sa part du butin et/ou la carte Extraction ?*

Oui. Il reçoit d’ailleurs aussi l’excédent s’il est déterminé qu’il est le joueur prioritaire. Sa part du butin est alors envoyée à la réserve générale. S’il est celui qui a causé l’extraction, AI reçoit également la carte Extraction, qui est aussitôt remise dans la boîte.