

Planet Steam

Matériel

72 plateformes (de forage), 12 de chaque couleur de joueur plus 12 plateformes neutres.

37 citernes avec 15 extensions de chacun des 3 types : quartz (noir), minerai (gris) & énergie (blanc).

14 compresseurs (dômes marron).

1 coupleur d'énergie (= citerne pourvue des 3 extensions et du compresseur)

Ressources : 30 éléments (1 petit élément = 1 ressource, 1 gros élément = 5 ressources) de chacun des 4 types : eau (transparent), quartz (noir), minerai (gris) & énergie (blanc).

50 cartes : 40 cartes navette (RG) et 10 cartes personnage (RS).

10 cartes résumé : 5 pour les phases de jeu & 5 pour les coûts de construction.

8 permis de construire (gris) et 6 titres de propriété (jaunes)

1 compteur de temps (jeton personnage)

Préparation du jeu

Placez le plateau au centre de la table, avec le dé et le coupleur d'énergie.

Le compteur de temps est placé sur la case 7/6/5/4 pour 2/3/4/5 joueurs.

La chaîne de production de citernes (à droite du plateau) est remplie de citernes jusqu'au niveau 9/10/12/14 (chiffres de la colonne centrale) pour 2/3/4/5 joueurs. Le prix de chaque citerne est indiqué sur la chaîne.

Parmi les 10 cartes personnage, sélectionnez le set A/B/C/D pour 2/3/4/5 joueurs et remettez les autres dans la boîte.

Le Terminal (partie gauche du plateau) comporte 2 séries de 4 échelles pour les 4 types de ressources : la série de gauche (échelles des prix) indique le prix de chaque ressource et celle de droite (échelles des stocks) le stock disponible de chaque ressource. Dans les 4 cases rouges de chaque échelle, placez une ressource correspondante pour indiquer le prix et le stock initial (indiqué par le tableau ci-après) de chaque ressource.

Le reste des ressources est trié et placé dans les emplacements ad hoc du plateau, ainsi que les extensions et les compresseurs.

Placez également le nombre de permis de construire indiqué par le tableau ci-dessous et les 6 titres de propriété dans la case ad hoc du plateau.

| Nombre de joueurs | Citernes | Ressources eau | Ressources énergie | Ressources minerai | Ressources quartz | Permis de construire | Set de cartes personnage |
|-------------------|----------|----------------|--------------------|--------------------|-------------------|----------------------|--------------------------|
| 2 | 9 | 6 | 10 | 7 | 4 | 4 | A |
| 3 | 10 | 7 | 12 | 8 | 5 | 5 | B |
| 4 | 12 | 8 | 14 | 9 | 6 | 6 | C |
| 5 | 14 | 10 | 16 | 10 | 7 | 7 | D |

Chaque joueur reçoit les 12 plateformes de sa couleur, 1 exemplaire des 2 cartes résumé, 4 cartes navette (RG) de classe I (une de chaque type de ressources). Parmi ces 4 navettes, chaque joueur peut en sélectionner une et la passer directement en classe II (en la retournant). Les autres cartes navette sont placées à côté du plateau.

Chaque joueur reçoit également le nombre de ressources et de crédits indiqué par le tableau ci-dessous. Chaque type de ressources doit être placé sur la carte de la navette ad hoc.

| Items | Abréviation | 2 joueurs | 3 joueurs | 4 joueurs | 5 joueurs |
|--------------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Crédits | CR | 100 | 110 | 120 | 130 |
| Ressources eau | Wa | 3 | 4 | 3 | 3 |
| Ressources énergie | En | 3 | 2 | 3 | 4 |
| Ressources minerai | Erz | 1 | 2 | 2 | 2 |
| Ressources quartz | Qu | 0 | 0 | 1 | 1 |

Le plateau doit ensuite être initialisé (en fonction du nombre de joueurs) comme indiqué en bas de la page 4 des règles, avec des plateformes de chaque joueur et des plateformes neutres déjà installées, ainsi que des zones interdites (recouvertes de plateformes placées sur leur verso).

Les cartes personnage

Le nombre indiqué sur chaque carte personnage détermine l'ordre des joueurs lors de chaque phase du jeu.

De plus, chaque personnage possède une particularité pouvant être utile pendant une ou plusieurs phases du jeu.

1. **Lady Steam**. Privilège : premier joueur de chaque phase.
2. Le **Spéculateur** (Venturer). Privilège : choisit le puits mis aux enchères et ne paye que 50% du prix annoncé s'il remporte l'enchère
3. Le **Chauffeur** (Fireman). Privilège : place le coupleur.
4. **L'Ingénieur**. Privilège : reçoit un permis de construire ou 15 crédits.
5. **L'Agent IPF**. Privilège : place 1 ressource du stock dans une de ses navettes, ou améliore une de ses navettes

Mécanique du jeu

Le jeu se déroule en années et chaque année est divisée en 4 phases. Chaque phase est jouée par tous les joueurs dans l'ordre indiqué par leur carte personnage, avant le début de la phase suivante.

A. Phase Construction

1. Préparation des ressources bonus
2. Enchères pour les cartes personnage et prise d'une ressource bonus
3. Enchères pour un puits choisi par le **Spéculateur**
4. Prise de possession d'un puits par chaque joueur (utilisation d'un permis de construire ou du dé)
5. Pose du coupleur par le **Chauffeur**

B. Phase Achats

1. Paiement du droit d'entrée (1 ressource eau)
2. Achat de citernes / extensions / compresseurs / navettes

C. Phase Production

1. Production de ressources : eau, minerai, quartz et énergie
2. Commerce de ressources
3. Achat/vente de permis de construire et de titres de propriété

D. Changement d'année

1. Construction de nouvelles citernes
2. Restitution des cartes personnage et du coupleur
3. Avancement du compteur de temps

Le jeu se termine à la fin de la dernière année de jeu, au moment où le compteur de temps quitte l'échelle.

Déroulement du jeu

A. Phase Construction

Préparation des ressources bonus

Une ressource de chaque type (quartz, minerai, eau, énergie) est prise du stock et placée dans l'une des 4 cases ovales situées en haut du Terminal. Les 4 échelles des stocks sont ajustées en conséquence. Les échelles des prix sont inchangées.

Attention : si une des échelles est à 0 avant prélèvement d'une ressource, il n'y aura pas de ressource bonus de ce type offerte ce tour-ci.

Enchères pour les cartes personnage et prise d'une ressource bonus

→ Un joueur n'ayant plus aucun crédit au début de ce step reçoit 2 crédits de la banque.

Pendant ce step, chaque joueur va acquérir aux enchères l'une des cartes personnage.

Lors du 1^{er} tour de jeu, le 1^{er} joueur de cette phase est tiré au sort. Par la suite, le 1^{er} joueur de cette phase sera le joueur qui détenait **Lady Steam** au tour précédent.

En commençant par le 1^{er} joueur (ou par le joueur situé à la gauche du dernier joueur à avoir acquis une carte personnage) et en sens horaire, chaque joueur a la possibilité d'enchérir pour obtenir l'une des cartes personnage disponibles (la mise initiale minimum est de 1 crédit). Un joueur qui passe ne participe plus aux enchères pour ce round. Le joueur ayant remporté l'enchère :

- paye le montant de son enchère à la banque
- choisit l'une des cartes personnage disponibles
- choisit l'une des ressources bonus disponibles et la place dans sa navette ad hoc (si place disponible)

Un joueur ayant déjà acquis une carte personnage ne participe plus aux enchères ce tour.

La dernière carte disponible est acquise par le joueur sans carte pour 1 crédit.

→ A la fin de ce step, les ressources bonus restantes sont remises dans leur stock respectif et les échelles des stocks ad hoc sont ajustées en conséquence.

Actions personnage immédiates :

- le joueur ayant acquis l'**Ingénieur** reçoit aussitôt un permis de construire *ou* 15 crédits
- le joueur ayant acquis le **Chauffeur** reçoit aussitôt le coupleur
- le joueur ayant acquis l'**Agent IPF** reçoit aussitôt 1 ressource de son choix (à placer dans la navette ad hoc, si place disponible ; sans changement dans les échelles) *ou* a la possibilité d'améliorer la navette de son choix.

Enchères pour un puits choisi par le Spéculateur

Le **Spéculateur** doit mettre aux enchères le puits inoccupé de son choix (si plus aucun puits inoccupé n'est disponible, il doit choisir un puits neutre). L'enchère commence par **Lady Steam** et se déroule en sens horaire. Le joueur remportant l'enchère paye le montant de son enchère à la banque (mais seulement 50% arrondi à la valeur supérieure s'il s'agit du **Spéculateur**) puis place une plateforme de sa couleur sur le puits désigné par le **Spéculateur**.

Prise de possession d'un puits par chaque joueur

Pendant ce step, chaque joueur a la possibilité de prendre possession gratuitement d'un puits.

En commençant par **Lady Steam** et en sens horaire, chaque joueur sélectionne le puits inoccupé dont il souhaite s'emparer et lance le dé :

- sur un résultat de 4, 5 ou 6, le joueur place une plateforme de sa couleur sur le puits sélectionné
- sur un résultat de 1, 2 ou 3, le joueur doit placer une plateforme de sa couleur sur le puits inoccupé le plus proche situé dans la ligne ou la colonne du puits qu'il avait précédemment sélectionné. Si aucun puits n'est disponible dans la ligne et la colonne du puits choisi au départ, le joueur reçoit 15 crédits en compensation

Alternativement, le joueur actif peut utiliser un **permis de construire** (qui est ensuite retiré du jeu) pour :

- placer une plateforme de sa couleur sur le puits inoccupé de son choix sans avoir à lancer le dé
- remplacer une plateforme neutre par une de sa couleur

→ Si vous possédez un permis de construire et si aucun puits neutre n'est disponible, vous n'obtenez pas les 15 crédits de compensation.

Pose du coupleur par le Chauffeur

Le **Chauffeur** place le coupleur dans l'une des 7 cases de la rangée du bas du plateau : tous les puits situés dans cette colonne produiront une ressource ad hoc supplémentaire.

B. Phase Achats

→ Avant de pouvoir faire une quelconque transaction pendant cette phase, le joueur en phase doit payer 1 ressource eau.

→ Si pendant cette phase, le joueur actif ne possède pas de ressource eau ni de citerne en produisant, il **doit** remplacer l'une de ses citernes par une citerne produisant de l'eau et reçoit aussitôt une ressource eau. Cette phase s'achève aussitôt pour lui.

Les différentes actions possibles pendant cette phase sont :

Achat de citernes

Un joueur peut acheter autant de citernes que souhaité moyennant d'en payer le prix (1 ressource eau + le nombre de crédits indiqué directement sur la chaîne de production). La citerne est alors prise directement de la chaîne et placée sur une plateforme du joueur actif (1 seule citerne par plateforme).

Une citerne peut aussi être achetée à la Terre, en payant 1 ressource eau, 2 ressources quartz et 5 crédits par citerne. Dans ce cas, la citerne est prise dans le stock et non depuis la chaîne de production.

Amélioration des citernes (extensions)

Une citerne seule produit de l'eau. Une citerne achetée peut immédiatement recevoir une extension lui permettant de produire quartz, minerai ou énergie. Une citerne possédant déjà une extension peut en recevoir une autre, à la place de la 1^{ère} (1 seule extension par citerne).

Achat de compresseurs (dômes)

Un compresseur augmente de 1 unité la production d'une citerne (1 seul compresseur par citerne)

Le coût d'un compresseur est de 1 ressource eau, 1 ressource minerai et 2 ressources quartz. Le compresseur est aussitôt placé au sommet d'une des citernes du joueur actif.

→ Un joueur peut librement déplacer ses compresseurs d'une de ses citernes à une autre.

Amélioration des navettes

Un joueur ne peut posséder à tout moment qu'une navette de chaque type (1 navette par type de ressource).

Chaque type de navette peut être amélioré jusqu'à la classe IV, pour en améliorer les capacités de stockage.

Améliorer la classe d'une navette de 1 niveau coûte 1 ressource minerai et 1 ressource énergie.

C. Phase Production

Chaque citerne nécessite 1 ressource énergie pour produire des ressources, avec 2 exceptions :

- la production d'énergie ne nécessite pas d'énergie
- les citernes placées dans la colonne centrale (H) ne nécessitent pas d'énergie pour produire de l'eau

Le joueur actif doit payer l'ensemble des ressources énergie destinées à l'alimentation des citernes qu'il souhaite voir produire avant de récolter les ressources produites.

Production de base :

- chaque citerne alimentée sans extension produit 1 ressource eau
- chaque citerne alimentée avec une extension produit 1 ressource correspondante

Bonus de production :

- chaque citerne alimentée équipée d'un compresseur (dôme) produit 1 ressource supplémentaire
- une suite n de citernes alimentées appartenant au même joueur et produisant le même type de ressource produit n-1 ressources bonus du même type
- chaque citerne alimentée placée dans la colonne du coupleur produit 1 ressource supplémentaire

Toutes les ressources ainsi produites sont placées dans les navettes du joueur actif (si place disponible).

Commerce de ressources

Ce step se déroule dans l'ordre des ressources du Terminal : quartz, minerai, eau et énergie.

Le commerce d'une ressource doit être terminé avant de commencer le commerce de la ressource suivante.

Pour une ressource donnée, le commerce se déroule en sens horaire, en commençant par **Lady Steam**.

A son tour, le joueur actif décide s'il souhaite :

- acheter une ou plusieurs unités de la ressource en cours qui sont placées dans les navettes ad hoc
- vendre une ou plusieurs unités de la ressource en cours qui sont placées dans le stock général
- passer, c'est-à-dire ne rien faire avec la ressource en cours

Après le tour de chaque joueur, les prix sont aussitôt ajustés, même si le joueur a passé.

Ajustement des 2 échelles de la ressource en cours :

- l'échelle des stocks de la ressource en cours est ajusté en fonction du nombre d'unités achetées ou vendues
- l'échelle des prix de la ressource en cours est ajusté en fonction de l'indication figurant en face de l'échelle des stocks de cette ressource

Toute transaction directe entre joueurs est interdite.

Achat/vente de permis de construire et de titres de propriété

Chaque joueur peut effectuer une et une seule des 3 actions suivantes :

| en échange de : | le joueur obtient : |
|--|------------------------|
| 1 ressource quartz & 2 ressources eau | 1 permis de construire |
| 1 ressource quartz & 1 ressource minerai | 1 titre de propriété |
| 1 permis de construire (retiré du jeu) | 15 crédits |

Rappels

→ L'échelle des stocks d'une ressource n'est changée que lorsque :

- (1) Une ressource Bonus de ce type est placée dans une case ovale.
- (2) Une ressource de ce type est achetée ou vendue pendant le step Commerce de ressources.
- (3) Pendant le Phase de Changement d'année, de nouvelles citernes sont produites.

→ L'échelle des prix d'une ressource n'est changée que lorsque :

- (1) Une ressource de ce type est achetée ou vendue pendant le step Commerce de ressources.
- (2) Pendant le Phase de Changement d'année, une rupture de stock empêche la production de nouvelles citernes.

D. Changement d'année

(1) De nouvelles citernes sont produites en nombre égal à la plus petite quantité de ressources minerai et énergie disponibles : pour chaque couple (1 ressource minerai + 1 ressource énergie), une nouvelle citerne est produite (avec un maximum de 14 citernes dans la chaîne de production), jusqu'à épuisement de la ressource disponible en plus petite quantité. Les échelles des stocks des 2 ressources concernées (minerai & énergie) sont ajustées, mais pas les échelles des prix. Les citernes produites sont placées sur la chaîne de production des citernes.

→ Au cas où l'une des 2 ressources (ou les 2) serait épuisée avant production des nouvelles citernes, le prix de la (ou des) ressource(s) épuisée(s) serait immédiatement augmenté de 4 sur l'échelle des prix.

(2) Le compteur de temps est avancé d'une case.

(3) Toutes les cartes personnage sont rendues.

(4) Le coupleur est retiré du plateau et placé sur la carte du **Chauffeur**.

(5) Si le compteur de temps n'est pas sorti de la piste temps, une nouvelle année commence.

Fin du jeu

La richesse totale finale de chaque joueur est déterminée de la façon suivante :

- valeur des ressources stockées dans ses navettes (aux prix indiqués par les échelles des prix du Terminal)
- 25 crédits par plateforme ne contenant pas de citerne
- 50 crédits par plateforme contenant une citerne
- 50 crédit par compresseur (dôme)
- 50 crédits par titre de propriété détenu
- crédits détenus en cash

Permis de construire et navettes n'ont aucune valeur.

Le(s) joueur(s) le(s) plus riche(s) est(sont) le(s) vainqueur.