

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



RÈGLES DU JEU

DTYS



Milieu du 22^e siècle. Résultat de 300 ans d'abus, de déni et d'inconscience, la montée des eaux engloutit tranquillement les dernières terres émergées. Pour survivre, les colonies rescapées doivent demeurer au-dessus du niveau de la Mer. Elles s'élèvent ainsi, toujours plus haut, à l'aide de débris du passé repêchés par les héros des temps modernes.

Au sein de la colonie Otys, envoyez vos meilleurs plongeurs dans les profondeurs afin de récupérer les matériaux les plus utiles. Chacun a sa spécialité, à vous de la faire concorder avec les bonus offerts par la Colonie. L'oxygène de vos plongeurs est limité : gérez leur remontée à la surface judicieusement. N'oubliez pas d'améliorer vos équipements pour supplanter vos concurrents !

MATÉRIEL

1 PLATEAU COLONIE



4 PLATEAUX INDIVIDUELS



32 CARTES CONTRAT



Face



Dos

4 MARQUEURS DE SCORE EN 4 COULEURS



1 JETON PREMIER JOUEUR



5 TUILES SPONSOR, RECTO VERSO

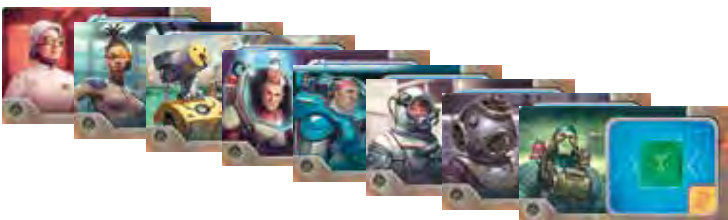


Face « standard »

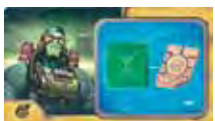


Face « avancée »

4 SETS DE 8 TUILES PLONGEUR, RECTO VERSO



Face Plongeur sans module



Face Plongeur avec module

8 TUILES TECHNICIEN



4 Tuiles Mécanicien



4 Tuiles Hacker

4 SETS DE 5 JETONS CLÉ, EN 4 COULEURS



Face



Dos

16 JETONS CLÉ X DONT 4 À LA COULEUR DES JOUEURS



Face joueur



Dos joueur



Face neutre



Dos neutre

24 JETONS BATTERIE

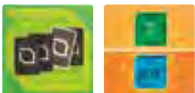


40 JETONS CRÉDIT



Les crédits sont la monnaie du jeu.

32 JETONS RÉCOMPENSE, RECTO VERSO



Bonus immédiat, recto

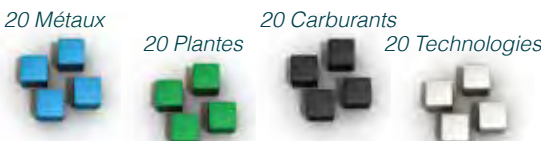


Bonus permanent, verso

1 SAC EN TISSU



80 CUBES RESSOURCE, EN 4 COULEURS



ET CETTE RÈGLE DU JEU !

PRÉSENTATION DES PLATEAUX

Display de la colonie

Emplacements des tuiles Sponsor

Emplacements des jetons Récompense

Emplacements des cartes Contrat

Magasin

Classement de la colonie

COLONIE

PLATEAU INDIVIDUEL

Emplacements des tuiles Plongeur

Emplacement des jetons Clé X

Emplacements des jetons Clé

Piste d'avancée du Mécanicien

Zones de fouille

Emplacements des jetons Récompense

Piste d'avancée du Hacker

MISE EN PLACE DE VOTRE SECTEUR DE RECHERCHE



- 1 Prenez un plateau individuel de la couleur de votre choix et placez-le devant vous : c'est votre *Secteur de recherche*.
- 2 Prenez le set de 5 jetons *Clé* de votre couleur (numérotés de 1 à 5) et placez-les dans les encoches correspondantes de votre plateau individuel (pour l'instant, les jetons sont en butée contre le côté gauche de l'encoche). Prenez également le jeton *Clé X* de votre couleur et placez-le sur son emplacement de stockage de votre plateau individuel.
- 3 Prenez un set de 2 tuiles *Technicien*. 3A Placez la tuile *Mécanicien* sur la droite de votre plateau individuel et 3B la tuile *Hacker* en dessous de votre plateau individuel, à leur position de départ, comme sur l'illustration.
- 4 Prenez un set de 8 tuiles *Plongeur* différentes et placez-les aléatoirement sur votre plateau individuel, les unes à la suite des autres, à gauche de l'espace qui leur est destiné, face *Plongeur sans module* visible.
- 5 Prenez 1 ressource de chaque type, puis placez-en une aléatoirement sur chacune de vos zones de fouille, à l'exception de la zone 1.
- 6 Prenez 3 jetons *Crédit* et 1 jeton *Batterie*, placez-les près de votre plateau.

MISE EN PLACE DE LA COLONIE



- 1 Placez le plateau *Colonie* au centre de l'aire de jeu.
- 2 Placez à côté du plateau les jetons *Batterie*, les jetons *Crédit* et les cubes *Ressource* afin de constituer la réserve.
- 3 Placez tous les jetons *Récompense* dans le sac. Piochez ensuite 2 jetons pour chaque niveau du *Display de la colonie* et placez-les sur leur emplacement, face recto visible.
- 4 Disposez aléatoirement les 5 tuiles *Sponsor* dans leur emplacement, situé sur la gauche du plateau *Colonie*.
Note : les tuiles Sponsor sont recto verso : une face « standard » et une face « avancée ». Pour vos premières parties, utilisez uniquement la face « standard » des tuiles. Par la suite, déterminez aléatoirement quelle face sera jouée pendant la partie pour chacune des tuiles.
- 5 Prenez 2 ressources d'un même type et 2 autres ressources distinctes et disposez-les, du haut vers le bas, sur les emplacements du *Magasin* dédiés à leur type. Par exemple : deux carburants, un métal et une plante.
- 6 Mélangez les cartes *Contrat*, placez ensuite 1 carte *Contrat*, face visible, dans chacun des emplacements situés en partie supérieure du plateau *Colonie* : ce sont les contrats publics. Avec les autres cartes, formez une pile et placez-la juste à côté des contrats publics. Attention : à 2 joueurs, laissez toujours un emplacement de contrat public vide !
- 7 Formez une pile avec les jetons *Clé X* neutres et placez-la à côté du plateau *Colonie*.
- 8 Placez les marqueurs de score sur la case 0 du *Classement de la colonie*.
Note : les ressources, les crédits et les batteries sont réputés être en quantité illimitée.

BUT DU JEU

Entouré de votre équipe de plongeurs, vous explorez les ruines des anciennes villes englouties à la recherche des ressources qui seront utiles au bon fonctionnement de la Colonie. Vous devrez être le plus efficace : la fin de partie se déclenche dès qu'un joueur atteint ou dépasse 18 points de notoriété au Classement de la colonie.

Au cours de la partie, vous pouvez progresser au Classement de la colonie :

- en réalisant des contrats, publics ou privés, proposés par la Colonie ;
- en équipant les membres de votre équipe d'un module de plongée ;
- en vendant des ressources au Magasin ;
- en bénéficiant de l'effet de certains jetons Récompense.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie d'Otys se déroule en une succession de tours de table. Les joueurs jouent les uns après les autres, en sens horaire. Le joueur ayant la plus grande capacité pulmonaire prend le jeton *Premier joueur* et commence la partie. Ce joueur garde le jeton *Premier joueur* pendant toute la partie.

À votre tour, **choisissez l'un de vos jetons Clé disponibles** (c'est-à-dire se trouvant sur votre plateau individuel), puis procédez comme suit :

ÉTAPE 1

Décalez le jeton *Clé* sélectionné d'un cran vers la droite. Vous pouvez alors **bénéficier de l'effet de la tuile Sponsor** située au même niveau sur le *Display de la colonie* (cf. page 9 pour le détail des tuiles *Sponsor*).

ÉTAPE 2

Décalez à nouveau le jeton *Clé* sélectionné d'un cran vers la droite, ce qui a pour effet de pousser le plongeur situé à ce niveau de profondeur. Vous pouvez alors **activer ce plongeur** (cf. pages 10-11 pour le détail des tuiles *Plongeur*).

ÉTAPE 3

Retournez votre jeton Clé sur son autre face et placez-le en dessous de votre plateau individuel, le plus à gauche possible (ce jeton n'est donc plus disponible). Pour terminer, **remontez le plongeur activé** à la surface : ce plongeur devient le tout premier de la file, en haut de votre plateau individuel, décalant ainsi tous les plongeurs doublés d'un niveau vers le bas.

Lorsque vous placez votre jeton *Clé* en dessous de votre plateau individuel, si ce dernier rencontre ou recouvre votre tuile *Hacker*, récupérez automatiquement tous vos jetons à l'exception des éventuels jetons *Clé X* neutres, que vous devez remettre dans la réserve. Remplacez alors vos jetons dans leur emplacement dédié de votre plateau après les avoir retournés sur leur face active.

Note : vous n'êtes pas obligé de bénéficier de l'effet de la tuile Sponsor ni de réaliser l'action de votre plongeur.

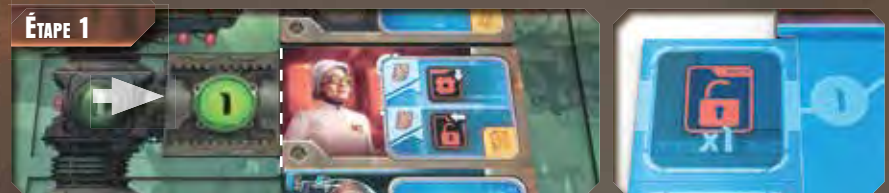
Note préliminaire : les effets des différentes tuiles Sponsor et Plongeur (en brun dans les exemples) sont expliqués en détail aux pages 9, 10 et 11 du présent livret de règles.

Exemple

Étape 1 - Noélie sélectionne son jeton Clé n°1 : elle le décale d'abord d'un cran vers la droite mais décide de ne pas bénéficier de l'effet de la tuile *Sponsor* située au même niveau sur le *Display de la colonie* (qui lui permettrait de récupérer un jeton Clé précédemment joué de son choix).

Étape 2 - Noélie décale ensuite ce jeton Clé d'un deuxième cran vers la droite, ce qui a pour effet de pousser le plongeur qu'elle souhaite activer, à savoir son ingénieur : elle paie 1 crédit et décide de faire progresser son mécanicien, désormais les propulseurs de ses plongeurs auront une capacité maximale de déplacement de 2.

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



Étape 3 - Noélie termine son tour en retournant son jeton Clé n°1 et en le plaçant en dessous de son plateau. Comme son jeton Clé rencontre la tuile de son hacker, elle récupère alors immédiatement tous ses jetons Clé (elle n'avait pas joué de jeton Clé X neutre). Elle remonte ensuite son ingénieur à la surface.

ÉTAPE 3



UTILISATION D'UN JETON CLÉ X

Vous pouvez jouer un jeton Clé X (celui de votre couleur ou un neutre) en remplacement d'un jeton Clé. Dans ce cas, commencez par placer au niveau souhaité votre jeton Clé X, directement contre le côté gauche de la tuile Plongeur qui s'y trouve, puis **vous devez** mettre à jour le Display de la colonie en faisant passer la tuile Sponsor du niveau 5 au niveau 1 et en décalant d'un cran vers le bas les 4 autres tuiles. Procédez ensuite comme d'habitude en bénéficiant, si vous le souhaitez, de l'effet de la tuile Sponsor située au même niveau sur le Display de la colonie, puis en exécutant les étapes 2 et 3 décrites ci-avant.

Note :

- vous pouvez jouer un jeton Clé X à un niveau, que vous ayez encore ou non le jeton Clé de ce niveau disponible.
- à la fin de l'étape 3, le jeton Clé X doit être retourné et placé en dessous de votre plateau exactement comme vous le faites avec vos autres jetons Clé.



UTILISATION DES JETONS BATTERIE

Lors de l'étape 1, vous pouvez dépenser un jeton Batterie pour **activer le propulseur** de l'un de vos plongeurs et le déplacer vers le haut ou vers le bas, d'un nombre de niveaux inférieur ou égal à la compétence de votre mécanicien. Tous les plongeurs ainsi doublés montent ou descendent d'un niveau pour combler le trou formé.

Lors de l'étape 3, vous pouvez dépenser un jeton Batterie pour **activer la réserve d'oxygène** de l'un de vos plongeurs et ne pas devoir le remonter à la surface.

Note : vous pouvez dépenser plusieurs jetons Batterie lors de l'étape 1.

Exemple

Étape 1 - Pauline sélectionne son jeton Clé X en lieu et place de son jeton Clé n°2 qu'elle a déjà joué. Elle place donc le jeton Clé X dans l'encoche correspondante et met immédiatement le Display de la colonie à jour : elle fait passer la tuile Sponsor du niveau 5 au niveau 1 et décale d'un cran vers le bas les 4 autres tuiles. Elle bénéficie de l'effet de la tuile Sponsor située au même niveau sur le Display de la colonie : elle choisit de récupérer son jeton Clé n°4.

Étape 2 - Pauline décale ensuite ce jeton Clé d'un cran vers la droite et active son expert Carburants : elle prend 1 carburant (noir) qu'elle place dans la zone de fouille en face de laquelle se trouve son expert. Comme il est équipé de son module, elle gagne également 1 jeton Batterie.

Étape 3 - Pauline termine son tour en retournant son jeton Clé X et en le plaçant en dessous de son plateau, elle remonte ensuite à la surface son expert Carburants.

ÉTAPE 1



Exemple

Étape 1 - Delphine sélectionne son jeton Clé n°4, elle le décale d'abord d'un cran vers la droite et bénéficie de l'effet de la tuile Sponsor située au même niveau sur le Display de la colonie : elle gagne immédiatement 1 crédit. Elle décide alors de dépenser 1 jeton Batterie pour activer le propulseur d'un de ses plongeurs : elle déplace ainsi son expert Métaux de 2 niveaux vers le bas (sa capacité de déplacement est de maximum 3) avant de décaler ses plongeurs doublés vers le haut.

Étape 2 - Delphine décale ensuite ce jeton Clé d'un deuxième cran vers la droite et active son expert Métaux : elle prend 1 métal (bleu) qu'elle place dans la zone de fouille en face de laquelle se trouve son expert.

Étape 3 - Delphine termine son tour en retournant son jeton Clé n°4 et en le plaçant en dessous de son plateau, puis décide de dépenser un jeton Batterie pour activer la réserve d'oxygène de son expert afin qu'il ne remonte pas à la surface.

ÉTAPE 1



APRÈS DÉPLACEMENT



ÉTAPE 3

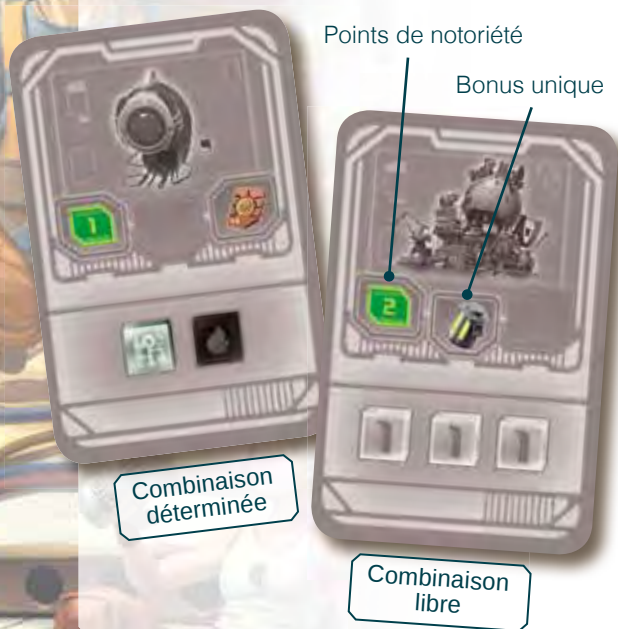


RÉALISER UN CONTRAT

Dès que vous réunissez dans une même zone de fouille (pas forcément celle où votre plongeur vient d'agir) les ressources demandées sur l'une de vos cartes *Contrat* (contrat privé) ou sur l'une des cartes *Contrat* communes (contrat public), vous pouvez, si vous le souhaitez, réaliser ce contrat. Réaliser un contrat ne compte pas comme une action : vous pouvez réaliser plusieurs contrats lors d'un même tour de jeu.

Réaliser un contrat, public ou privé, rapporte de 1 à 5 points de notoriété, immédiatement reportés au *Classement de la colonie*. Les ressources utilisées pour réaliser un contrat sont remises dans la réserve. Si vous disposez dans la même zone d'autres ressources, celles-ci restent en place. La carte *Contrat* est défaussée. Si cette carte provient des contrats publics, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche.

Note : vous disposez de 5 zones de fouille, chaque zone correspondant à un niveau de profondeur. La capacité de stockage de chaque zone de fouille est différente et augmente avec la profondeur (trois emplacements pour les zones 1 et 2, quatre pour la zone 3, cinq pour la zone 4 et six pour la zone 5). Certains contrats ne peuvent donc pas être réalisés à tous les niveaux de profondeur.



Exemple

Étape 1 - Rodrigue sélectionne son jeton Clé n°5, il le décale d'abord d'un cran vers la droite et bénéficie de l'effet de la tuile Sponsor correspondante : il gagne immédiatement 1 jeton Batterie.

Étape 2 - Il décale ensuite ce jeton Clé d'un deuxième cran vers la droite et active son expert Plantes : il prend 1 plante (vert) qu'il place dans la zone de fouille en face de laquelle se trouve son expert. **Rodrigue** possède désormais dans cette zone de fouille toutes les ressources demandées pour réaliser un contrat : il décide de le réaliser pour marquer 3 points de notoriété et défausse donc deux plantes (vert) et un métal (bleu).

Étape 3 - Rodrigue termine son tour en retournant son jeton Clé n°5 et en le plaçant en dessous de son plateau, il remonte ensuite son expert Plantes à la surface.



LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES CONTRAT

Il existe deux types de cartes *Contrat* :

- celles qui requièrent une **combinaison déterminée** de ressources ;
- celles qui requièrent une **combinaison libre** de ressources.

Note : certaines cartes *Contrat* vous octroient un bonus unique et immédiat lorsque vous les réalisez. Suivant les indications des cartes, elles vous permettent de prendre à la réserve : 1 crédit, 1 batterie ou 1 crédit et 1 batterie.

Combinaison déterminée

Pour réaliser ce type de contrat, vous devez précisément dépenser les ressources indiquées sur la carte.

Pour la carte en illustration ci-contre, vous devez précisément dépenser 1 technologie et 1 carburant.

Combinaison libre

Pour réaliser ce type de contrat, vous devez précisément dépenser la combinaison numérique de ressources indiquée sur la carte, mais vous êtes libre de choisir les types des lots de ressources fournis ; les types des lots doivent néanmoins être différents pour chaque nombre indiqué.

Pour la carte en illustration ci-contre, vous devez dépenser 1 ressource de 3 types différents. Par exemple : 1 plante, 1 métal et 1 carburant.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 18 points de notoriété au Classement de la colonie, terminez le tour de table en cours de manière à ce que chaque joueur puisse jouer le même nombre de fois. Le joueur qui possède alors le plus de points de notoriété est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de ressources dans ses zones de fouille l'emporte. Si cela ne suffit pas à départager les joueurs, ils sont déclarés ex aequo et se doivent de jouer une nouvelle partie !

Note : les crédits, batteries et ressources encore possédés ne rapportent pas de points de notoriété supplémentaires en fin de partie.

ÉLÉMENTS DU JEU

LES TUILES SPONSOR

Les tuiles *Sponsor* sont recto verso. Le recto correspond à la face « standard » que nous vous conseillons d'utiliser lors de vos premières parties. Le verso correspond à la face « avancée » 🕵️ que nous vous conseillons d'utiliser une fois que vous serez bien familiarisé avec le jeu. Dans ce cas, déterminez aléatoirement, lors de la mise en place, quelle face sera jouée pendant la partie pour chacune des tuiles.

Note : la combinaison des tuiles Sponsor peut grandement changer le déroulement de la partie. Prenez le temps de bien analyser cette combinaison avant de commencer votre partie !

FACE STANDARD



SPONSOR 1

Face standard : recevez 1 crédit.

Face avancée : si l'action de **vous** plongeur est payante, vous ne devez pas la payer (achat grâce à la négociante, ingénieur, espion, éclaireur).

Note : si vous voulez copier l'action d'un plongeur payant d'un autre joueur, l'utilisation de votre espion est gratuite mais l'action du plongeur adverse reste payante.



SPONSOR 2

Face standard : effectuez 2 fois l'action de votre plongeur.

Note : vous pouvez effectuer une première action, puis réaliser un contrat avant d'effectuer votre deuxième action. Les actions de votre espion, de votre ingénieur ou de votre négociante peuvent être différentes lors de chaque activation.

Face avancée : bénéficiez du bonus immédiat de l'un des 2 jetons *Récompense* du *Display de la colonie* placé au même niveau que cette tuile. Défaussez-le et remplacez-le par un jeton pioché dans le sac. Si le sac est vide, remplacez les jetons défaussés dedans, pour pouvoir compléter.



SPONSOR 3

Face standard : récupérez un jeton Clé ou Clé X déjà joué (uniquement celui de votre couleur, pas un neutre). Remplacez-le, après l'avoir retourné sur sa face active, dans son emplacement dédié de votre plateau. Décalez ensuite vers la gauche les jetons situés à la droite du jeton récupéré pour combler l'espace vide laissé par celui-ci, le cas échéant.

Face avancée : remontez en haut de votre file de plongeurs votre plongeur situé en zone 5. Tous vos autres plongeurs sont ainsi décalés d'un niveau vers le bas.



SPONSOR 4

Face standard : payez 2 crédits et retournez la tuile *Plongeur* que vous activez à ce tour sur sa face *Plongeur avec module*. **Gagnez 1 point de notoriété.**

Face avancée : payez 2 crédits et retournez l'une de vos 3 tuiles *Plongeur* en surface sur sa face *Plongeur avec module*. **Gagnez 1 point de notoriété.**

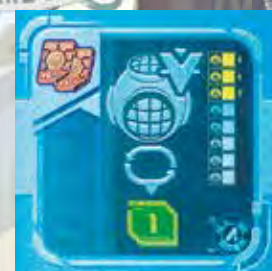


SPONSOR 5

Face standard : recevez 1 jeton *Batterie*.

Face avancée : recevez 1 jeton *Batterie* ou dépensez 1 jeton *Batterie* pour déplacer une ressource de votre choix. Vous pouvez la déplacer de la zone de fouille où se trouve votre plongeur activé vers n'importe quelle autre zone de fouille de votre plateau ou inversement, tant qu'un emplacement est libre dans cette zone.

FACE AVANCÉE 🕵️



LES TUILES PLONGEUR



Ces 4 plongeurs vous permettent de découvrir les ressources de leur spécialité : métaux (bleu), plantes (vert), carburants (noir) ou technologies (blanc).

Compétence Plongeur sans module

Chaque expert trouve une ressource à sa couleur (provenant de la réserve) et la pose dans la zone de fouille qui correspond au niveau de profondeur où il se trouve. Chaque zone de fouille comporte un nombre d'emplacements de stockage limité. Si tous les emplacements sont occupés, vous devrez préalablement libérer des emplacements avant de pouvoir y placer de nouvelles ressources (par exemple, en vendant une ressource à l'aide de votre négociante ; il est interdit de «défausser» une ressource).

Compétence Plongeur avec module

Chaque expert, **en plus** de trouver une ressource à sa couleur, vous octroie un bonus.

- Expert Métaux : gagnez 1 jeton Clé X neutre.
- Expert Plantes : gagnez 1 jeton Crédit.
- Expert Carburants : gagnez 1 jeton Batterie.
- Expert Technologies : récupérez un jeton Clé ou Clé X déjà joué (uniquement celui de votre couleur, pas un neutre). Remplacez le jeton récupéré, après l'avoir retourné sur sa face active, dans son emplacement dédié de votre plateau. Décalez ensuite vers la gauche les jetons situés à la droite du jeton récupéré pour combler l'espace vide laissé par celui-ci, le cas échéant.

Note : il n'est jamais obligatoire de découvrir une ressource et/ou de bénéficier du bonus.

En début de partie, chaque plongeur de votre équipe dispose d'une compétence de base. Vous pourrez, en cours de partie, rendre votre équipe plus performante en retournant vos plongeurs sur leur face *Plongeur avec module*. Sur cette face, chaque plongeur est équipé de son module de plongée et voit sa compétence de base améliorée.

Notes :

- chaque fois que vous retournez un plongeur sur sa face Plongeur avec module via la tuile Sponsor 4, vous gagnez 1 point de notoriété ;
- sur la face Plongeur sans module d'une tuile Plongeur figure une indication du bonus octroyé lorsqu'il sera équipé de son module de plongée.



La négociante vous permet d'interagir avec le Magasin.

Compétence Plongeur sans module

La négociante vous permet soit de vendre au Magasin une ressource précédemment découverte, soit d'acheter une ressource au Magasin.

En cas de vente, la ressource vendue doit provenir de la zone de fouille en face de laquelle se trouve votre négociante. Placez la ressource vendue sur la case libre la plus haute de la colonne du Magasin dédiée à cette ressource. La vente n'est pas possible si tous les emplacements correspondant à cette ressource sont déjà occupés au Magasin. Vous pouvez choisir de gagner soit des crédits (valeur indiquée à gauche du magasin), soit de la notoriété (valeur indiquée à droite du magasin). Dans tous les cas, la valeur du gain est indiquée sur la ligne dans laquelle vous venez de placer la ressource.

Note : seuls les emplacements de la ligne la plus haute du Magasin vous permettent de gagner des points de notoriété.

En cas d'achat, vous devez placer la ressource achetée sur un emplacement libre de la zone de fouille en face de laquelle se trouve votre négociante. L'achat n'est pas possible si vous n'avez plus d'emplacement libre dans votre zone de fouille ou s'il n'y a plus de ressource disponible au Magasin. Le prix d'achat est indiqué sur la ligne où vous venez de prendre la ressource ; vous pouvez seulement utiliser des crédits pour acheter une ressource (valeur indiquée à gauche du magasin).

Compétence Plongeur avec module

La négociante vous permet désormais :

- de gagner 1 crédit ou 1 point de notoriété supplémentaire lorsque vous vendez une ressource ;
- de payer 1 crédit de moins lorsque vous achetez une ressource.

Note : vous gagnez soit des crédits, soit des points de notoriété. Vous ne pouvez toujours pas mixer les deux lors d'une même activation de votre négociante. Tous les emplacements du Magasin vous donnent désormais la possibilité de gagner des points de notoriété.

Exemple

La négociante de **Noélie** est au niveau 5, où elle a déjà trouvé 1 métal (bleu) et 2 carburants (noir). Vu la valeur actuelle du métal et du carburant au Magasin, la vente de son métal est plus intéressante que celle d'un de ses carburants: elle lui rapporte 2 crédits (contre 1 seul crédit pour le carburant). Elle gagne donc 2 crédits et place son métal sur la deuxième case destinée aux métaux du Magasin car la première est d'ores et déjà occupée.

Si **Noélie** avait préféré acheter une ressource, 1 métal (bleu) ou 1 plante (vert) lui aurait coûté 3 crédits, contre seulement 2 crédits pour 1 carburant (noir). Par contre, elle n'aurait pas pu acheter 1 technologie (blanc) vu qu'aucune ressource de ce type n'est disponible au Magasin. Si elle avait possédé 1 technologie (blanc) au niveau 5, elle aurait alors pu la vendre pour 3 crédits ou 1 point de notoriété.

Si son négociant était équipé de son module, **Noélie** pourrait vendre son métal pour 3 crédits ou pour 1 point de notoriété.





L'espion vous permet d'obtenir des contrats privés ou d'utiliser les plongeurs des équipes concurrentes.

Compétence Plongeur sans module

Lorsque vous souhaitez piocher des cartes *Contrat*, vous devez payer 1 crédit à la réserve puis piocher 4 cartes *Contrat*. Choisissez une carte parmi celles piochées (elle rejoint votre main et est connue de vous seul) et remettez sous la pioche les autres cartes.

Lorsque vous souhaitez utiliser un plongeur d'une équipe concurrente (située à votre gauche ou à votre droite), payez 1 crédit à la réserve et activez le plongeur concurrent situé au même de niveau de profondeur que votre espion. Le plongeur concurrent agit toujours sur votre plateau, il ne vous est donc pas possible de copier un espion adverse pour bénéficier du plongeur d'un joueur non voisin.

Note : le plongeur activé de l'équipe concurrente ne remonte pas à la surface, au contraire de votre espion. Si le plongeur concurrent utilisé est un ingénieur, une négociante, un espion ou un éclaireur, vous devez vous acquitter normalement des éventuels coûts.

Variante de l'auteur : avec cette variante, le plongeur activé de l'équipe concurrente remonte à la surface comme votre espion. En compensation, vous payez 1 crédit à ce joueur et non à la réserve. Le joueur adverse peut néanmoins dépenser un jeton Batterie pour empêcher la remontée de son plongeur.

Compétence Plongeur avec module

Vous ne devez plus payer 1 crédit pour effectuer une action avec l'espion.



L'ingénieur vous permet d'améliorer les compétences de vos deux techniciens.

Compétence Plongeur sans module

L'ingénieur vous permet, en payant 1 crédit à la réserve, d'améliorer la compétence soit de votre mécanicien, soit de votre hacker.

Faire progresser votre mécanicien : déplacez votre tuile *Mécanicien* d'un cran vers le bas. L'icône en face de la position où se trouve votre tuile *Mécanicien* indique votre capacité maximale de déplacement lorsque vous utilisez un jeton *Batterie* pour activer le propulseur de l'un de vos plongeurs. Pour rappel, en début de partie, votre capacité de déplacement est de 1.

Faire progresser votre hacker : déplacez votre tuile *Hacker* d'un cran vers la gauche. Plus votre tuile *Hacker* progresse vers la gauche, plus vite vous récupérerez automatiquement vos jetons *Clé* en fin de tour.

Notes :

- vous pouvez faire progresser chacun de vos techniciens au maximum trois fois ;
- si lors de l'avancée de votre tuile *Hacker* vous devez recouvrir un jeton *Clé*, poussez tous vos jetons vers la gauche pour permettre son avancée et poursuivez votre tour de jeu. A la fin de celui-ci, récupérez tous vos jetons selon la procédure habituelle.

Compétence Plongeur avec module

Vous ne devez plus payer 1 crédit pour effectuer une action avec l'ingénieur.



L'éclaireur vous permet de prendre des jetons *Récompense* au *Display* de la colonie.

Compétence Plongeur sans module

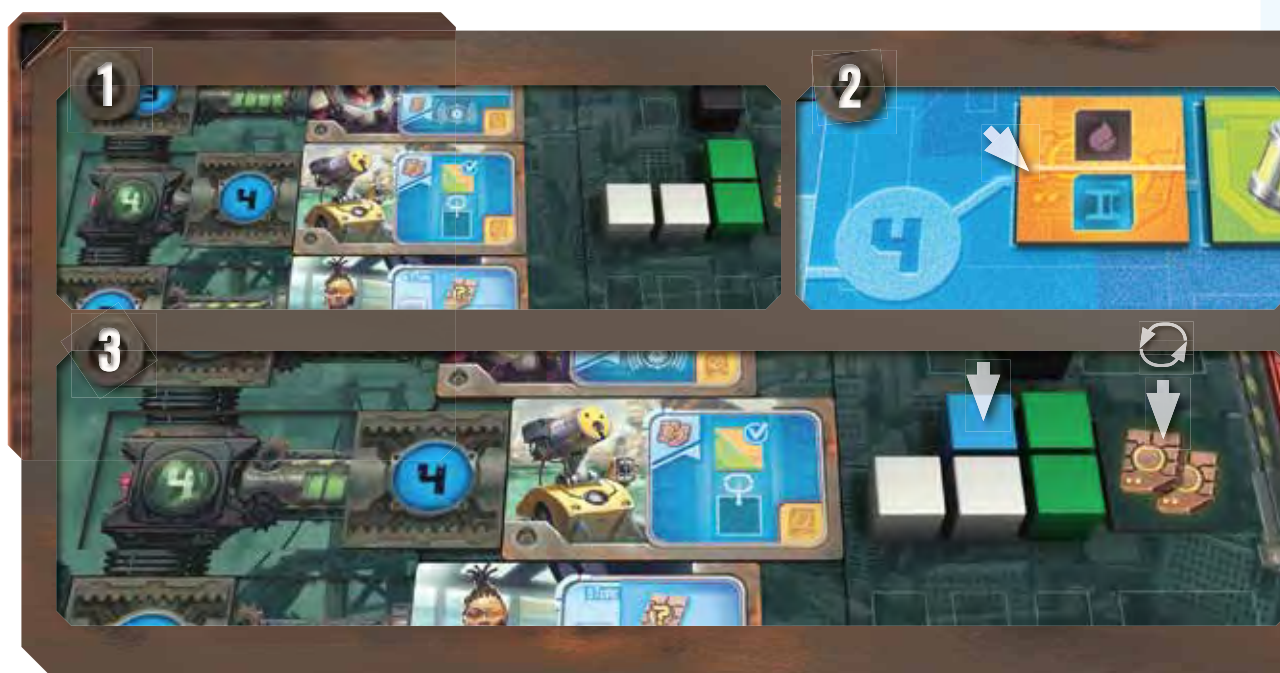
L'éclaireur vous permet, en payant 2 crédits à la réserve, de prendre au *Display de la colonie* un des deux jetons *Récompense* situés au même niveau que lui et de gagner son bonus immédiat (bonus indiqué sur son recto). Retournez ensuite ce jeton sur son verso et placez-le sur votre plateau individuel, à l'emplacement prévu et de même niveau de profondeur que votre éclaireur. En cours de partie, chaque fois que vous réaliserez un contrat à ce niveau de profondeur, vous pourrez bénéficier du bonus permanent de ce jeton (bonus indiqué sur son verso). (cf. page 12 pour le détail des jetons *Récompense*)

Notes :

- si vous devez placer un jeton *Récompense* à un emplacement où vous en possédez déjà un, défaussez préalablement le jeton déjà présent ;
- remplacez immédiatement le jeton *Récompense* récupéré au *Display de la colonie* par un nouveau jeton pioché dans le sac de manière à toujours avoir 2 jetons disponibles par niveau. Si le sac est vide, remplacez dans le sac les jetons défaussés.

Compétence Plongeur avec module

Vous ne devez plus payer que 1 crédit pour effectuer une action avec l'éclaireur.



Exemple

L'éclaireur de **Pauline** est au niveau 4. Elle paie 2 crédits pour l'activer et pouvoir prendre un des deux jetons *Récompense* du niveau 4 du *Display* de la colonie. Le premier jeton lui permettrait de recevoir 1 carburant (noir) ou 1 métal (bleu), et le second de recevoir 1 jeton *Batterie*. Elle prend le premier jeton et opte pour 1 métal (bleu) qu'elle place au niveau 4 sur son plateau individuel. Elle retourne ensuite ce jeton sur son verso et le place au niveau 4 de son plateau individuel, à l'emplacement prévu à cet effet. Désormais, chaque fois qu'elle réalisera un contrat à ce niveau, elle gagnera 2 crédits en sus des gains liés à ce contrat.

LES JETONS RÉCOMPENSE

Bonus immédiat (recto)

Vous pouvez gagner ce bonus soit via l'action de l'éclaireur, soit via la tuile *Sponsor 2* (face avancée).

Note : la couleur du fond du recto de la tuile indique le bonus permanent présent au verso de cette tuile (orange pour 2 crédits et vert pour 1 point de notoriété).



Recevez, au choix, une ressource de l'une des deux couleurs indiquées. Placez-la sur un emplacement libre de la zone de fouille située au même niveau que votre jeton *Clé* actif.



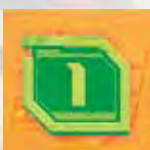
Recevez 1 jeton Batterie.



Piochez 4 cartes *Contrat*, choisissez-en une et remplacez les trois autres sous la pioche.



Retournez la tuile *Plongeur* de votre choix sur sa face *Plongeur avec module*. Vous ne recevez pas de point de notoriété.



Gagnez 1 point de notoriété.

Bonus permanent (verso)

Vous pouvez gagner ce bonus chaque fois que vous réalisez un contrat au niveau de profondeur où ce jeton se trouve. Placer un de ces jetons est seulement possible via l'action de l'éclaireur.



Recevez 2 crédits.



Gagnez 1 point de notoriété.



CLAUDE LUCCHINI

PAUL MAFAYON

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Auteur : Claude Lucchini • **Illustrations :** Paul Mafayon

Développement et rédaction des règles françaises : Sébastien Dujardin, Renaud Eloy • **Relecture des règles :** Emmanuel Castanié

CLAUDE LUCCHINI : Merci aux canailles de la Yaute et en particulier Yaelle et Romain, inspiratrice (si-si!) et aspirateur de bonnes ondes : ça mériterait une palme ! Un grand merci à Alexandre d'avoir osé plonger tête la première, à Sébastien d'avoir emmené Otys là où je n'avais plus pied ; et à mes deux Sirènes en S de m'apporter mon ballon d'oxygène quotidien. Et puis... trop fier d'être le premier rejeton de «Pearlud» !

PEARL GAMES : Merci à Libellud pour l'opportunité de développer ce magnifique jeu et pour le plaisir de cette collaboration ! Merci Noémie Dujardin, Madeline Dujardin, Anaëlle Dujardin, Étienne Vienne, Étienne Soubeyran, Julian Allain, Shadi Torbey, François et Muriel, Nathan Morse, Christelle Leplard, Emmanuel Barrière et tous ceux qui nous ont aidés à finaliser ce projet.

Team LIBELLUD : Les chemins de la coédition sont semés de surprises et d'échanges passionnés. Merci à la team Pearl Games pour leur enthousiasme et leur dynamisme sur ce projet. Plein de vie et d'envie, Otys sort loin des habitudes des deux maisons d'éditions, pour le meilleur et pour le meilleur. Merci Sébastien. Merci Renaud.
Testeurs Libellud : Adrien Baudet, Léontine Cand, Paul Ferret, Hervé Florentin, Judith Mabire, Stico, Arnaud Astruc, François Lhoummeau, Iris Giffard, Tristan Pietropaoli.

Le jeu en solitaire se joue de la même manière que le jeu à 2 joueurs, à l'exception des points ci-dessous.

MISE EN PLACE

- Prenez un marqueur de score de deux couleurs non utilisées et placez-les sur la case 23 du *Classement de la colonie* (ou 22 si vous souhaitez augmenter la difficulté). Ces marqueurs sont désormais appelés *Timer*.
- Prenez un cube de chaque ressource et placez-en un sur les cases 21, 19, 17 et 15 du *Classement de la colonie* (ou 20, 18, 16 et 14 si vous avez placé les *Timer* sur la case 22). L'ordre dans lequel vous devez placer les différentes ressources dépend de leur disponibilité au *Magasin*. Voir exemple ci-contre.
- Prenez un cube de chaque ressource et placez-les à proximité des contrats publics. Après avoir révélé 2 cartes *Contrat* et les avoir classées en ordre croissant de points de notoriété (de la gauche vers la droite), placez 1 cube de la même ressource que celui situé sur la case 21 sur la première carte et 1 cube de la même ressource que celui situé sur la case 19 sur la deuxième carte.

Exemple : la carte Contrat de gauche permet de gagner 2 points de notoriété, celle de droite permet de gagner 3 points de notoriété. Sur la première, en continuant l'exemple du point précédent, vous devez placer 1 technologie et sur la deuxième, 1 plante.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- À la fin de votre tour de jeu, déplacez le *Timer* de votre choix en sens inverse sur la piste du *Classement de la colonie*.
- Si un des *Timer* arrive sur une case où une ressource est présente, vous devez :
 - placer cette ressource au *Magasin* suivant les mêmes règles que si vous aviez vendu cette ressource (vous ne gagnez ni crédit ni point de notoriété) ;
 - défausser la carte *Contrat* sur laquelle se trouve la même ressource (la ressource est également défaussée). Complétez l'offre avec une nouvelle carte *Contrat* et placez-y immédiatement un cube *Ressource*, s'il en reste, en suivant l'ordre des ressources au *Classement de la colonie*.

Exemple : si un des Timer arrive sur la case avec une technologie, vous devez alors placer cette ressource au Magasin et défausser la carte Contrat avec un cube correspondant. Placez ensuite un métal sur la nouvelle carte Contrat révélée.

Notes :

- si vous réalisez un contrat public sur lequel se trouve 1 cube ressource, défaussez simplement ce cube ressource. Lorsqu'un des *Timer* atteindra la case avec cette même ressource, vous n'aurez pas à défausser de contrat. Complétez alors l'offre avec une nouvelle carte contrat et placez-y immédiatement un cube ressource, s'il en reste, en suivant l'ordre des ressources au *Classement de la colonie*.
- l'espion vous permet en payant 1 crédit d'obtenir des contrats privés ou de reculer le *Timer* de votre choix d'une case. S'il est équipé de son module, vous ne devez plus payer de crédit.

FIN DE LA PARTIE

Si votre marqueur de score rejoint ou double le premier des *Timer* lorsque vous marquez des points de notoriété (notamment après **chaque** contrat réalisé) ou si, à la fin de votre tour, le premier des *Timer* rejoint votre marqueur de score, défaussez-le simplement. Désormais, vous ne pourrez plus avancer que le second des *Timer*. Lorsqu'une de ces deux situations se reproduit avec le second des *Timer*, la partie prend fin immédiatement. Comparez alors votre score avec le *Tableau d'honneur de la colonie* !



Exemple

Si le *Magasin* comporte 2 carburants, 1 métal et 1 plante, vous devez placer 1 technologie sur la case 21, 1 plante (ou 1 métal) sur la case 19, 1 métal (ou 1 plante) sur la case 17 et 1 carburant sur la case 15 du *Classement de la colonie*.

TABLEAU D'HONNEUR DE LA COLONIE

- MOINS DE 17 POINTS DE NOTORIÉTÉ :
DÉBUTANT, VOUS MANQUEZ D'ENTRAÎNEMENT !
- 17 OU 18 POINTS DE NOTORIÉTÉ :
ESPOIR, VOUS DEVEZ CONFIRMER !
- 19 OU 20 POINTS DE NOTORIÉTÉ :
CONFIRMÉ, VOUS MÉRITEZ LE RESPECT !
- PLUS DE 20 POINTS DE NOTORIÉTÉ :
EXPERT, VOUS SUSCITEZ L'ADMIRATION DE TOUS !

Exemple

Pauline a actuellement 12 points de notoriété et le second des *Timer* (le premier a déjà été défaussé) est sur la case 14. Elle a la possibilité de réaliser 2 contrats : le premier lui rapporte 3 points de notoriété, le second 5 points de notoriété. Elle opte pour le second, ce qui lui permet d'atteindre le score de 17 points de notoriété. Sa partie prend fin immédiatement car son marqueur de score a doublé le *Timer* (elle ne peut donc pas réaliser son autre contrat).

OTYS

Aide par ChrisE38

SETUP : p4-5.

Une partie d'Otyl se déroule en une succession de tours de table. Les joueurs jouent les uns après les autres, en sens horaire. Le joueur ayant la plus grande capacité pulmonaire prend le jeton *Premier joueur* et commence la partie. Ce joueur garde le jeton *Premier joueur* pendant toute la partie.

TOUR D'UN JOUEUR (p6)

Choisissez l'un de vos jetons Clé disponibles (c'est-à-dire se trouvant sur votre plateau individuel), puis procédez comme suit :

ÉTAPE 1

- Décalez le jeton Clé sélectionné d'un cran vers la droite.
- Vous pouvez alors bénéficier de l'effet de la tuile *Sponsor* située au même niveau sur le *Display* de la colonie (cf. p9).

ÉTAPE 2

- Décalez à nouveau le jeton Clé sélectionné d'un cran vers la droite, ce qui a pour effet de pousser le plongeur situé à ce niveau de profondeur.
- Vous pouvez alors activer ce plongeur (cf. fin de cette aide et p10-11).

ÉTAPE 3

- **Retournez votre jeton Clé** sur son autre face et placez-le en dessous de votre plateau individuel, **le plus à gauche possible** (ce jeton n'est donc plus disponible).
 - Lorsque vous placez votre jeton Clé en dessous de votre plateau individuel, **si ce dernier rencontre ou recouvre votre tuile Hacker**, récupérez automatiquement tous vos jetons **à l'exception des éventuels jetons Clé X neutres, que vous devez remettre dans la réserve**. Remplacez alors vos jetons dans leur emplacement dédié de votre plateau après les avoir retournés sur leur face active.
- **Remontez le plongeur activé** à la surface : ce plongeur devient le tout premier de la file, en haut de votre plateau individuel, décalant ainsi tous les autres plongeurs d'un niveau vers le bas.

Note : vous n'êtes pas obligé de bénéficier de l'effet de la tuile *Sponsor* ni de réaliser l'action de votre plongeur.

UTILISATION D'UN JETON CLE X (p7)

- Vous pouvez jouer un jeton Clé X (celui de votre couleur ou un neutre) en remplacement d'un jeton Clé. Dans ce cas, commencez par placer au niveau souhaité votre jeton Clé X, directement contre le côté gauche de la tuile *Plongeur* qui s'y trouve, puis **vous devez** mettre à jour le *Display de la colonie* en faisant **passer la tuile Sponsor du niveau 5 au niveau 1 et en décalant d'un cran vers le bas les 4 autres tuiles**.
- Procédez ensuite comme d'habitude en bénéficiant, si vous le souhaitez, de l'effet de la tuile *Sponsor* située au même niveau sur le *Display de la colonie*, puis en exécutant les étapes 2 et 3 décrites ci-dessus.

Notes :

- vous pouvez jouer un jeton Clé X à un niveau, **que vous ayez encore ou non le jeton Clé de ce niveau disponible**.
- à la fin de l'étape 3, le jeton Clé X doit être retourné et placé en dessous de votre plateau exactement comme vous le faites avec vos autres jetons Clé

UTILISATION DES JETONS BATTERIE (p7)

- **Lors de l'étape 1**, vous pouvez dépenser 1 jeton *Batterie* pour **déplacer un de vos plongeurs vers le haut ou vers le bas, d'un nombre de niveaux inférieur ou égal à la compétence de votre mécanicien**. Tous les plongeurs ainsi doublés montent ou descendent d'un niveau pour combler le trou formé.
 - Possible d'utiliser plusieurs jetons *Batterie* pour plusieurs déplacements.
- **Lors de l'étape 3**, vous pouvez dépenser 1 jeton *Batterie* pour **éviter que le plongeur activé ne remonte à la surface**.

REALISER UN CONTRAT (p8)

- Dès que vous réunissez **dans une même zone de fouille** **(pas forcément celle où votre plongeur vient d'agir)** les ressources demandées sur l'une de vos cartes *Contrat* (contrat privé) ou sur l'une des cartes *Contrat* communes (contrat public), vous pouvez, si vous le souhaitez, réaliser ce contrat. Réaliser un contrat ne compte pas comme une action : vous pouvez réaliser plusieurs contrats lors d'un même tour de jeu.
- Les points de notoriété gagnés sont immédiatement reportés au score.

- Les ressources utilisées pour réaliser un contrat sont remises dans la réserve. **Si vous disposez dans la même zone d'autres ressources, celles-ci restent en place.**
- La carte *Contrat* est défaussée. Si cette carte provient des contrats publics, remplacez- la immédiatement par la première carte de la pioche.

Note : vous disposez de 5 zones de fouille, avec des capacités de stockage différentes. Certains contrats ne peuvent donc pas être réalisés à tous les niveaux de profondeur.

2 types de cartes *Contrat* :

- celles qui requièrent une **combinaison déterminée** de ressources (dessins de ressources) : dépensez précisément les ressources indiquées sur la carte.
- celles qui requièrent une **combinaison libre** de ressources (liste de chiffres) : dépensez précisément la combinaison numérique de ressources indiquée sur la carte, mais vous êtes libre de choisir les types des lots de ressources fournis ; **les types des lots doivent néanmoins être différents pour chaque nombre indiqué.**

FIN DE PARTIE (p8)

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 18 points de notoriété au Classement, terminez le tour de table en cours.

Le joueur qui possède alors le plus de points de notoriété est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de ressources dans ses zones de fouille l'emporte.

Note : les crédits, batteries et ressources encore possédés ne rapportent pas de points de notoriété supplémentaires en fin de partie.

PLONGEURS (p10-11)

- **4 Experts (cube d'une couleur : bleu = métaux, vert = plantes, noir = carburants, blanc = technologies) :**

- **Compétence sans module :**

- Chaque expert trouve **1 ressource à sa couleur** (provenant de la réserve) et la pose **dans la zone de fouille qui correspond au niveau de profondeur où il se trouve.**
- Si tous les emplacements sont occupés, vous devrez préalablement libérer un emplacement avant de pouvoir y placer de nouvelles ressources (*par exemple, en vendant une ressource à l'aide de votre négociante ; il est interdit de «défausser» une ressource*).

- **Compétence avec module :** chaque expert, **en plus** de trouver une ressource à sa couleur, vous **octroie un bonus.**

Note : il n'est jamais obligatoire de découvrir une ressource et/ou de bénéficier du bonus.

- **Négociante (femme noire) :**

- **Compétence sans module :** soit vendre au Magasin 1 ressource précédemment découverte, soit d'acheter 1 ressource au Magasin.

- **Vente :**

- **la ressource vendue doit provenir de la zone de fouille en face de laquelle se trouve votre négociante.** Placez la ressource vendue **sur la case libre la plus haute de la colonne du Magasin dédiée à cette ressource.**
- La vente n'est pas possible si tous les emplacements correspondant à cette ressource sont déjà occupés au *Magasin*.
- Vous pouvez choisir de **gagner soit des crédits** (valeur indiquée à gauche du magasin), **soit de la notoriété** (valeur indiquée à droite du magasin). Dans tous les cas, **la valeur du gain est indiquée sur la ligne dans laquelle vous venez de placer la ressource.**

- **Achat :**

- Placez la ressource achetée **sur un emplacement libre de la zone de fouille en face de votre négociante.**
- L'achat n'est pas possible si vous n'avez plus d'emplacement libre dans votre zone de fouille ou s'il n'y a plus de ressource disponible au *Magasin*.
- Le prix d'achat est indiqué sur la ligne où vous venez de prendre la ressource ; vous pouvez seulement utiliser des crédits pour acheter une ressource (valeur indiquée à gauche du magasin).

- **Compétence avec module :** la négociante vous permet désormais de :

- **gagner 1 crédit ou 1 point de notoriété supplémentaire lorsque vous vendez** une ressource.
Vous gagnez soit des crédits, soit des points de notoriété : vous ne pouvez pas mixer les deux lors d'une même activation de votre négociante.
- **payer 1 crédit de moins lorsque vous achetez une ressource.**

- **ESPION (fond bleu, combi rose) :**

- **Compétence sans module :** payez **1 crédit à la réserve** et au choix :

- Piocher 4 cartes *Contrat*, **choisissez 1 carte Contrat** parmi celles piochées (elle rejoint votre main) et remettez sous la pioche les autres cartes.

- **Activez le plongeur d'une équipe concurrente (située à votre gauche ou à votre droite situé au même de niveau de profondeur que votre espion.**

Si le plongeur adverse est un autre Espion, il ne peut pas copier, uniquement prendre des Contrats
Le plongeur concurrent agit toujours sur votre plateau.

- Le plongeur activé de l'équipe concurrente ne remonte pas à la surface, au contraire de votre espion. Si le plongeur concurrent utilisé est un ingénieur, une négociante, un espion ou un éclaireur, vous devez vous acquitter normalement des éventuels coûts.
- **Variante de l'auteur** : vous payez le crédit à l'autre joueur, PAS à la réserve, MAIS le plongeur activé de l'équipe concurrente remonte à la surface comme votre espion. Le joueur adverse peut néanmoins dépenser 1 jeton Batterie pour empêcher la remontée de son plongeur.

- **Compétence avec module** : vous ne devez **plus payer 1 crédit** pour effectuer une action avec l'espion.

- **INGENIEUR (blanc sur fond rouge) :**

- **Compétence sans module** : **payez 1 crédit à la réserve**, et au choix :
 - **Faire progresser votre mécanicien** : déplacez votre tuile *Mécanicien* d'1 cran vers le bas. L'icône en face de la position où se trouve votre tuile *Mécanicien* indique votre capacité maximale de déplacement lorsque vous utilisez un jeton *Batterie* pour déplacer l'un de vos plongeurs. Pour rappel, en début de partie, votre capacité de déplacement est de 1.
 - **Faire progresser votre hacker** : déplacez votre tuile *Hacker* d'1 cran vers la gauche. Plus votre tuile *Hacker* progresse vers la gauche, plus vite vous récupérerez automatiquement vos jetons *Clé* en fin de tour.

Notes :

- vous pouvez faire progresser chacun de vos techniciens au maximum 3 fois.
- si lors de l'avancée de votre tuile Hacker vous devez recouvrir un jeton Clé, poussez tous vos jetons vers la gauche pour permettre son avancée et poursuivez votre tour de jeu. A la fin de celui-ci, récupérez tous vos jetons selon la procédure habituelle.

- **Compétence avec module** : vous ne devez **plus payer 1 crédit** pour effectuer une action avec l'ingénieur.

- **ECLAIREUR (robot) :**

- **Compétence sans module** :
 - **Payez 2 crédits à la réserve, prenez au Display de la colonie 1 des 2 jetons Récompense situés au même niveau que lui et de gagner son bonus immédiat (bonus indiqué sur son recto).**
 - **Retournez ensuite ce jeton sur son verso et placez-le sur votre plateau individuel, à l'emplacement prévu et de même niveau de profondeur que votre éclaireur.** En cours de partie, **chaque fois que vous réaliserez un contrat à ce niveau de profondeur**, vous pourrez **bénéficier du bonus permanent** de ce jeton (bonus indiqué sur son verso). (cf. p12)

Notes :

- si vous devez placer un jeton Récompense à un emplacement où vous en possédez déjà un, défaussez préalablement le jeton déjà présent
- remplacez immédiatement le jeton Récompense récupéré au Display de la colonie par un nouveau jeton pioché dans le sac de manière à toujours avoir 2 jetons disponibles par niveau. Si le sac est vide, remplacez dans le sac les jetons défaussés.

- **Compétence avec module** : vous ne devez **plus payer que 1 crédit** pour effectuer une action avec l'éclaireur.



Condition de victoire:

Le joueur ayant le plus de point de victoire gagne la partie. En cas d'égalité le joueur ayant le plus de ressources dans sa zone de fouille et déclare vainqueur.

Fin de partie : La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur atteint ou dépasse 18 points de notoriétés et s'arrête à la fin du tour du dernier joueur .

LE TOUR DE JEU

ÉTAPE 1

(Optionnel) Utilisez des **jetons batteries** pour activer le propulseur et monter ou descendre vos plongeurs d'un nombre de niveaux **inférieur ou égal à la compétence de votre mécanicien**.

(Obligatoire) Décalez le jeton **Clé** d'un cran vers la droite.

(Optionnel) Bénéficiez de **l'effet de la tuile Sponsor** situé au même niveau.

ÉTAPE 2

(Obligatoire) Décalez de nouveau la **Clé** d'un cran vers la droite afin d'**activer le plongeur** en le poussant.

(Optionnel) Bénéficiez de **l'action du plongeur** situé au même niveau.

ÉTAPE 3

(Optionnel) Utilisez un **jeton batterie** pour activer la réserve d'oxygène du plongeur pour ne pas devoir remonter à la surface.

(Obligatoire) **Retournez le jeton Clé** et placez le dessous de votre plateau individuel le plus à gauche possible. **Remontez le plongeur activé** en haut de la file, en décalant tous les autres plongeur vers le bas. Si la Clé placée en dessous du plateau rencontre votre tuile Hacker, récupérez l'ensemble des clés utilisés mis à part le Clé X neutre.

SPONSORS

ATTENTION :

Lorsqu'une **Clé X** est joué, la tuile du Sponsor placé en 5 remonte en position 1 **avant** de bénéficier de son avantage.



Recevez 1 crédit



Effectuez 2 fois l'action de votre plongeur, si le plongeur possède 2 actions différentes vous pouvez faire l'une, puis l'autre, ou 2 fois la même.



Récupérez un de vos jeton Clé déjà joué. Les jetons restant sont glissé le plus à gauche possible



Payez 2 crédits et retournez la tuile Plongeur que vous activez à ce tour sur sa face Plongeur avec module. Et **Gagné 1 points de notoriété.**



Recevez 1 jeton Batterie

DTYS



EXPERT CARBURANT:

Plongeur sans module:

Récoltez 1 ressource carburant (cube noir).

Plongeur avec module:

Récoltez 1 ressource carburant (cube noir) et Gagnez 1 jeton Batterie.



L'ÉCLAIREUR:

Plongeur sans module:

Payez 2 crédit et prenez un des 2 jetons récompense situé au même niveau, gagnez le bonus, retournez le et placez le sur l'emplacement prévu au même niveau.

Plongeur avec module:

L'action ne coûte plus qu'un crédit.



EXPERT PLANTES:

Plongeur sans module:

Récoltez 1 ressource plantes (cube vert).

Plongeur avec module:

Récoltez 1 ressource plantes (cube vert) et Gagnez 1 crédit.



L'ESPION:

Plongeur sans module:

Payez 1 crédit, et piochez 4 cartes contrat et en choisir 1 placez les autres sous la pioche ou copiez l'action d'un plongeur au même niveau du joueur à votre droite ou votre gauche.

Plongeur avec module:

L'action est gratuite



EXPERT TECHNOLOGIE:

Plongeur sans module:

Récoltez 1 ressource Technologie (cube blanc).

Plongeur avec module:

Récoltez 1 ressource technologie (cube blanc) et Déverrouillez une CLé.



LA NÉGOCIANTE

Plongeur sans module:

Permet de vendre ou achetez au magasin.

Vente : Vendez une ressource du niveau de votre plongeur contre des crédits (1 à 3 Crédits) ou contre 1 point de Notoriété pour la case à plus haute du marché. Placez une ressource sur la première case disponible.

Achat: Achetez une ressource au prix du marché et placez la sur une case libre de votre zone de fouille au niveau de votre plongeur.

Plongeur avec module:

Gagnez 1 crédit ou 1 point de notoriété de plus. Payer 1 crédit de moins.



EXPERT MÉTAUX:

Plongeur sans module:

Récoltez 1 ressource Métal (cube bleu).

Plongeur avec module:

Récoltez 1 ressource Métal (cube bleu) et Gagnez une CLé X neutre



L'INGÉNIEUR:

Plongeur sans module:

Payez 1 crédit, et améliorez le niveau de votre Mécanicien ou de votre Hacker.

Plongeur avec module:

L'action est gratuite