

“Ark: Awakening” Livre de règles

A detailed view of a futuristic space station or orbital habitat. The structure is composed of dark, metallic, angular components. Several large, glowing geodesic domes are visible, each containing a miniature cityscape with lights and structures. The domes are illuminated from within, casting a warm, orange and yellow glow. The station is set against a deep blue and black background of space, with stars and a faint aurora-like light visible in the distance.

Vous reprenez conscience dans un étrange biodôme conçu pour imiter votre planète natale. Vous n'avez aucun souvenir de comment ni pourquoi vous êtes arrivé là. Depuis le sommet de la structure, vous distinguez des rangées interminables d'assemblages métalliques, dont émanent des éclairs multicolores. Qu'est-ce que tout cela peut bien signifier ? Vous réalisez soudain que ces assemblages sont en réalité une multitude d'autres biodômes, similaires au vôtre, hébergeant d'autres espèces alien. Quoi que fût cet endroit, ses autres occupants en sont la principale menace. Sont-ils déjà réveillés, eux-aussi ?

Matériel



9 x Meeples Hara



10 x cylindres d'alimentation



30 x cubes d'intégration



4 x plateaux joueur



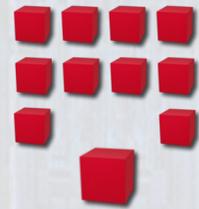
6 x cartes succès



6 x Meeples Pajak



10 x cylindres d'alimentation



30 x cubes d'intégration



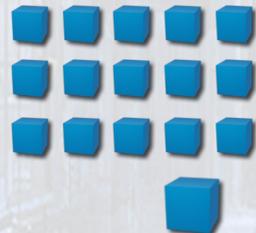
56 x cartes salles



6 x Meeples Gimmi



10 x cylindres d'alimentation



30 x cubes d'intégration



45 x cartes mission



6 x Meeples Diruni



15 x cylindres d'alimentation



30 x cubes d'intégration



70 x cartes cible



4 x Meeples Robot



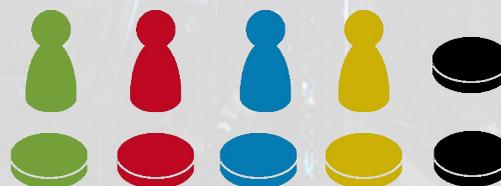
4 x Meeples Espèce 683



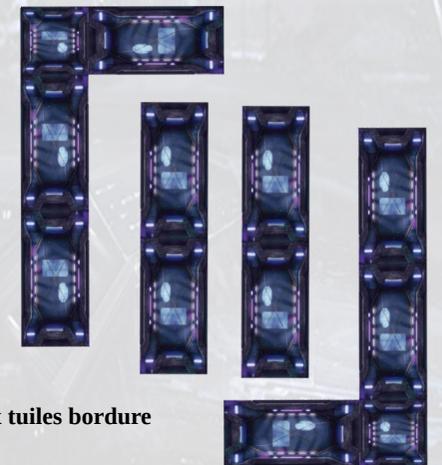
70 x cartes artefact



10+6+10 x cylindres pour les générateurs extérieurs



4 x pions action, 6 x pions arsenal militaire



4+4 x tuiles bordure



1 x solo et coop plateau joueur



14 x solo et coop cartes



18 x jetons d'alimentation



35 x jetons exploration



150 x jetons ressource

Matériel 2

Principes du Jeu 4

Introduction.....4

Comment utiliser ce livret.....4

Avantages et Contrôle.....4

Le Biodôme (Plateau Joueur).....6

Usines et Ressources.....6

Téléporteurs.....6

Générateurs extérieurs.....6

Salles Spéciales.....6

Détail d'une salle.....6

Mise en place 7

Mise en place de la zone de jeu.. ..7

Mise en place joueur.....10

Déroulement d'une partie 11

Phase d'action.....11

Section Militaire11

Section Cinématique.....11

Section Générateur.....12

Section Prod et Exploitation.....13

Conversions.....14

Section Stase et Infirmerie.....14

Section Ingénierie.....14

Section Étude des Artefacts.....16

De l'importance de "l'avant"16

Actions gratuites.....17

Explorer unesalle.....17

Placement des téléporteurs.....17

Activer une salle.....18

Découvrir une mission.....19

Phase de combat.....20

Déroulement d'un combat.....20

Résolution du combat.....20

Boîte Premium

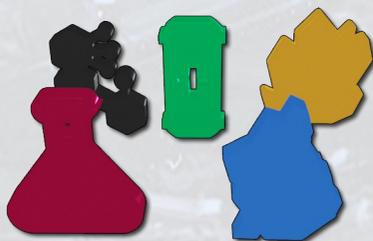
5ème joueur



+2 x plateaux joueur



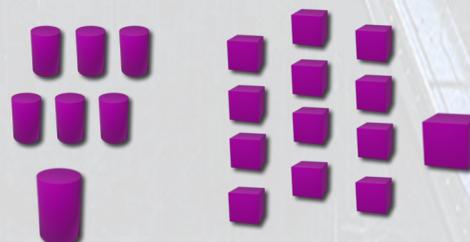
6 x meeples Eeilis



150 x jetons ressource



tuiles salles



10 x cylindres d'alimentation

30 x cubes d'intégration

"Section scellée" Addon



12 x cartes mission

26 x cartes pentakey



2 x plateaux joueur

Principes du Jeu

Introduction

Vous sortez de votre sommeil cryogénique dans un étrange biodôme ressemblant à s'y méprendre à votre planète natale. Vous n'avez aucun souvenir de comment ni pourquoi vous avez atterri là. Alors que vous explorez les environs, vous réalisez rapidement que votre biodôme n'est qu'une des innombrables salles composant un gigantesque vaisseau alien autonome : l'Arche. Chaque salle est plus vaste qu'une de vos cités, et l'Arche elle-même fait la taille d'une planète. À mesure que vous progresserez dans le vaisseau, vous déverrouillerez et activerez une partie de ses fonctionnalités. Vous alimenterez des salles, assimilerez la technologie de l'Arche avec la vôtre afin de faire progresser votre faction, exploiterez les ressources nécessaires au réveil du reste de votre espèce et récupérez des artefacts alien, dans l'espoir de comprendre comment vous et vos semblables êtes arrivés là.

"Ark: Awakening" est un jeu mélangeant placement d'ouvriers, contrôle de zone et engine building. Il propose un plateau modulable qui évoluera à mesure que vous y placez des tuiles (représentant les salles). Chaque salle est une zone particulière de l'Arche, avec des fonctions spécifiques. Au cours d'une partie, vous n'utiliserez que la moitié des tuiles, l'autre moitié restant dans la boîte.

Le but de chaque joueur est de comprendre la raison de sa présence sur l'Arche – cela est représenté en jeu par une carte mission secrète ("Mission Card"). Le premier joueur à récupérer sa carte mission et à en accomplir tous les objectifs remporte la partie.

Comment utiliser ce livret

Les informations importantes ainsi que celles dont vous pourriez avoir besoin en cours de partie sont encadrées ou écrites en rouge.

Les exemples sont encadrés ou écrits en vert.

Le pictogramme  est utilisé à chaque fois qu'un nouveau concept est expliqué.

Les règles faisant référence à d'autres parties du livret sont soulignées.

Les actions effectuées par les joueurs sont écrites EN LETTRES CAPITALES.

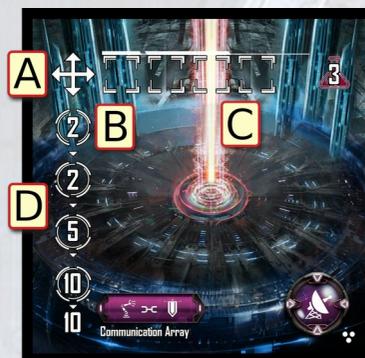
Exemple : Le joueur effectue l'action DÉPLACEMENT.

Les encadrés bleus ainsi que le texte en bleu font référence à la  **Première Mission**. Il s'agit du tutoriel qui vous permettra d'appréhender les concepts de base du jeu. La Première Mission n'a pas vocation à être jouée de façon compétitive. Lors de votre première partie, utilisez la mise en place dédiée à la Première Mission.

Les règles ayant trait aux  **variantes** sont encadrées ou écrites en violet. Ignorez ces règles si vous ne souhaitez pas jouer avec ces variantes.

Avantages et Contrôle

À mesure que vous explorerez l'Arche, vous en révélez les tuiles. Celles-ci représentent les nombreux modules et autres parties de l'Arche, et sont communément appelées des  **salles**.



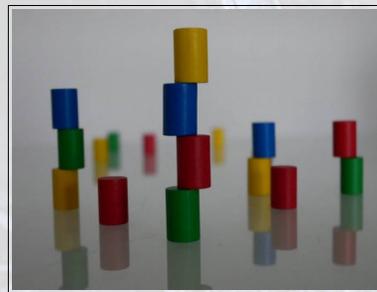
(A) Dans le coin supérieur gauche sont indiqués les  **Avantages** fournis par la salle.

Le  **modificateur d'avantage** (B) est le **premier chiffre visible** de la colonne – il représente l'importance de cet avantage. Référez-vous à la liste des salles pour en savoir plus sur les avantages offerts par chacune d'elles.

Certaines salles sont dotées  **d'emplacements** carrés (C) ou circulaires (D) permettant d'accueillir des **cubes d'intégration** et des **cylindres d'alimentation**. Au fil de leurs actions, les joueurs placeront des cubes d'intégration et des cylindres d'alimentation dans les salles, modifiant le premier chiffre visible et donc le modificateur d'avantage.



Une  **unité** est un soldat hautement entraîné et disposant de capacités d'ingénierie, représenté par un meeples. Vos unités vous permettent d'accomplir diverses actions au sein de l'Arche. Les salles occupées par une ou plusieurs unités d'un joueur sont dites  **occupées** par ce joueur.



Chaque joueur dispose de ses propres  **cylindres d'alimentation** (souvent appelés "cylindres") d'une couleur différente. Le cylindre d'alimentation permet de représenter l'énergie acheminée depuis un générateur vers la salle où il est posé. Les cylindres sont placés dans une salle grâce à l'action ALIMENTATION (détaillée dans la [Section Générateur \(Power Generator Section\)](#), [page 12](#)).

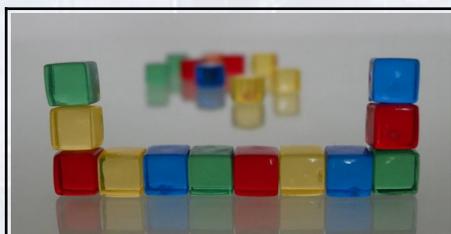
Les cylindres sont placés de haut en bas, sur les emplacements correspondants (D). Quand un cylindre est posé sur un emplacement circulaire, il cache le modificateur d'avantage actuel, rendant actif celui se trouvant directement en dessous. Thématiquement, plus une salle est alimentée, meilleurs sont les bénéfices qu'elle accorde.



Exemple : il n'y a aucun cylindre d'alimentation dans cette salle, elle offre donc un avantage de 2 \leftrightarrow DÉPLACEMENTS, car c'est le premier chiffre visible en haut de la colonne.



Exemple : Les joueurs jaune et vert ont placé des cylindres d'alimentation dans cette salle. Le premier modificateur visible est maintenant le 6, cette salle offre donc 10 \leftrightarrow DÉPLACEMENTS.



Chaque joueur possède ses propres **⚠ cubes d'intégration** d'une couleur différente. Les cubes d'intégration sont posés sur les emplacements carrés d'une salle (C) grâce à l'action **INGÉNIERIE** (expliquée dans la Section Ingénierie (Engineering Section), page 14).

Les cubes d'intégration symbolisent le fait que cette salle a été intégrée afin d'être utilisable par votre faction, et empêche vos adversaires d'en faire usage.

Le concept le plus important à comprendre est le **⚠ contrôle d'une salle** - qui contrôle chaque salle du vaisseau.

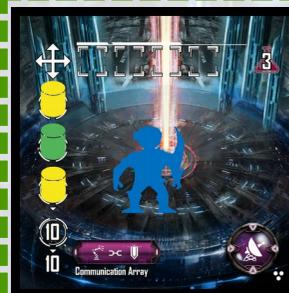
- Si aucun cylindre ni unité n'est présent dans une salle, elle n'est alors pas sous contrôle et personne ne bénéficie de ses avantages.
- Si des unités et/ou des cylindres d'alimentation se trouvent dans une salle, alors **chaque joueur** possédant **au moins une unité ou cylindre** dans cette salle en a le **⚠ contrôle partagé**. Cela signifie que tous les joueurs en question bénéficient des avantages de la salle.
- Si un joueur place un cube d'intégration dans une salle, celle-ci devient verrouillée et ne bénéficie plus qu'à ce joueur. Celui-ci a alors le **⚠ contrôle exclusif** de cette salle.
- Il est possible que plusieurs joueurs aient posé des cubes d'intégration dans la même salle. C'est alors le joueur qui en a posé le plus qui a le contrôle exclusif de celle-ci. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cubes d'intégration dans une salle, ils en ont alors le contrôle partagé.



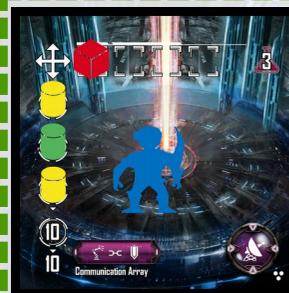
Comprendre les mécaniques de "Contrôle"

Le livret de règles suffit amplement à bien saisir le concept de contrôle, mais si vous souhaitez le voir en action, nous mettons cette vidéo à votre disposition (en anglais) : <https://skyportgames.com/ark/mechanics-of-control>

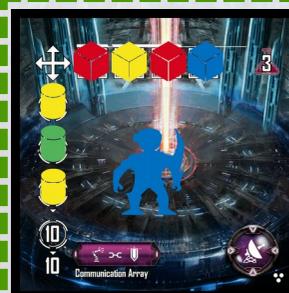
Tout au long de ce livret, la phrase "salle contrôlée" fera référence à toute salle sous le contrôle d'un joueur, qu'il soit partagé ou exclusif.



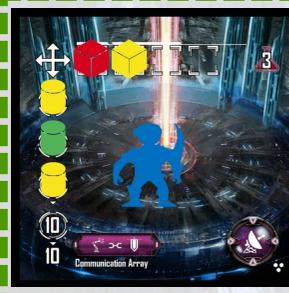
Exemple : les joueurs jaune, vert et bleu ont le contrôle partagé de la salle et gagnent chacun 10 \leftrightarrow DÉPLACEMENTS en conséquence. L'avantage est le même pour tous les joueurs, peu importe qui alimente la salle.



Exemple : le joueur rouge a le contrôle exclusif de la salle et bénéficie de 10 \leftrightarrow . Les cylindres posés par les joueurs jaune et vert augmentent l'avantage de la salle, mais étant donné que le joueur rouge a le plus de cubes d'intégration, il est le seul à en profiter. L'unité du joueur bleu n'a aucune influence sur la salle.



Exemple : le joueur rouge possède le plus de cubes d'intégration, il a donc le contrôle exclusif de la salle et bénéficie des 10 \leftrightarrow . Aucun autre joueur ne profite de cet avantage.



Exemple : les joueurs rouge et jaune possèdent le même nombre de cubes d'intégration, ils ont donc le contrôle partagé de la salle et bénéficient tous deux de 10 \leftrightarrow . Ce n'est pas le cas des joueurs vert et bleu, qui n'ont aucun contrôle sur cette salle.

Certaines salles ne possèdent pas d'emplacements dédiés aux cylindres, mais uniquement des emplacements pour les cubes d'intégration. Les cubes ont dans ce cas deux fonctions : ils servent à la fois à représenter le contrôle des joueurs sur la salle et à en augmenter les avantages. Comme pour les salles dotées de cylindres, le **premier chiffre visible** constitue le modificateur d'avantage.



Exemple : le joueur rouge a le contrôle exclusif de la salle et bénéficie ainsi de 8 \leftrightarrow . Les cubes d'intégration placés par les joueurs bleu et jaune augmentent cet avantage, mais comme c'est le joueur rouge qui a posé le plus de cubes, il est le seul à en profiter.

Le Biodôme (Plateau Joueur)



Le plateau joueur représente le biodôme de votre faction - l'endroit même où vous êtes sorti de votre sommeil cryogénique.

Il s'agit de votre base d'opérations et **il est toujours considéré comme occupé et contrôlé** par son propriétaire. Le biodôme est **considéré comme une seule et même salle**. Toutes les salles qui ne sont pas un biodôme sont appelées **salles extérieures** de l'Arche. Les salles extérieures sont subdivisées en 4 catégories : **les usines**, **les générateurs extérieurs**, **les téléporteurs**, et les **salles spéciales**.

Usines et Ressources

Il existe 4 types **d'usines**, chacune produisant des ressources différentes. Quand une usine est alimentée à l'aide d'un cylindre, elle augmente sa production de ressources. Les ressources ainsi produites sont représentées par des jetons.



Dilithium (Di)
orange



Osvite (Os)
rouge brique



Biotics (Bt)
vert marais



Titanium (Ti)
bleu royal



Le cinquième type de ressource, la **Métamorphite** (en noir), est utilisée comme un joker, et peut remplacer n'importe quel autre type de ressource.

Téléporteurs



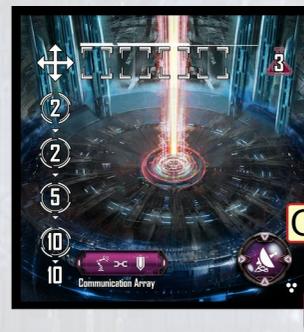
Les joueurs peuvent utiliser les téléporteurs afin de se déplacer plus rapidement dans l'Arche. Durant le déplacement des unités, tous les téléporteurs sont considérés comme adjacents. Les tuiles téléporteur possèdent deux faces, dont une avec des emplacements carrés et circulaires. Sauf indication contraire, n'utilisez pas cette face.

Générateurs extérieurs



Les joueurs peuvent utiliser les générateurs extérieurs pour alimenter d'autres salles et augmenter les avantages qu'elles procurent. Ce sont des salles extérieures, à ne pas confondre avec la section Générateur située dans chaque biodôme.

Salles Spéciales



Ces salles remplissent diverses fonctions spécifiques de l'Arche, offrant des avantages variés. Elles sont facilement identifiables grâce à leur **icône de salle** placée au milieu d'une cible (G). Chaque salle possède une icône propre.

Il existe **32 salles spéciales** réparties équitablement en **8 groupes de salles spéciales**. Les salles du même groupe sont dotées de la même **icône de groupe** (H). Pendant chaque partie, vous ne jouerez qu'avec certains de ces groupes, permettant ainsi une meilleure rejouabilité.

Les 8 icônes de groupe :



Détail d'une salle



(A) Avantage donné par la salle – des **DÉPLACEMENTS**, dans cet exemple.

(B) Modificateurs d'avantage. Le premier chiffre visible est utilisé, ici le 2.

(C) Emplacements pour les cubes d'intégration.

(D) Emplacements pour les cylindres d'alimentation.

(E) Ressources à payer pour intégrer un cube – 3 **Osvite (Os)** dans cet exemple.

(F) Enchaînement possible après l'activation de la salle.

(G) Icône unique utilisée pour identifier la salle sur les cartes mission.

(H) Icône de groupe, utilisée pendant la mise en place.

(I) Nom de la salle.

Mise en place

Chaque joueur choisit une faction et prend le plateau joueur correspondant. Afin de vous familiariser avec le jeu, Ark : Awakening vous propose une courte mission d'introduction nommée "Première Mission". Suivez les étapes inscrites en bleu afin d'effectuer la mise en place spécifique à cette introduction.

Mise en place de la zone de jeu

1. Formez un rectangle constitué des plateaux joueur et des tuiles bordure, comme sur l'illustration correspondant au nombre de joueurs que vous êtes. Toutes les tuiles salle seront posées à l'intérieur de cette zone. Prenez garde à ne laisser aucun espace entre les tuiles bordure, qui doivent toutes se toucher et toucher les plateaux joueur. Les espaces laissés dans les illustrations servent juste à bien identifier chaque tuile.

2. Prenez une usine de chaque type, et placez-les suivant l'illustration correspondant à votre nombre de joueurs. Vous pouvez intervertir la position des usines de façon aléatoire.



3. Placez les générateurs extérieurs et les téléporteurs comme indiqué. Il existe deux générateurs extérieurs, un violet et un turquoise. Seule leur couleur change, et les intervertir n'a aucune importance. Notez que dans les parties à 4 et 5 joueurs, on place les deux générateurs extérieurs, mais pas de téléporteur. Posez **2** cylindres d'alimentation violet et **2** turquoise sur les générateurs extérieurs de la couleur correspondante.

4. Empilez les téléporteurs restants, face sans emplacements carrés et circulaires visible.



Mise en place pour 1 à 2 joueurs. Nécessite une table d'au moins 72x80 cm. Ignorez le deuxième plateau joueur pour les parties solo.



Mise en place pour la Première Mission. Nécessite une table d'au moins 96x80 cm à 3 et 4 joueurs, ou 72x80 cm pour 1 et 2 joueurs. Si vous êtes moins de 4 joueurs, ignorez les plateaux joueurs superflus.



Mise en place pour 3 joueurs. Nécessite une table d'au moins 96x80 cm.



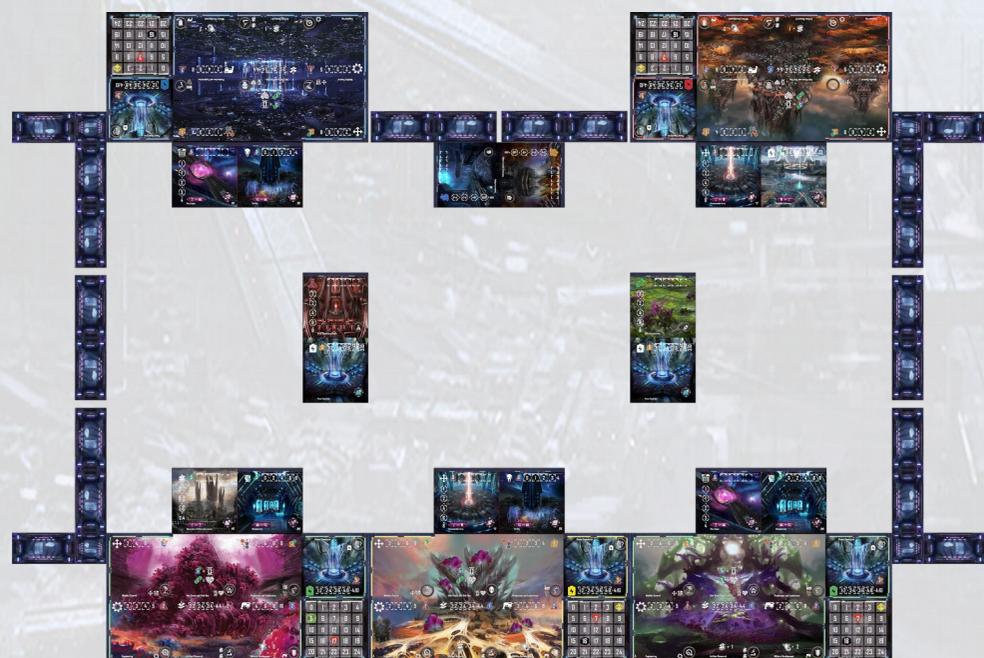
Mise en place recommandée pour 4 joueurs. Nécessite une table d'au moins 96x96 cm.



Mise en place recommandée pour 5 joueurs. Nécessite une table d'au moins 96x104 cm. Il n'y a pas suffisamment de tuiles bordures pour ce mode, mais vous pouvez utiliser des plateaux joueur à la place.



Mise en place alternative pour 4 joueurs (si votre table n'est pas assez large). Nécessite au moins 104x80 cm.



Mise en place alternative pour 5 joueurs (si votre table n'est pas assez large). Nécessite au moins 120x80 cm.

Mise en place pour 2 joueurs



5. Formez la  **pioche de salles** avec les usines et les salles spéciales.

Si vous jouez la Première Mission :

5.1. Utilisez 2 usines de chaque type. Il en existe 4 types différents, vous aurez donc 8 usines dans la pioche.

5.2. N'utilisez que les salles spéciales suivantes : "Observatoire et Capteurs Longue Portée" (**Observatory and Long Range Sensors**), "Base de Données Centrale" (**Central Knowledgebase**) et "Laboratoire Médical" (**Medical Labs**). Rangez les autres salles dans la boîte.

5.1. Pour des parties à 1-2 / 3-4 / 5 joueurs, utilisez 1 / 2 / 3 exemplaire(s) de chaque usine. Rangez le surplus dans la boîte.

5.2. Pour des parties à 1-3 / 4-5 joueurs, choisissez 3 / 4 groupes de salles spéciales à utiliser. Mélangez toutes les salles spéciales de ces groupes, et rangez les autres dans la boîte.



et

Vous pouvez combiner les groupes comme vous le souhaitez, à une exception près : Vous ne pouvez pas utiliser ces 2 groupes **dans une même partie à 1-3 joueurs**, car il n'y aurait pas assez de cartes mission pour tout le monde. Ces deux groupes sont facilement identifiables à leur cible  pourpre, quand les autres ont une teinte plus bleutée.



5.3. Placez la tuile "Bottom Tile" dans la zone de jeu.

5.4. Mélangez ensemble les salles de l'étape 6.1 et 6.2 puis posez le paquet ainsi constitué face cachée, sur la tuile "Bottom Tile". Votre pioche de salles est maintenant prête. Placez-la de manière à ce qu'elle soit accessible à tous les joueurs.

6. Placez les cartes succès face **bleue** visible.

7. Si vous jouez la Première Mission : vous n'utiliserez pas les cartes artefact, ignorez l'étape suivante.



7. Rassemblez les 6 cartes artefact "Crayon Alien" ("Alien's Pen") et les 4 cartes "Chance du Débutant" ("Beginner's Help") – ce sont les seules cartes ayant une Puissance de 0 (A) ou aucune indication de Puissance (B). Mettez de côté 1 artefact Crayon Alien pour chaque joueur, et rangez les autres dans la boîte.

Mélangez les cartes artefact restantes face cachée afin de former la **pioche d'artefacts**.

8. Si vous jouez la Première Mission : regroupez toutes les cartes "Première Mission" (First Mission) et donnez-en une au hasard à chaque joueur. Dans ce mode, vous commencerez avec une carte mission disponible, alors qu'elle doit normalement être récupérée pendant la partie. Rangez les cartes en trop dans la boîte.



8. Rangez les cartes mission intitulées "Première Mission" (First Mission) dans la boîte. Regroupez toutes les cartes mission dont les icônes correspondent aux groupes de salles spéciales que vous avez choisis, et mélangez-les pour former la **pioche de missions**. Rangez les autres cartes dans la boîte.

Exemple : si ces trois groupes ont été choisis dans une partie à 2 joueurs :

Mettez cette carte dans la pioche, car les deux icônes correspondent.	Mettez cette carte dans la pioche, car les deux icônes correspondent.	Rangez cette carte dans la boîte, car la deuxième icône n'a pas été choisie.

Pour être sûr d'avoir toutes les cartes mission nécessaires, il suffit de les compter. Il devrait y avoir au moins 4 / 6 cartes mission pour une partie à 1-3 / 4-5 joueurs.

Astuce : Dans une partie à 1-3 joueurs, il doit y avoir exactement 4 ou 6 cartes dans la pioche mission – selon que vous avez choisi l'un des groupes de salles avec la cible pourpre ou pas.
Dans une partie à 4-5 joueurs, il doit y avoir exactement 6, 9 ou 12 cartes dans la pioche mission – selon que vous avez choisi un, deux ou aucun des groupes de salles avec la cible pourpre.



9. Prenez les cartes cible correspondant aux groupes de salles spéciales choisies. L'icône de groupe se trouve dans le coin inférieur droit des cartes cible. Il existe deux cartes cible identiques pour chaque salle spéciale. Par la suite, prenez les 2 cartes cible correspondant aux générateurs extérieurs (ces cartes sont toujours utilisées).

Placez les cartes cible face visible, de manière à ce qu'elles soient accessibles à tous. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte.

10. Prenez tous les jetons ressource et placez-les près de la zone de jeu. Ils forment la **réserve générale**.

11. Placez les composants neutres (les cylindres noirs, violets et turquoise, les meeples noirs et violets, les jetons alimentation) près de la zone de jeu. Ils font également partie de la réserve générale.

12. Piochez 2 salles par joueur, et placez-les face visible au-dessus de chaque biodôme. Si vous jouez la Première Mission : ne placez pas de salles au-dessus des plateaux joueurs non utilisés.

13. Mélangez les jetons exploration sans les regarder et disposez-les face cachée en plusieurs piles. Piochez et placez sans les regarder 1 jeton exploration sur chaque salle extérieure révélée – les usines, les téléporteurs, les générateurs extérieurs, ainsi que les salles se trouvant au-dessus des plateaux joueur.

14. Chaque joueur récupère tous les composants de sa couleur.

Mise en place joueur

Chaque joueur :

1. S'assure que son biodôme (plateau joueur) est correctement placé : la face A est identique à toutes les factions, alors que la face B permet un jeu asymétrique. Il est recommandé d'utiliser la face A durant la Première Mission ainsi que pour vos 4 premières parties.



2. Prend 1 artefact Crayon Alien ("Alien's Pen") mis de côté précédemment.

3. Prend 6 unités, 10 cylindres d'alimentation, les 30 cubes d'intégration ainsi que les pions action et arsenal militaire de la couleur de son biodôme. Cela constitue sa **réserve personnelle**. Si vous êtes à court d'un composant de la couleur de votre biodôme pendant la partie, utilisez-en un d'une autre couleur (qui n'est pas déjà celle d'un joueur).

3.1. Selon votre couleur, vous pouvez trouver certains composants en excédent. Si vous utilisez la face A des plateaux joueur, rangez-les dans la boîte. Si vous utilisez la face B, ajoutez-les à votre réserve.

4. Sur son biodôme :

(A) Place 2 unités sur la section "Stase et Infirmerie" ("Unit Stasis and Sickbay" en anglais sur la tuile).

(B) Place 2 cylindres d'alimentation dans la Section Générateur de son biodôme ("Power Generator" en anglais sur la tuile).

(C) Pose son pion arsenal militaire sur la case 0.

(D) Prend 2 jetons Métamorphite (Mt) et les ajoute à sa réserve personnelle.

(E) Garde son pion action à portée de main.

Déroulement d'une partie

Déterminez qui sera le premier joueur. Les autres joueront ensuite chacun à leur tour **dans le sens horaire**. Chaque tour est composé d'une ou plusieurs **phases d'action** et éventuellement d'une **phase de combat**. Au début de la partie, les joueurs ne peuvent effectuer qu'une seule action pendant leur tour, mais certains avantages peuvent changer la donne. À la fin de votre phase d'action, si une ou plusieurs de vos unités se trouvent dans la même salle que des unités adverses, vous jouerez une phase de combat. Sinon, le joueur suivant commence son tour. Les joueurs alternent leurs tours jusqu'à ce que l'un d'eux soit désigné vainqueur.

Phase d'action

Pendant une phase d'action, un joueur pourra effectuer l'une de ces sept **actions de base** : déplacer des unités, intégrer des cubes, acheminer du courant pour alimenter une salle, exploiter des ressources, réveiller / soigner des unités, améliorer son arsenal, ou chercher des artefacts. Un biodôme est divisé en **7 sections**, chacune d'entre elles étant associée à l'une de ces actions. Les sections contiennent les mêmes éléments que les salles extérieures (emplacements carrés et circulaires, avantages, etc.), et fonctionnent de la même manière.



Phase d'action : Posez votre pion action (A) sur **une** section du biodôme et effectuez **toutes** les actions **d'une ligne** (C).

Chaque section est dotée d'une **icône de section** (B). À côté de cette icône de section se trouvent les **icônes d'action** (C) représentant vos actions possibles. La plupart des sections proposent plus d'une icône, et celles-ci sont parfois disposées sur **plusieurs lignes**. Si c'est le cas, vous devez choisir quelle ligne vous souhaitez utiliser.

Il est possible d'effectuer les actions d'une ligne **dans le désordre**, et même de les **fractionner** – effectuer une action partiellement, puis en faire une autre, pour enfin achever la première.

Les sections sont également dotées d'emplacements dédiés aux cubes d'intégration (D). S'ils sont remplis, l'action concernée s'en retrouve améliorée, tout comme pour les salles extérieures. Une action peut également se retrouver améliorée par certaines salles sous votre contrôle. Une fois votre tour terminé, laissez votre pion action sur la section où vous l'avez placé. Lors de votre prochain tour, vous devrez le poser sur **une autre section** que celle que vous avez jouée précédemment.

Chaque action peut devenir extrêmement puissante au fil de la partie – la puissance totale d'une action étant la somme des modificateurs de la section du biodôme correspondante, ajoutée à l'ensemble des modificateurs des salles extérieures sous votre contrôle.

Section Développement Militaire (Military Development Section)



Grâce à l'action **ARMEMENT**, vous pourrez assembler de l'équipement et améliorer votre puissance de feu, en déplaçant votre pion arsenal militaire le long de la piste correspondante.

Cette piste va de **0 à 24**, et le pion ne peut jamais aller au-delà de ce maximum.



Exemple : la section développement militaire offre actuellement 6 **ARMEMENT** au joueur jaune. Comme il contrôle également la salle "Tactiques et Défenses du Vaisseau" (Tactical and Ship's Defenses), il obtient 5 **ARMEMENT** supplémentaires.

Grâce à son action ARMEMENT, le joueur jaune peut donc avancer son pion arsenal de 11 cases.

Section Cinématique (Mobility Control Section)

La section "Cinématique" vous sert à déplacer vos unités dans l'Arche. Elle permet les actions DÉPLACEMENT et TÉLÉPORTATION.



DÉPLACEMENT.
Utilisez cette action pour déplacer n'importe quel nombre de vos unités dans une salle **adjacente**. Ce mouvement peut être amélioré en plaçant des cubes d'intégration (A).

TÉLÉPORTATION.
Déplacez n'importe quel nombre de vos unités d'une salle vers **n'importe quel téléporteur** ou dans **votre biodôme**. Cette action n'est possible que si vous contrôlez une salle extérieure offrant l'avantage **TÉLÉPORTATION**.



Exemple : Imaginons que le joueur jaune ait 2 **DÉPLACEMENT**, et puisse ainsi effectuer deux déplacements. Il souhaite se rendre de la salle A vers les salles B et C. Il utilise 1 **DÉPLACEMENT** pour déplacer les unités A et B de la salle A vers la salle B au-dessus, puis 1 **DÉPLACEMENT** pour déplacer l'unité A vers la salle C, à sa gauche. Comme vous l'avez remarqué, le nombre d'unités déplacées n'a aucune importance. Vous pouvez déplacer autant d'unités que vous le souhaitez d'une même salle vers une salle adjacente, et cela vous coûtera toujours 1 **DÉPLACEMENT**.



Les téléporteurs permettent des déplacements rapides dans l'Arche. Les unités peuvent aller d'un téléporteur à l'autre comme s'ils étaient adjacents. Il vous coûtera donc 1 ⚡ de bouger d'une salle vers un téléporteur, 1 ⚡ pour vous déplacer d'un téléporteur à un autre, puis encore 1 ⚡ pour aller de ce deuxième téléporteur vers une salle adjacente.

Adjacence :

- Les salles situées en diagonale ne sont pas considérées comme adjacentes.
- Tous les téléporteurs sont considérés adjacents les uns aux autres.
- Votre biodôme est adjacent aux deux salles placées au-dessus de lui.

Entrer et traverser les pièces :

- Vos unités peuvent traverser des salles occupées par des unités adverses sans déclencher de combat. La phase de combat ne commence que si une ou plusieurs de vos unités se trouvent dans la même salle que des unités adverses à la fin de votre tour.
- Seules vos unités peuvent se déplacer dans votre biodôme. Les unités neutres et ennemies ne peuvent pas y entrer.

Les actions DÉPLACEMENT et TÉLÉPORTATION se trouvent sur la même ligne, ainsi en plaçant votre pion action sur cette section vous pouvez à la fois vous déplacer **et** vous téléporter durant la même phase. Comme pour toute ligne d'action, vous pouvez fractionner vos actions, et n'êtes pas obligé d'en terminer une pour passer à la suivante.



Exemple : imaginons que le joueur jaune ait obtenu 5 ⚡ et 2 🪴. Il place son pion action sur la "Section Cinématique" et peut à la fois effectuer des DÉPLACEMENTS et des TÉLÉPORTATIONS. Il dépense 1 🪴 pour déplacer les unités A et B depuis la salle A vers le téléporteur en B, puis 1 ⚡ pour les déplacer dans la salle C. Enfin, il utilise son deuxième 🪴 pour déplacer l'unité C depuis la salle A vers la salle D. Il choisit de ne pas utiliser ses ⚡ restants.

🪴 **TÉLÉPORTATION LIBRE** : déplacez n'importe quel nombre de vos unités d'une salle vers n'importe quelle autre salle.



Certaines salles offrent des avantages qui sont des **variantes d'actions de base** – elles portent un petit symbole dans le coin inférieur droit. Vous pouvez en bénéficier quand vous utilisez l'action de base correspondante dans la section du biodôme que vous avez choisie pour ce tour.

Exemple : L'icône 🪴 vous permet de 🪴 ou 🪴.

🪴 Section Générateur (Power Generator Section)

Utilisez l'action ⚡ ALIMENTATION pour acheminer de l'énergie depuis le générateur de votre biodôme vers diverses salles de l'Arche. Utilisez un cylindre d'alimentation pour garder trace des salles que vous avez alimenté. Vous n'avez pas besoin d'être adjacent à la salle que vous souhaitez alimenter, vous pouvez effectuer cette action n'importe où.



Le générateur qui alimente votre biodôme est situé dans votre "Section Générateur" ("Power Generator").

Quand vous effectuez l'action ALIMENTATION, déplacez l'un de vos cylindres depuis une section/une salle vers **n'importe quelle** autre salle/section. Le choix est complètement libre, vous n'avez pas besoin d'une unité sur place pour poser un cylindre. La salle peut même être contrôlée par un autre joueur. La seule obligation est qu'il existe au moins un **emplacement circulaire libre** pour accueillir le cylindre que vous voulez poser. Vous pouvez également rapatrier des cylindres dans votre biodôme, c'est-à-dire arrêter d'alimenter une salle.

En début de partie, le générateur de votre biodôme ne possède pas de cubes d'intégration, ainsi l'avantage qu'il procure est de 1:2 ⚡. 1:2 signifie que vous possédez 2 cylindres au total, et que vous pouvez en déplacer 1 avec l'action ALIMENTATION. Si vous voulez déplacer les deux cylindres, vous devrez effectuer deux fois l'action ALIMENTATION. Si, plus tard pendant la partie, vous améliorez la section pour obtenir 2:4 grâce à un cube d'intégration, prenez immédiatement deux cylindres d'alimentation de votre réserve personnelle et placez-les dans la section "Générateur". Ils sont immédiatement disponibles.

Placement :

- Vous pouvez poser un cylindre dans n'importe quelle salle ou section où un emplacement circulaire est disponible.
- Les cylindres sont toujours posés de haut en bas, en suivant les emplacements libres.
- Si un cylindre est retiré pour quelque raison que ce soit, faites glisser les cylindres situés en dessous afin de combler l'emplacement laissé vide, de sorte à réduire l'avantage octroyé par la salle.
- Vous ne pouvez pas placer de cylindres dans le biodôme d'un adversaire.

Retirer un cylindre :

- Personne ne peut vous prendre ou détruire l'un de vos cylindres, ni vous empêcher d'en déplacer un depuis ou vers une salle.
- Durant l'action ALIMENTATION, si aucun emplacement circulaire n'est disponible mais que **vous occupez la salle**, vous pouvez remplacer un cylindre adverse par l'un des vôtres. Renvoyez le cylindre adverse sur le biodôme de son propriétaire.

Certaines salles offrent des cylindres supplémentaires. Les générateurs extérieurs violet et turquoise apportent jusqu'à 10 cylindres supplémentaires chacun et le "Noyau d'Alimentation Central" (Central Power Network Hub) apporte 6 cylindres noirs. Si vous contrôlez une salle extérieure offrant des cylindres supplémentaires, l'action ALIMENTATION vous permet de les déplacer en plus de ceux de votre biodôme. Les cylindres de ces salles sont de couleurs différentes afin que vous sachiez quel cylindre est associé à quel générateur.

Exemple :  fait référence au générateur extérieur violet.

Les cylindres des salles extérieures **que vous contrôlez** sont **identiques** aux cylindres de votre couleur. Ainsi, en déplaçant un cylindre d'un générateur extérieur vers une salle, vous pouvez obtenir le contrôle de celle-ci de la même manière qu'avec un cylindre de votre couleur. Si le contrôle du générateur extérieur passe à un autre joueur, ce dernier obtient également le bénéfice des cylindres de la même couleur. Ceux-ci gardent leur position actuelle, jusqu'à ce que le joueur qui les contrôle effectue une action ALIMENTATION.



Exemple : le joueur jaune a le contrôle du générateur extérieur violet grâce à son unité. Avec l'action ALIMENTATION, il déplace deux cylindres jaunes et un cylindre violet. L'emplacement des cylindres violets ou la personne qui les avait déplacés précédemment n'a aucune importance.

Section Production et Exploitation (Production and Exploitation Section)



En plaçant votre pion action sur cette section, vous pouvez effectuer l'action EXPLOITATION ou PRODUCTION. Ces deux actions sont situées sur deux lignes différentes, mais permettent toutes deux de récupérer des ressources.

 PRODUCTION permet de produire de la Métamorphite (Mt).

Prenez les jetons Mt dans la réserve générale et ajoutez-les à votre réserve personnelle.

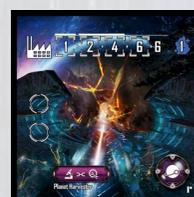
Amélioration : placer des cubes d'intégration sur la section "Production et Exploitation" augmente votre production de Mt. Certaines salles extérieures permettent également d'améliorer votre production de Mt.

 EXPLOITATION permet de récupérer des ressources depuis les usines. Choisissez **jusqu'à 4 usines que vous contrôlez**. Référez-vous au **premier chiffre visible** sur la colonne des avantages de chacune, et mettez autant de ressources de la réserve générale dans votre réserve personnelle.



Exemple : l'usine A est contrôlée par le joueur bleu. Les usines B et D sont sous contrôle jaune. L'usine C est sous contrôle partagé des joueurs bleu, vert et jaune, car ils ont chacun des cylindres ou des unités dessus, mais personne n'y a posé de cube d'intégration.

Si le joueur jaune utilise EXPLOITATION, il récoltera 2 Ti de l'usine B, 7 Di de l'usine C et 2 Bt de l'usine D. Si le joueur bleu utilise EXPLOITATION, il récupèrera 4Bt de l'usine A, et 7 Di de l'usine C. Enfin, le joueur vert ne récupèrera que 7Di de l'usine C avec la même action.



Certaines salles spéciales modifient l'action EXPLOITATION en augmentant le nombre de ressources récoltées.

 signifie que vous pourrez récupérer 2 ressources de plus dans chaque usine que vous aurez choisie.

Exemple : en utilisant EXPLOITATION, une usine qui rapporterait normalement 4 ressources en rapporterait 6.

Les ressources sont illimitées. Dans les rares cas où vous manquerez de jetons, utilisez n'importe quels jetons de votre choix à la place. Les ressources récupérées restent dans votre réserve personnelle jusqu'à ce qu'elles soient dépensées. Il n'y a **aucune limite** au nombre de ressources que vous pouvez posséder.

Dépenser des ressources est l'action de prendre des ressources depuis votre réserve personnelle pour les remettre dans la réserve générale. Certaines actions peuvent être payées avec 1 type de ressource au choix parmi 2, mais il est interdit de panacher. Cependant, la Métamorphite (Mt) est une ressource **joker** qui peut être utilisée pour payer tout ou partie du coût d'une action.

Exemple : 5  Osvite/Dilitium (Os/Di) signifie que vous pouvez payer soit 5  Osvite (Os), soit 5  Dilitium (Di). Vous ne pouvez pas dépenser 2 Di et 3 Os. Vous pouvez utiliser 2 Di et 3 Mt pour payer 5 Di.

Exemple :  - n'importe quelle ressource. Vous pouvez utiliser n'importe quelle ressource, mais jamais un mélange de plusieurs ressources.

Astuce : afin de tenir un compte plus simple des ressources présentes dans votre réserve personnelle, vous pouvez :

- Placer des jetons ressource sur la section "Production et Exploitation" et considérer qu'ils valent 5 au lieu de 1.
- Utiliser votre piste d'arsenal militaire pour garder trace de vos ressources. Utilisez un jeton de chaque type en guise de compteur.

Conversions

Le symbole égal marque une **conversion**. L'élément à gauche du symbole est dépensé pour obtenir celui à sa droite. Vous pouvez répéter cette action **autant de fois que vous le souhaitez**, tant que 1) vous avez assez de l'élément indiqué à gauche, et 2) l'action actuelle permet de recevoir/d'effectuer l'élément situé à droite.

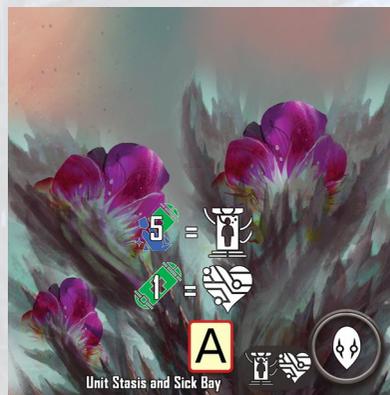
2  = **1**  **Uniquement pendant** l'action ALIMENTATION, vous pouvez déplacer autant de cylindres supplémentaires que vous le souhaitez, tant que vous pouvez payer 2 Os par cylindre.

3  = **2**  L'élément de droite est une ressource, cette conversion peut donc être effectuée pendant **n'importe quelle phase d'action**.

Exemple : Le joueur jaune a 8 Bt et 4 Ti. Il dépense 3 Bt + 3Bt + 3 Ti pour effectuer 3 conversions. Il échange ces ressources contre 6 Mt qu'il prend dans la réserve générale. Les 2 Bt et 1 Ti restants ne peuvent pas être convertis en 2 Mt supplémentaires, car il est interdit de panacher les ressources. Cependant, 1 Mt peut toujours être utilisé en remplacement d'une autre ressource, ainsi le joueur jaune pourrait dépenser ses 2 derniers Bt ainsi qu'1 Mt (qu'il vient de convertir) pour obtenir 2 Mt de plus.

Section Stase et Infirmerie (Unit Stasis and Sickbay Section)

En plaçant votre pion action sur cette section, vous pouvez réveiller de nouvelles unités de leur sommeil cryogénique et soigner des unités blessées. Les unités blessées en combat sont toujours placées ici.



(A)  RÉVEIL et  SOIN sont sur la même ligne, vous pouvez donc effectuer les deux pendant la même phase d'action.

 RÉVEIL sort une unité de son sommeil cryogénique. Prenez un meeple de votre réserve et placez le sur la section "Stase et Infirmerie" de votre biodôme. Vous ne pouvez pas effectuer cette action si toutes vos unités sont déjà réveillées et que vous n'avez plus d'unités dans votre réserve personnelle.

 SOIN. Choisissez un meeple  **blessé** (en position couchée) de votre section "Stase et Infirmerie" et redressez-le.

Exemple : réveiller une unité coûte 5 Ti/Bt, et en soigner une coûte 1 Bt. Le joueur rouge a 7 Ti et 9 Bt dans sa réserve personnelle. Il joue les actions RÉVEIL et SOIN. Il dépense 5 Ti et 5 Bt pour réveiller 2 unités, puis 1 Bt pour soigner une unité blessée. Il lui reste maintenant 2 Ti et 3 Bt. Il n'a pas le droit de cumuler ces ressources pour réveiller une unité supplémentaire.

Les unités blessées ne peuvent pas effectuer d'action et ne sont pas prises en compte tant qu'elles ne sont pas soignées. Par exemple, elles ne sont pas considérées comme occupant une salle.

Les unités se retrouvent blessées après avoir perdu un combat, comme expliqué dans le chapitre Phase de combat, page 20.



Certaines salles extérieures offrent des unités supplémentaires, appelées  **unités neutres**. "La Cellule" (The Brig) renferme 4 mercenaires violets, et la "Station Robotique" (Robotics) permet d'obtenir 4 robots noirs.

Quand vous y placez des cylindres ou des cubes, récupérez les unités violettes ou noires de la réserve générale et placez-les sur la salle correspondante. Le joueur qui contrôle la salle contrôle ces unités. Les avantages de la salle  sont de la même couleur que les meeple, afin de rappeler quelle unité correspond à quelle salle.

Les unités neutres que vous contrôlez sont **identiques** aux unités de votre couleur et peuvent être utilisées de la même manière : pour des DÉPLACEMENTS, des actions INGÉNIERIE, pour contrôler une salle, etc. Il est possible que plusieurs joueurs aient le contrôle partagé d'une salle offrant des unités neutres. Dans ce cas, chaque joueur contrôle ces unités pendant son tour.

Exemple : Les joueurs jaune et rouge ont le contrôle partagé de la Station Robotique. Pendant son tour, le joueur jaune utilise un DÉPLACEMENT pour déplacer un robot dans une salle. À son tour, le joueur rouge effectue l'action INGÉNIERIE avec ce même robot pour placer un cube rouge dans la salle.

Tout comme les unités de votre faction, les unités neutres peuvent participer aux combats, être blessées ou être soignées. Quand elles sont blessées, les unités neutres retournent dans **la salle qui leur est associée**, pas dans l'infirmerie du joueur. Une fois guéries, elles peuvent de nouveau agir depuis la salle qui leur est associée.



En alimentant la "Station Robotique" (en y plaçant des cylindres d'alimentation), vous ferez apparaître de nouveaux robots. Si l'alimentation diminue (si des cylindres sont retirés de la salle), des robots sont retirés du plateau et remis dans la réserve générale. Dans ce cas, **c'est le joueur actif** qui décide quel robot retirer.

Si un joueur attaque une salle occupée uniquement par des unités neutres contrôlées par plusieurs joueurs, le **joueur attaquant** doit annoncer lequel de ces joueurs est la cible de l'attaque. Les unités neutres **ne participent pas** aux combats entre deux joueurs qui les contrôlent.

Section Ingénierie (Engineering Section)

Vos unités sont des ingénieurs qualifiés qui peuvent intégrer les salles de l'Arche afin qu'elles soient utilisables par votre faction. Cette intégration est symbolisée par les cubes d'intégration. En plaçant ces cubes dans des salles ou des sections du biodôme, vous améliorerez les actions disponibles tout en gagnant le contrôle de ces salles.

 INGÉNIERIE. Placez un cube d'intégration de votre réserve personnelle sur l'emplacement disponible **le plus à gauche** de la salle/section **que vous occupez**. Placer un cube d'intégration coûte 1 , plus certaines ressources indiquées près de l'emplacement en question. La salle ne **doit pas être occupée par des unités adverses**.

Exemple : Le joueur jaune dispose de 2 , il peut donc intégrer 2 cubes. Il possède des unités dans les salles "Tactiques et Défenses du Vaisseau" (C) et "Mine de Titane" (D). Il prend 2 cubes de sa réserve personnelle, en pose un dans "Tactiques et Défenses du Vaisseau" (C) en dépensant 3 Ti et l'autre dans "Mine de Titane" (D) sans coût supplémentaire.



(A) Quand vous placez le pion action dans la section Ingénierie de votre biodôme, vous pouvez effectuer l'action INGÉNIERIE.

(B) Au début de la partie, les joueurs peuvent intégrer jusqu'à 2 cubes par tour, car c'est le premier chiffre visible.

(C) Le chiffre et l'icône de ressource à côté des emplacements carrés représentent le nombre de ressources à dépenser pour intégrer le cube.

(D) Les usines ne nécessitent pas de dépense supplémentaire pour intégrer un cube.

(B) Notez que les sections de votre biodôme ont des emplacements carrés, grâce auxquels vous pouvez intégrer des cubes pour améliorer vos actions.

Ajouter ou retirer des cubes :

- Les cubes sont toujours placés de gauche à droite en suivant les emplacements disponibles.
- La salle doit être **occupée** par vos unités et **ne pas contenir** d'unités ennemies.
- Si vous devez placer un cube et qu'il ne reste plus d'emplacement libre, **et dans ce cas seulement**, vous pouvez remplacer un cube adverse par l'un des vôtres (remettez le cube dans la réserve de son propriétaire).
- Vous ne pouvez pas placer de cube dans le biodôme d'un adversaire.
- Vous pouvez toujours placer des cubes dans votre biodôme, même si vous n'avez pas d'unités présentes. Votre biodôme est toujours considéré comme occupé et contrôlé par vous.

 **Limite d'intégration des salles et des sections** : pendant **une même** phase d'action, vous ne pouvez pas intégrer plus d'un cube **dans la même salle extérieure ou section d'un biodôme**. Gardez à l'esprit que cette limite s'applique aux sections, vous pouvez donc intégrer plusieurs cubes dans votre biodôme, mais un seul par section.

Une  **salle extérieure ou une section complètement intégrée** possède un cube d'intégration sur chaque emplacement carré disponible. Les cubes peuvent appartenir à des joueurs différents. Si vous posez le **dernier cube d'intégration** dans n'importe quelle salle ou section de votre biodôme et qu'elle devient donc complètement intégrée, vous **pouvez immédiatement piocher 1 carte artefact** en récompense. Le joueur qui contrôle la salle ou la couleur des autres cubes n'a aucune importance. Remplacer le dernier cube par celui d'une autre couleur ne permet pas de récupérer cette récompense une nouvelle fois, car la salle est déjà complètement intégrée.



Point de règle important : pour augmenter le nombre de cubes que vous pouvez intégrer avec une action INGÉNIERIE, vous devez effectuer une action INGÉNIERIE et intégrer un cube dans la section Ingénierie de votre biodôme. Exemple : Les sections "Ingénierie" et "Cinématique" du joueur jaune n'ont pas de cube d'intégration.

Quand le joueur jaune place son pion action sur la section Ingénierie de son biodôme (A), il peut intégrer des cubes. Il choisit d'améliorer ses sections "Ingénierie" et "Cinématique", en dépensant respectivement 1 Os et 2 Di. Pendant ses prochaines phases d'action, il pourra désormais effectuer 4 déplacements et placer 3 cubes d'intégration.

Si vous jouez la Première Mission :

Concentrez-vous sur le placement des cubes d'intégration dans votre biodôme et sur l'amélioration de vos actions de base, plutôt que sur les salles extérieures. Améliorer les salles extérieures offre de nombreuses possibilités, mais représente aussi un risque important, car vos adversaires peuvent à tout moment en prendre le contrôle et annihiler tout le travail accompli. Le système d'amélioration des salles extérieures est également plus complexe, ainsi vaut-il mieux vous focaliser sur votre biodôme jusqu'à ce que vous soyez à l'aise avec les mécaniques du jeu.



Le nombre de cubes d'intégration est **illimité**.

Si vous veniez à en manquer, utilisez n'importe quel jeton en remplacement, ou déplacez votre cube d'une case sur la droite, en gardant bien à l'esprit que l'emplacement précédent est "occupé".

Exemple : placements possibles des cubes d'intégration. Les deux configurations en haut et en bas sont équivalentes.

Variantes de l'action INGÉNIERIE.

 **INGÉNIERIE À DISTANCE.** Intégrez 1 cube dans n'importe quelle salle **sans unité adverse**. Il n'est pas nécessaire d'avoir une de vos unités dans cette salle.

 **INGÉNIERIE GRATUITE.** Intégrez 1 cube sans en payer le coût en ressources. Vous ne pouvez pas combiner  et  pour intégrer un cube à distance gratuitement.

 **INGÉNIERIE BIODÔME GRATUITE.** Intégrez un cube dans **votre biodôme** sans en payer le coût. Vous pouvez effectuer l'action  comme une action  pour intégrer un cube hors de votre biodôme, mais cela ne sera alors pas gratuit.

Section Étude des Artefacts (Artifact Research Section)

Si vous jouez la Première Mission : ignorez ce chapitre, vous n'utiliserez pas les cartes artefact.

En plaçant votre pion action sur cette section, vous pouvez choisir entre découvrir de nouveaux artefacts ou utiliser ceux qui sont dans votre main. Les artefacts peuvent être utilisés en combat, pour améliorer votre biodôme, ou encore être défaussés pour leur action à usage unique.



Avec l'action  DÉCOUVERTE D'ARTEFACT, vous pouvez piocher une carte artefact (F).
Exemple : si le modificateur  est 1:3, vous pourrez piocher 3 cartes artefact et en garder une dans votre main. Les deux autres cartes seront placées dans la défausse, face cachée.

Gardez vos artefacts cachés des autres joueurs.

La limite de main est de 15 cartes artefact. Si vous devez piocher une carte artefact mais que la pioche est vide, mélangez la défausse afin de constituer une nouvelle pioche. Vous ne pouvez jamais défausser le **Crayon Alien** (Aliens' Pen) récupéré en début de partie.



Détail d'une carte artefact

(A) Puissance de l'artefact, utilisée en combat. Peut inclure une icône masse critique  dans le cercle.

(B) Action à usage unique.

(C) Description de l'action à usage unique.

(D) Nom de l'artefact.

(E) Avantage ajouté à la section du biodôme.

 UTILISATION D'ARTEFACT. Choisissez 1 artefact de votre main, jouez-le puis placez-le dans la défausse. Chaque artefact possède une capacité unique représentée par une icône dans le coin supérieur droit (B). Le texte de la carte détaille cette action à usage unique (C).

Référez-vous au guide de référence pour plus d'informations sur les icônes. Les utilisations les plus notables sont :

 ARCHITECTE. Utiliser un artefact comportant la mention ARCHITECTE vous permet d'échanger la position de 2 **salles extérieures** (à l'exception des téléporteurs). Les composants présents sur les salles (unités, cylindres, cubes) sont également déplacés. **Si vous jouez le module Avancé 2 : techniquement, les portes scellées ne se trouvent pas "dans" une salle, elles ne sont donc pas déplacées.**

 Jouer un artefact portant cette icône vous permet d'effectuer les actions d'une ligne de n'importe quelle section de votre biodôme, comme si vous y aviez placé votre pion action. Le pion n'est cependant pas déplacé, il reste sur la section qui vous a permis de jouer la carte artefact.

(G) Vous commencez la partie avec 1  - la capacité de jouer une carte artefact grâce à l'action UTILISATION D'ARTEFACT. Au fil de la partie, certains avantages vous permettront d'augmenter ce , vous permettant de jouer plusieurs cartes artefact à la fois, mais **jamais plus d'une** . Vous devez complètement réaliser les effets d'une carte avant d'en jouer une nouvelle.

Exemple : Le joueur rouge a 3 . Grâce à l'action UTILISATION D'ARTEFACT, il peut jouer jusqu'à 3 cartes artefact de sa main, mais pas plus d'une carte avec l'icône .

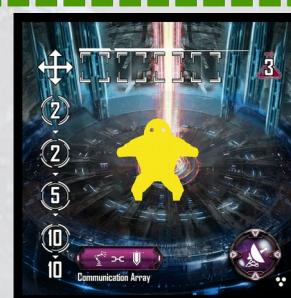
Variantes de l'action DÉCOUVERTE D'ARTEFACT

 DÉCOUVERTE D'ARTEFACT par unité

Exemple : le joueur jaune dispose de la valeur 1:3  sur son biodôme (piochez 3 cartes artefact, gardez-en une), et contrôle une salle dotée du modificateur 2:2  (piochez et gardez 1 artefact par 1 unité). Il possède 5 unités, 2 neutres et 3 réveillées appartenant à sa faction. La somme de ces avantages sera donc $1:3 + (2:2 \times 4) = 1:3 + 8:8 = 9:11$. Quand il utilisera l'action DÉCOUVERTE D'ARTEFACT, le joueur jaune piochera 11 cartes artefact, et en gardera 9 dans sa main.

De l'importance de "l'avant"

Comme il a déjà été expliqué, chaque action peut être renforcée par les salles que vous contrôlez et les sections de votre biodôme que vous avez améliorées. Au début de votre phase d'action, **avant** de jouer, repérez les salles présentant un avantage correspondant à l'icône d'action que vous souhaitez entreprendre. Ensuite, calculez le modificateur d'avantage total en **additionnant tous les modificateurs de votre biodôme et des salles extérieures que vous contrôlez**. Pendant votre phase d'action, la situation sur le plateau peut évoluer, et des avantages être gagnés ou perdus. Mais jusqu'à la fin de cette phase, les avantages calculés avant que vous ne jouiez restent actifs. Au début de votre **prochaine phase d'action**, vous calculerez de nouveau les avantages dont vous disposez.



Exemple : Le joueur jaune possède une unité sur le "Réseau de Communication". Pendant sa phase d'action, il effectue une action DÉPLACEMENT en posant son pion action sur sa section "Cinématique".

Au total, il dispose de 4  (2 grâce à la section du biodôme, et 2 grâce à l'unité qui occupe le "Réseau de Communication"). Il commence par déplacer son unité hors du "Réseau de Communication". Il lui reste tout de même 3  à dépenser. Ce n'est qu'au début de la prochaine phase d'action du joueur jaune que ses avantages seront recalculés. Le cas échéant, il ne disposera plus que de 2  au lieu de 4 précédemment.

Q : Pourquoi parle-t-on de "prochaine phase d'action" et pas de "prochain tour" ?

R : Si au début du jeu vous ne disposez que d'une seule phase d'action, certains avantages vont vous permettre de jouer plusieurs phases d'action consécutives. Au départ, la fin de votre phase d'action signifiera la fin de votre tour, mais cela peut donc changer au cours de la partie.

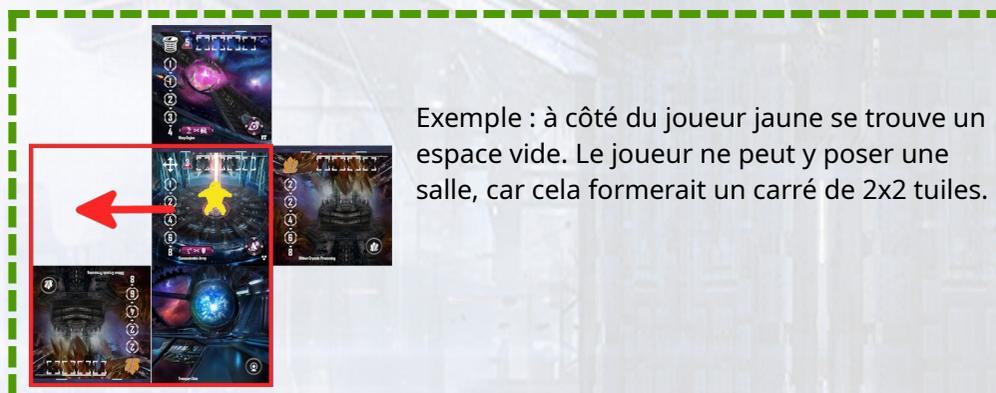
Actions gratuites

Certaines actions peuvent être effectuées à tout moment **pendant votre tour**.

△ Explorer une salle

"Ark : Awakening" propose un plateau modulable qui évolue au fil de la partie. Dans ce chapitre, nous allons détailler les règles permettant d'explorer de nouvelles salles et de les placer correctement afin d'assembler le plateau.

⚠ **Règle du 2x2** : vous ne pouvez pas poser une salle qui formerait un carré de 2x2 tuiles.



Exemple : à côté du joueur jaune se trouve un espace vide. Le joueur ne peut y poser une salle, car cela formerait un carré de 2x2 tuiles.



Pendant la mise en place, vous avez posé un jeton exploration sur chaque salle extérieure face visible. Ces jetons indiquent les salles qui n'ont pas encore été explorées, et dont les salles adjacentes n'ont pas encore été révélées.

Dès l'instant où vous posez un composant (unité, cylindre ou cube) sur une salle **portant** un jeton exploration, vous devez effectuer une action

⚠ **EXPLORATION**. L'action EXPLORATION est **obligatoire et gratuite** :

1. Retournez le jeton exploration pour révéler ce que vous avez découvert :

📦 - "Félicitations ! Vous avez trouvé un artefact." Piochez immédiatement **1** **carte artefact** et gardez-la dans votre main.

🗑️ - "Il y a des débris de Métamorphite partout..." Prenez un jeton **1 Mt** et ajoutez-le à votre réserve personnelle.

⊗ - Il n'y a rien ici.

Conservez le jeton exploration.

2. Piochez une salle dans la pile correspondante et posez-la **sur un espace vide adjacent**, en respectant la **règle du 2x2**. Vous pouvez faire pivoter cette nouvelle salle à votre guise, cela n'affecte en rien le jeu. Piochez **1** jeton exploration de la réserve et placez-le sans le regarder sur la tuile que vous venez de poser.

2.1. Si vous ne pouvez pas poser la tuile à cause de la règle du 2x2, ou s'il n'existe pas d'espace vide adjacent, ou encore si la pioche de salles est vide : ignorez l'étape 2. Notez que l'étape 1 est toujours réalisée, et que vous gardez votre récompense dans tous les cas.

Il est tout à fait possible de déplacer une unité dans une salle, d'effectuer l'action EXPLORATION, de poser la nouvelle tuile, puis de s'y déplacer afin d'effectuer une deuxième EXPLORATION.



Exemple : le joueur jaune a déplacé son unité sur la tuile présentée sur l'illustration. Il y avait un jeton exploration dans cette salle, que le joueur a récupéré grâce à l'action EXPLORATION. Il pioche ensuite une nouvelle salle et doit décider où la placer.

Il y existe 2 espaces vides adjacents : à droite, et un au-dessus de l'unité jaune. L'emplacement du dessus n'est pas valide car il enfreint la règle du 2x2. Le joueur jaune doit donc placer la nouvelle salle à sa droite.

Si vous effectuez une action EXPLORATION dans une salle offrant des unités ou des cylindres d'alimentation, vérifiez les avantages et les modificateurs proposés, et posez le nombre de cylindres ou d'unités neutres correspondant. Il s'agit de salles comme le "Noyau d'Alimentation Central" ou la "Station Robotique" ("Central Power Network Hub", "The Brig" et "Robotics").

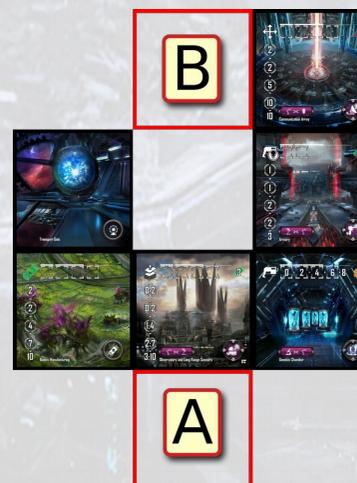
Vous ne pouvez effectuer l'action EXPLORATION **que** si un jeton exploration se trouve sur la tuile.

Cependant, dans le cas **rarissime** où la pioche de salles ne serait pas vide **et** qu'il ne resterait plus de tuiles portant un jeton exploration, il conviendrait d'ignorer cette règle afin de dévoiler le reste du plateau. Vous pourrez alors effectuer l'action EXPLORATION **dès que** l'un de vos composants (unité, cylindre ou cube) est posé dans une salle adjacente à un emplacement vide. Placez la nouvelle tuile en respectant la règle du 2x2 et sans gagner de récompense.

Placement des téléporteurs

Règle des ⚠ **4 salles d'écart** : il ne peut y avoir **moins de 4 salles** reliant deux téléporteurs.

Exemple : Poser un téléporteur en A est interdit, car il ne serait qu'à deux tuiles d'un autre téléporteur. Poser un téléporteur en B est possible, car il se trouverait à 5 tuiles du téléporteur le plus proche.



Exemple : Poser un téléporteur en A est interdit, car une seule tuile le séparerait d'un autre téléporteur. Poser un téléporteur en B est permis, car il n'existe aucun chemin possible entre les deux téléporteurs.





Une fois la dernière salle placée, la tuile "Bottom Tile" est révélée, ce qui déclenche les évènements suivants :

1. Le joueur actif (qui a exploré et placé la dernière salle) effectue ses actions restantes et termine son tour. Il sera le **⚠️ dernier explorateur.**

2. La partie est **interrompue** jusqu'à ce que les téléporteurs aient été placés.

3. Chaque joueur, dans le sens horaire et en commençant par le dernier explorateur, choisit n'importe **quel espace vide adjacent** à une salle (peu importe qu'il l'occupe ou pas), et y pose **un téléporteur, en respectant les règles du 2x2 et des 4 salles d'écart.**

Les joueurs posent des téléporteurs jusqu'à ce que plus aucun emplacement ne soit valide. Il est tout à fait possible de placer un téléporteur là où cela vous arrange le plus. Il est probable que tout le monde ne placera pas le même nombre de téléporteurs.

4. Après avoir placé des téléporteurs sur tous les emplacements possibles, dans les rares cas où certaines salles seraient toujours hors d'atteinte par les unités (même en utilisant les téléporteurs), ignorez les règles précédentes et appliquez celle-ci, de manière à ce que toutes les salles soient reliées et accessibles :

Dernier explorateur : déplacez les téléporteurs de manière à relier chaque salle inaccessible du plateau. Dans ce cas uniquement, **vous pouvez ignorer** à la fois la règle du 2x2 et des 4 salles d'écart.

5. Le jeu reprend normalement, avec le tour du joueur suivant le dernier explorateur.

Astuce : après cette étape, plus aucune salle ne sera posée jusqu'à la fin de la partie. Prenez le temps de déplacer des composants (comme les ressources de la réserve générale, ou la pioche d'artefacts) au milieu de la zone de jeu, entre les salles les plus éloignées, afin qu'ils soient plus facile d'accès.



Cette vidéo (en anglais) présente la construction du plateau : <https://skyportgames.com/ark/constructing-the-board>
Retrouvez d'autres tutoriels à cette adresse : <https://skyportgames.com/ark/video-tutorials>

Activer une salle et effectuer un enchaînement

Si vous jouez la Première Mission : ignorez cette section, vous n'activerez pas les salles.



Si **pendant** votre tour vous **contrôlez une salle extérieure complètement intégrée**, vous pouvez alors **⚠️ ACTIVER cette salle.** Vous n'avez pas besoin d'en avoir le contrôle exclusif.

Seules les salles spéciales et les générateurs extérieurs peuvent être activés.



Quand vous activez une salle, prenez la **carte cible** correspondante et posez-la près de votre biodôme. La salle et sa carte cible ont les mêmes illustrations, icône de salle (A), icône de groupe (B) et enchaînement (C).

La carte cible offre un avantage non négligeable : un **⚠️ chaînage.**

Un chaînage vous permet d'effectuer plusieurs phases d'action successives pendant votre tour. **Après** avoir effectué vos actions dans une section de votre biodôme, vous pourrez "enchaîner" avec une autre de ces sections, et y effectuer des actions. Les icônes enchaînement (C) indiquent quelles sections vous pouvez enchaîner.

Exemple : le joueur rouge a activé la salle "Observatoire et Capteurs Longue Portée" et récupère la carte avec l'enchaînement , soit  "Production et Exploitation" puis  "Cinématique". Lors de son prochain tour, il déplace son pion action sur "Production et Exploitation". Après avoir terminé sa phase d'action, il choisit d'enchaîner avec une nouvelle phase d'action "Cinématique". **Avant** d'effectuer les actions de cette deuxième phase, il recalcule ses modificateurs d'avantage. Pendant la totalité du tour du joueur rouge, son pion action reste sur la première section qu'il avait jouée : "Production et Exploitation".

Lors de son prochain tour, le joueur rouge ne peut pas jouer "Production et Exploitation" une nouvelle fois, car son pion s'y trouve déjà. Il peut cependant placer son pion sur "Cinématique" et y effectuer les actions correspondantes.

La carte cible d'une salle reste en votre possession, tout comme le bénéfice du chaînage, jusqu'à la fin de la partie, même si vous perdez le contrôle de la salle qui vous a fait bénéficier de la carte.

Si un autre joueur active la même salle, il prend le deuxième exemplaire de la carte cible (il existe 2 cartes cible pour chaque salle). Si un 3ème/4ème/5ème joueur active également cette salle, représentez le en plaçant un cube de sa couleur sur une carte cible.

Enchaînement d'actions

- Vous ne **pouvez pas passer** d'une phase d'action à l'autre, vous devez terminer la première avant d'enchaîner sur la deuxième.
- Votre pion action reste sur le **premier secteur** que vous avez joué.
- L'enchaînement ne marche que dans un sens, de l'icône de gauche vers celle de droite.
- Vous ne pouvez effectuer **qu'un seul enchaînement** pendant votre tour. Si vous avez plusieurs cartes cible, choisissez celle que vous souhaitez utiliser.
- Si c'est possible, vous avez le droit d'effectuer un chaînage le tour même où vous avez obtenu la carte cible.

Découvrir une mission et remporter la partie

Si vous jouez la Première Mission.

Pendant la mise en place, vous avez déjà obtenu une carte mission, intitulée "Première Mission" (First Mission). Cette carte comporte 3 objectifs, et le premier à les accomplir remporte la partie. Passez au chapitre suivant.

Si vous ne jouez pas la Première Mission, il vous faudra ⚠️ **DÉCOUVRIR la carte mission de votre faction** en accomplissant **2** des succès.



Réveillez toutes vos unités. *Peut-être que nos congénères se souviennent de notre objectif.* Chaque faction possède 6 unités, sauf les Hara. Si vous jouez avec les faces B des biodômes, les Hara doivent réveiller leurs 9 unités. Les unités blessées et neutres ne comptent pas.



Intégrez 12 cubes. *En intégrant les systèmes de l'Arche, vous accumulerez assez de connaissances pour comprendre ce qui s'est passé.*



Contrôlez 8 salles extérieures. *Étendez votre influence sur l'Arche à la recherche d'indices.* Attention : les téléporteurs sont des salles extérieures et les occuper vous en donne le contrôle.



Ayez 10 cartes artefact en main. *Les artefacts nous permettront de comprendre l'histoire de ce lieu.* Le "Crayon Alien" (Alien's Pen) **compte** dans ces 10 cartes.



Gagnez 1 combat. *Si l'on brutalise quelques prisonniers, ils devraient être disposés à partager leurs informations.*



Atteignez 17 ou plus sur la piste d'arsenal militaire. *Nos prouesses dans le domaine influenceront certainement les autres factions, qui pourraient être plus enclines à nous révéler ce qu'elles savent.*



Explorez 10 nouvelles salles. *Être les premiers sur les lieux nous permettra d'obtenir des informations utiles.* Comptez vos jetons exploration pour déterminer combien de salles vous avez explorées.

Vous ne pouvez obtenir un succès que **pendant votre tour**. Gardez trace de chaque succès réalisé en plaçant un cube d'intégration dessus. Vous ne pouvez jamais perdre le bénéfice d'un succès, même si les conditions requises ne sont plus réunies. Plusieurs joueurs peuvent obtenir le même succès.

Une fois votre **2ème** succès obtenu, piochez **immédiatement une** carte mission. *Félicitations ! Vous vous souvenez maintenant de qui vous êtes et de la raison de votre présence sur l'Arche.*

Pour remporter la partie, vous devez maintenant découvrir puis accomplir les objectifs de votre carte mission. Vous ne pouvez avoir qu'**une carte mission** par partie. Gardez-la **cachée** des autres joueurs.



Les cartes mission se divisent en 3 objectifs. Vous réaliserez chacun d'entre eux en effectuant l'action **ACTIVER** dans les salles indiquées, et en récupérant les cartes cible correspondantes.

Vous avez tout à fait le droit d'**ACTIVER** et de prendre les cartes cible de salles qui ne font pas partie de votre mission. Cela permet de leurrer vos adversaires et d'obtenir de puissants enchaînements. Gardez-vous de mentionner si la carte enchaînement que vous récupérez fait partie de votre mission.

Une fois vos **3** objectifs accomplis, révélez votre carte mission : vous êtes **déclaré vainqueur** et la partie se termine immédiatement. Vous ne pouvez être déclaré vainqueur que **pendant votre tour**. Les objectifs peuvent être accomplis dans **n'importe quel ordre**, ou simultanément dans un même tour. Quand vous piochez votre carte mission, il est possible que vous ayez déjà accompli certains de ses objectifs.

Dernier point important : une partie se termine généralement en 25 tours. Ark est donc relativement long, avec une durée estimée entre 20 et 30 minutes par joueur. Afin de réduire l'attente entre les tours, il est impératif d'effectuer certaines actions en simultané. Vous pouvez la plupart du temps commencer votre tour pendant que le joueur à votre droite applique les effets de ses actions : qu'il collecte des ressources après une action **EXPLOITATION** ou qu'il choisisse quel artefact garder après sa **DÉCOUVERTE D'ARTEFACTS**, par exemple.

Référez-vous à l'aide de jeu pour découvrir des conseils utiles, une FAQ, ainsi que la description des variantes et autres modes de jeu.

Un jeu de : Zharko Lozanoski

Direction Artistique: Nicoleta Stavarache

Design graphique : Bellafquih Mohammed

Icônographie : <https://game-icons.net> sous license [CC BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/),

Delapouite (<http://delapouite.com>), Lorc (<http://lorcblog.blogspot.com>).

Traduction : Jacobo Silván (Espagnol), Benjamin Barchfeld and Manuel Seeberg (Allemand), Adrien Martel (Français), Francesco Bavastro (Italien)

Relecture et adaptation anglaise : James Reay

Nous remercions chaleureusement tous les amis, testeurs et relecteurs qui nous ont soutenu.

Skyport Games

<http://skyportgames.com/ark>

Pour toute question concernant le jeu ou ses règles, n'hésitez pas à nous contacter :

contact@skyportgames.com



Phase de combat

À la fin de votre phase d'action, si **certaines de vos unités** se trouvent dans la même salle que celles d'un adversaire, **une phase de combat** commence. Notez qu'une phase de combat n'est pas déclenchée si une salle est partagée par plusieurs joueurs, mais uniquement si l'un d'entre eux est le joueur actif. Des combats peuvent avoir lieu dans plusieurs salles, auquel cas le joueur actif choisit dans quel ordre les résoudre.

Déroulement d'un combat

Le joueur actif est le **⚠️ joueur attaquant**, l'autre est appelé **⚠️ joueur défenseur**.

1. Calculez la **⚠️ capacité de défense du joueur défenseur**. La capacité de défense par unité est inscrite sur votre biodôme. À celle-ci peuvent s'ajouter des bonus de défense, ou de défense par unité, octroyés par certaines salles ou artefacts. Ce bonus ne peut excéder **20**, la valeur maximale possible d'une capacité de défense.

2 , **4** , **1**

Exemple : le joueur bleu a 2 grâce à son biodôme, et il contrôle des salles extérieures lui octroyant 4 et 1 . Le joueur jaune attaque le joueur bleu en déplaçant une de ses unités dans la même salle que lui. La capacité de défense du joueur bleu est de $(2+1) \times 2 + 4 = 10$.

La capacité de défense **n'est pas calculée pour le joueur attaquant**, elle n'entre pas en compte dans le combat.

2. Si la valeur de l'arsenal militaire de l'attaquant **est inférieure** à la capacité de défense du défenseur, l'attaquant perd le combat. Passez à l'étape de résolution. Dans le cas contraire, la bataille continue.

Reprenons l'exemple précédent : le joueur jaune doit avoir une valeur d'arsenal militaire d'au moins 10, sans quoi il perdra le combat immédiatement. Le joueur jaune possède une valeur militaire de 11, ce qui est suffisant pour continuer.

Si vous jouez la Première Mission : ignorez les étapes 3 et 4, car vous n'utilisez pas les cartes artefact.

3. Chaque joueur choisit et révèle **simultanément 1** carte artefact de sa main. Chaque carte artefact est dotée d'une valeur de **⚠️ puissance d'artefact** indiquée dans le coin supérieur gauche (A). Cette valeur est utilisée en combat.

4. **🌳 Masse critique**. Si deux joueurs jouent un artefact possédant cette icône, la puissance combinée des deux artefacts déclenche une gigantesque explosion dans la salle. **Les deux joueurs perdent immédiatement le combat**. Passez à la phase de résolution. Sinon, la bataille continue.

5. Chaque joueur calcule la valeur de son arsenal militaire pour obtenir sa **⚠️ capacité de combat**.

Si vous jouez avec les faces B des biodômes ou le module Avancé 2 :



Certaines salles offrent des avantages améliorant la **capacité de combat** par unité engagée, ou bien si vous avez un cube d'intégration dans la salle où se déroule le combat. Ajoutez ces bonus à votre capacité de combat.

Capacité de combat totale = arsenal militaire + puissance d'artefact + capacité de combat supplémentaire par unité ou par cube d'intégration.

6. Le joueur avec la capacité de combat totale la plus élevée est déclaré vainqueur. Le défenseur l'emporte en cas d'égalité.

7. Placez les artefacts joués dans la défausse. Si vous avez joué le Crayon Alien (avec une puissance d'artefact de 0), il retourne dans votre main. Le texte de la carte **Crayon Alien (Alien's Pen)** rappelle cette règle.

Résolution du combat

Joueur(s) vaincu(s) :

Déplacez toutes les unités ayant participé au combat dans l'infirmerie de votre biodôme, et couchez-les pour signifier qu'elles sont **blessées**.

Les unités neutres sous votre contrôle retournent dans leur salle d'origine, également en position couchée.

Joueur victorieux :

Uniquement si vous étiez le joueur attaquant, réduisez votre arsenal militaire d'autant de points que la capacité de défense du défenseur (qui ne peut excéder **20**). La valeur de votre arsenal ne peut pas aller en dessous de 0.

Note : Un défenseur victorieux ne réduit pas la valeur de son arsenal militaire.

Continuons notre exemple. Si le joueur jaune l'emporte, il déplace son marqueur de 11 à 1 sur sa piste d'arsenal militaire. Si le joueur bleu gagne le combat, personne ne réduit sa valeur d'arsenal militaire.

Après que le combat ait été résolu, le joueur actif choisit quel autre combat disputer ensuite, et répète les étapes précédentes. À la fin de la phase de combat, le joueur suivant commence son tour.