



 CÉDRIC MILLET

 YANN VALEANI
OSCAR MANUEL

T H E S A U R O S



14+



45 min / joueur



1-4

Dans *"Thesauros"* (qui signifie "trésor" en grec classique), chacun incarne le dirigeant d'une société de chasseurs d'épaves à la recherche de **trésors engloutis** sous les eaux. Pour vous démarquer de vos concurrents, il vous sera nécessaire de localiser des trésors perdus en **mer**, de les récupérer puis de tenter de les vendre au **musée** afin d'en tirer profit et **réputation**. Pour y parvenir, vous devrez développer des **technologies** (qui vous aideront lors de vos expéditions), vous équiper, engager des **ouvriers**, en former certains afin qu'ils deviennent **ouvriers spécialisés**, récupérer des "cartes aux trésors", affréter des **zodiacs**, plonger en haute-mer et parfois affronter des **requins**, mécéner l'ouverture de salles d'exposition au musée, faire de la **publicité** pour votre entreprise et surtout gérer d'une main de maître vos différents comptes bancaires sans oublier la célèbre "**caisse noire**", si efficace pour se faire apprécier des autorités locales et être ainsi favorisé, voire, dans la variante du jeu intitulée "Sans foi ni loi !", engager de redoutables **mercenaires** chargés de mettre de sacrés bâtons dans les roues de vos adversaires...

MATÉRIEL

COMMUN A TOUS LES JOUEURS



1 plateau de jeu R/V
(1-2 joueurs / 3-4 joueurs)



2 planches "calendrier" R/V
(2-4 joueurs / Initiation 2-4
joueurs)
(Variante 2-4 joueurs
/ Mode Solo)



2 cartes "aide à la mise en place des
technologies" R/V
(1-4 joueurs / Initiation 1-4 joueurs)
(1-4 joueurs / Variante 2-4 joueurs)



15 cartes "technologie"



62 tuiles "objet
technologique"



4 tuiles "action double"



96 tuiles "liasse de 1\$"



58 tuiles "liasse de 5\$"



10 tuiles "trésor à 3\$"



18 tuiles "trésor à 5\$ "



23 tuiles "trésor à 7\$"



22 tuiles "trésor à 9\$"



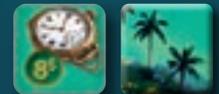
27 tuiles "requin"



69 tuiles "recouvrement"



21 tuiles "zone de fouilles"
(12 grandes + 9 petites)



12 tuiles "objet trouvé"



21 tuiles "carte aux trésors"
(7 valeurs x3)



7 tuiles "carte aux trésors"
par satellite (7 valeurs x1)



4 tuiles "zodiac"
(4 couleurs différentes
de celles des joueurs)



4 zodiacs
(4 couleurs différentes
de celles des joueurs)



12 chapeaux "Boss"
• 3 bleu n°2
• 3 rouge-orangé n°3
• 3 rouge-orangé n°8
• 3 vert n°5/7



2 hydravions gris



1 cube doré (10mm)
"marqueur de tour sur le
calendrier"



2 cubes dorés (6mm)
"marqueurs des zones 6 & 9"



1 dé (6 faces)
pour la pêche aux requins



1 boîte de rangement
des tuiles et objets
(20 cases)



1 règle du jeu
(ce livret)

Conventions :

* Tous les prix utilisés dans le jeu sont virtuellement à multiplier par 1000 pour correspondre à la réalité économique. Ils ont été volontairement tronqués de leurs "000" dans un souci général de simplification et de lisibilité sur tout le matériel de jeu.

* Le terme générique "Meeple" (désignant, dans le monde du jeu de société, un pion représentant un être vivant) désigne ici, aussi bien un(e) simple "Ouvrier / Ouvrière de base", un(e) "Ouvrier Spécialisé / Ouvrière Spécialisée" avec un chapeau de diplômé(e) que le ou la "Boss" de chaque entreprise.



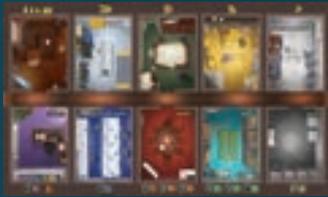
Symbolise des Points de réputation immédiats.



Symbolise des Points de réputation de fin de partie.

MATÉRIEL PROPRE À CHACUN DES 4 JOUEURS

(x4) : (Vert, Blanc, Rouge et Bleu)



1 plateau individuel R/V



1 meeple "Boss" chapeauté



5 meeples "ouvrier de base"



1 jeton rond (12x5mm) imprimé
enveloppe "Dessous de table"



1 "caisse noire" articulée
en bois



1 pion rectangulaire (coins
arrondis) "marqueur de score"
(8x18Lx5h mm)



1 cube (10mm) "marqueur
d'ordre du tour"



23 cubes (6mm) en bois
"marqueur divers"



1 zodiac



1 tuile zodiac



1 carte Personnage
Aide de jeu R/V
(Scoring final / Arbre technos)



1 carte Personnage
Aide de jeu R/V
(Plongée Oui / Plongée Non)

MATÉRIEL COMMUN AUX JOUEURS POUR LA VARIANTE "SANS FOI NI LOI !"



4 meeple
"mercenaire" noirs



1 hydravion noir



1 tuile "mine
sous-marine"



7 tuiles "carte aux trésors"
du mercenaire
(7 valeurs x1)



1 planche "calendrier"
(Au dos du mode Solo)
Déjà listé dans matériel commun

MODES DE JEU

Ce jeu de placement d'ouvriers et de gestion de budgets nécessite une bonne anticipation et propose une interaction indirecte très forte.

Une bonne maîtrise de ce jeu demande donc une certaine expérience, voire une certaine courbe d'apprentissage.

Aussi, afin d'en faciliter la prise en main, il vous est proposé un mode "initiation" (Voir spécificités page 26) dont les éléments sont identifiés par les symboles "plongeurs" : 

Par ailleurs, pour les joueurs aguerris qui voudraient jouer par la suite avec une expérience d'interactions encore plus fortes et très directes, il vous est proposé une variante nommée "Sans foi ni loi !" avec mise aux enchères de mercenaires fort peu recommandables, identifiée par le symbole : . Aussi ne pas tenir compte, lors des parties normales ou d'initiation, des cases avec ce symbole sur le matériel.

N.B. : Ainsi, pour votre première partie, nous vous recommandons vivement de jouer une partie en mode "initiation" et cela, même si vous êtes un joueur expert chevronné. 

MISE EN PLACE

1 Poser le plateau au centre de la table sur la face 1-2 joueurs ou 3-4 joueurs. Disposer à côté la boîte préformée contenant objets et tuiles à l'intérieur ainsi que les billets de 1\$ et 5\$.

2 Placez 3 meeples "ouvrier" par joueur sur les emplacements prévus à cet effet, et un jeton "action double" sous chaque meeples du milieu.

Pour la constitution face cachée de la pile de cartes "technologie", référez-vous à la carte d'aide prévue à cet effet correspondant à votre type de partie, dont voici le détail ci-dessous :

3 Pour une partie 2-4 joueurs, placez la carte technologie de niveau 0 "Masque de plongée" sur le premier emplacement de la zone 2. Prenez en main les 3 autres cartes technologies de niveau "0". Mélangez-les et placez-en aléatoirement 2 face visible sur les emplacements bleu-gris restant.

4 Prenez ensuite en main la carte technologie restante de niveau "0". Ajoutez-y les 6 cartes de niveau "1". Mélangez le tout. Extrayez les 3 premières cartes et posez-les à côté du plateau de jeu. Ajoutez à votre main les 5 cartes de niveau "2". Mélangez-les avec les 3 cartes que vous avez gardées en main. Placez enfin ces 9 cartes en main sous les 3 cartes déjà posées à côté du plateau. Placez maintenant, face cachée, le paquet de 12 cartes ainsi formé sur l'emplacement prévu du bâtiment 2.

 Pour une partie d'initiation, posez la technologie "masque de plongée" sur la première case puis les 2 autres technologies de niveau 0 (avec le symbole ) face visible sur les deux suivantes. Prenez ensuite les 4 cartes technologies avec l'icône  mélangez-les et posez-les en dehors du plateau. Mélangez les cartes restantes et posez-les sous la pile des 4 cartes avec le plongeur bleu. Posez enfin le tout sur l'emplacement prévu du bâtiment 2.

5 Mélangez puis empilez face cachée, en dehors du plateau, la réserve de tuiles "carte aux trésors" à côté du marché aux puces (zone 3). Cette zone présente une piste sur laquelle les tuiles vont être disposées, ce qui déterminera leur tarif. Placez-en le nombre indiqué sur le plateau une par une, face visible, de la manière suivante en posant la 1ère tuile, **face à la flèche** inscrite sur le bâtiment n°3 :

- 9 tuiles "cartes aux trésors" à 3 ou 4 joueurs
- 5 tuiles "cartes aux trésors" à 1 ou 2 joueurs

• S'il n'existe pas déjà de carte avec le même numéro sur la piste : placez la "carte aux trésors" sur l'emplacement le moins cher disponible en partant de la case fléchée sur le plateau, avec une valeur minimum de 4\$.

Boîte de rangement des tuiles et objets

Carte d'aide pour la formation du paquet "technos"



Local de repos des meeples + Enveloppe: "dessous de table"

• S'il existe déjà au moins une "carte aux trésors" avec le même numéro sur la piste : (règle de l'offre et la demande) empilez la carte sur la (les) précédente(s), et déplacez cette pile de cartes identiques dans le sens des tarifs décroissants sur la première case libre (si la pile est sur la 2ème case "3\$" alors déplacez-la sur la 1ère case "3\$"). S'il n'y a pas de telle case libre, ne bougez pas la pile.

À 1 ou 2 joueurs, on n'utilise pas les «cartes aux trésors» n°6 et 7 qui restent dans la boîte.

Exemple : Au moment où l'on tire une seconde tuile n°2, on les empile puis on déplace cette pile sur la première case libre de coût inférieur : ici, celle à 3\$.



Calendrier compteur de tours



 Pour une partie d'initiation, commencez par placer un exemplaire de chacune des "cartes aux trésors" des zones 1 à 4 sur les cases 4\$ à 7\$ puis complétez la série selon le nombre de joueurs en respectant la règle de placement.

- 6** Placez-le ou les hydravions gris sur l'emplacement au pied du bâtiment n°4.
 - 7** Placez le marqueur rectangulaire de score de chaque joueur sur la case "10" de la piste de réputation (= case de Départ).
 - 8** Mélangez puis empilez face cachée, à côté du plateau, les tuiles "zones de fouilles" en 2 tas selon leur taille.
 - 9** Placez 1 marqueur (petit cube doré) sur l'emplacement en dessous de l'indication «1\$».
 - 10** Placez le zodiac en bois de chaque joueur à quai, sur l'emplacement de sa couleur. Les 4 zodiacs supplémentaires disponibles à l'achat sont placés à côté du plateau ainsi que les 4 grandes tuiles qui les représentent.
 - 11** Mélangez face cachée les 12 tuiles "objet trouvé" et placez-en 9 au hasard face cachée sur les emplacements prévus de l'île. Remettez les 3 autres dans la boîte.
 - 12** Placez 1 marqueur (petit cube doré) sur l'emplacement en-dessous de l'indication «4 Points de réputation».
 - 13** Déterminez entre vous l'ordre du tour initial, puis placez le gros cube de chaque joueur sur les cases correspondantes. Les joueurs qui ne sont pas premiers reçoivent le **revenu "de compensation"** indiqué sous leur cube.
- Exemple : A 4 joueurs, le 1er joueur reçoit 0\$, le 2ème joueur reçoit 2\$, le 3ème 4\$ et le 4ème reçoit 6\$ (et cela seulement à la mise en place initiale du jeu).*

- 14** Placez les chapeaux "diplômés" à la couleur et la valeur de la zone correspondante dans les 4 zones concernées (2, 3, 7 et 8). Les 5/7 se placent dans la zone 7.
- Par zone : 3 chapeaux à 4 joueurs ; 2 à 3 joueurs ; 1 à 2 joueurs ; (à 1 joueur, voir la règle "mode solo").

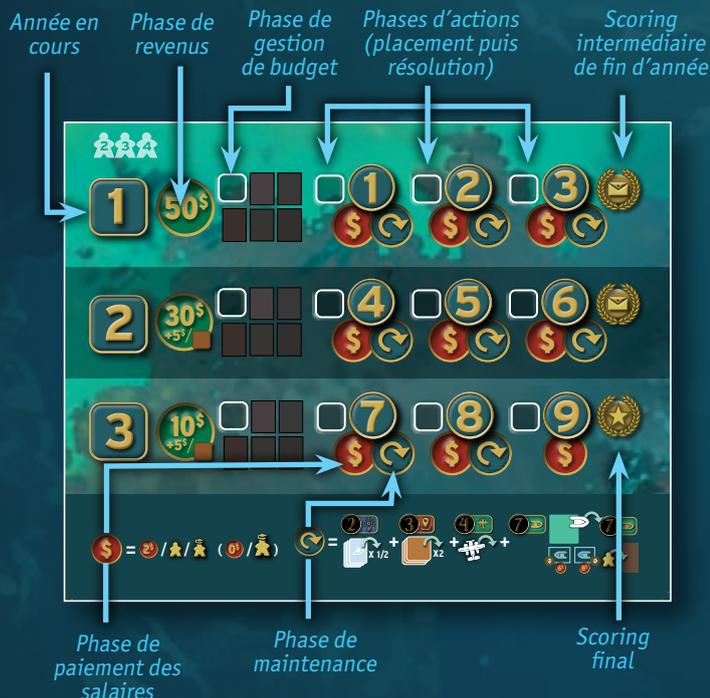
- 15** Placez le calendrier correspondant à votre partie à côté du plateau central et posez le marqueur de tour "gros cube doré" sur la première case (phase de revenus de l'année 1).

- 16** Chaque joueur prend la grande tuile zodiac à sa couleur, son plateau individuel, son boss, 2 ouvriers, son enveloppe "dessous de table", ses 23 petits cubes, sa caisse noire (à placer sur l'emplacement correspondant du plateau individuel), une tuile objet "détecteur de métaux" qu'il place sur son stock d'objets et ses 2 cartes d'aide recto/verso.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'avancement de la partie se lit sur le calendrier en y faisant progresser le marqueur de tour (gros cube doré) qui indique à la fois le tour et les phases à enchaîner.



Une partie se décompose en 3 années découpées elles-mêmes en 3 quadrimestres (soit 9 tours de jeu).

Chacune de ces 3 années est constituée :

- d'une phase de revenus ;
- d'une phase de gestion de budgets ;
- de 3 phases d'actions qui enchainent :
 - une phase de placement d'ouvriers,
 - une phase de résolution des actions,
 - une phase de paiement des salaires,
 - une phase de maintenance ;
- d'une phase de scoring de Points de réputation.

1 PHASE DE REVENUS

Au début de chaque année (soit 3 fois dans la partie) a lieu une levée de fond auprès des investisseurs. Lors de la 2ème et 3ème année, la confiance de ces derniers dans le potentiel des joueurs sera principalement liée au nombre de "carte aux trésors" possédées par chacun.

1 50\$ Au début de la première année, chaque joueur reçoit 50\$ en plus de la compensation reçue lors de la mise en place en fonction de sa place dans l'ordre du tour (le 2ème joueur a déjà reçu +2\$, le 3ème +4\$ et le 4ème +6\$).

1 50\$ Dans une partie en mode "Initiation" ou en mode "Sans foi ni loi !", vous démarrez avec 55\$ au lieu de 50\$ (+ la compensation d'ordre de tour).

2 30\$ +5\$ Au début de la 2ème année, chaque joueur reçoit 30\$, plus 5\$ par "carte aux trésors" qu'il possède. Cela, sans tenir compte ni de leur numéro, ni du fait qu'un joueur possède plusieurs exemplaires du même numéro.

3 10\$ +5\$ Au début de la 3ème année, chaque joueur reçoit 10\$, plus 5\$ par "carte aux trésors" qu'il possède. (Même règle que précédemment).

• **Remarque :** Il n'y a pas de compensation financière de l'ordre du tour lors des 2ème et 3ème années.

2 PHASE DE GESTION DE BUDGETS

Les joueurs répartissent comme ils le souhaitent leur argent entre 5 comptes bancaires. Attention, cette répartition est établie pour l'ensemble de l'année (soit pour 3 quadrimestres consécutifs). Une bonne programmation (planification) est importante car utiliser de l'argent d'un compte non approprié entrainera un coût pour le transfert bancaire d'un compte à l'autre.



RH R&D AG FM CN

Le plateau individuel de chaque joueur matérialise, dans la rangée du bas, les 5 catégories budgétaires :

Chaque catégorie budgétaire permet de financer les actions de certaines zones du plateau principal ou certaines phases de jeu.

• **Le compte "Ressources Humaines" (RH)** [Pièce violette] sert à financer le recrutement des ouvriers sur le plateau central (zone 1) et payer un salaire de 2\$ à chaque ouvrier à la fin de chaque quadrimestre ;

• **Le compte "Recherche & Développement" (R&D)** [Pièce bleue] est utilisé pour payer les frais (zone 2) de brevet des technologies et s'équiper avec les objets correspondants (cartes "objet technologique") ;

- **Le compte "Achats Généraux" (AG)** [Pièce rouge] finance l'achat de cartes aux trésors (Zone 3), la location de salles au musée (zone 8) et la publicité pour l'entreprise (Zone 9) ;

- **Le compte "Frais de Missions" (FM)** [Pièce bleu-vert] finance tout ce qui est lié aux expéditions en mer : réservation d'hydravion (zone 4), déplacements et utilisation des technologies en mer (zone 5), achats de zodiacs supplémentaires au port (zone 7) ;

- **La "Caisse Noire" (CN)** [Pièce noire] permet quant à elle de soudoyer les autorités locales (zone 10) afin d'être favorisé lors du tour suivant (détermination de l'ordre du tour) et également de recruter des mercenaires lors de la variante de jeu "Sans foi ni loi !".

RÉPARTITION DU BUDGET ENTRE LES COMPTES

Au début de chaque année, les joueurs répartissent simultanément l'ensemble de leur argent entre les 5 comptes possibles (4 + la caisse noire dont l'argent demeure caché dans la caisse).

Lors de la phase de revenus des 2^{ème} et 3^{ème} années, au gré du joueur, tout l'argent restant à la fin de l'année précédente (y compris celui de la caisse noire) peut être réaffecté entre chaque compte bancaire sans frais de transferts bancaires à payer.

 Pour une partie "d'Initiation", les montants inscrits sur les plateaux individuels en haut de chaque pièce, à côté du plongeur vert aident à construire les comptes respectifs de la 1^{ère} année. Par ex : Mettre 12\$ ou plus, dans le compte RH (pièce violette), etc.

AFFECTATION DES REVENUS EN COURS DE PARTIE

En cours de partie, lorsque des actions vous rapporteront des revenus, ceux-ci pourront être alloués à un seul compte ou répartis entre plusieurs au libre choix du joueur.

Exception : Toutefois, la caisse noire ne peut jamais recevoir d'argent en dehors de la phase de gestion de budgets qui démarre chacune des 3 années. Il faut donc anticiper pour les 3 quadrimestres à venir la somme exacte que l'on désire mettre à l'intérieur pour toute l'année à venir (soit les 3 quadrimestres consécutifs).

TRANSFERT D'ARGENT ENTRE COMPTES

Au moment de régler une dépense, si le montant n'est pas disponible sur le compte bancaire à utiliser, il est possible d'y transférer immédiatement des fonds en provenance d'un ou de plusieurs autres comptes **sauf depuis ou vers la caisse noire**.

Chaque transfert bancaire à un coût fixe par année à prélever dans la catégorie d'origine. Ce coût est de 1\$ durant la 1^{ère} année, 2\$ durant la 2^{ème} et de 3\$ durant la 3^{ème}. Ce coût est immédiatement versé à la banque.

Exemple : Si lors de la 2^{ème} année, un joueur a besoin de 12\$ dans la catégorie RH (pour payer les salaires) et qu'il n'a plus que 4\$, il peut prélever 6\$+2\$ dans le compte R&D et 2\$+2\$ dans le compte FM. Il récupérera ainsi les 8\$ qui lui manquent pour finir de payer les salaires et il versera en plus les 2\$+2\$ de frais de transferts à la banque.

Lors d'un transfert, il est autorisé de transférer plus que le montant nécessaire pour régler la dépense.

 Durant une partie "d'Initiation", Il demeure exceptionnellement possible de transférer de l'argent de la caisse noire vers un autre compte mais en s'acquittant tout de même des frais de transfert propres à l'année en cours.

3 PHASES D' ACTIONS (ENCHAINÉES 3X)

Les différentes actions sont explicitées en détail au chapitre 3.2 "Phase de résolution des actions".

3.1 PHASE DE PROGRAMMATION D' ACTIONS



Chaque quadrimestre (soit 9 fois dans la partie), les joueurs géreront une séquence d'affectation du "boss et de ses ouvriers" (phase de placement des meeples). Dans l'ordre du tour (défini par la Zone 10), chaque joueur prend un meeples du local de repos des personnels en haut à gauche de son plateau individuel pour le placer, sur le plateau central, sur le 1^{er} emplacement libre ou le moins cher d'une file d'attente des zones numérotées de 1 à 9 (sauf 5) en partant du haut de la colonne. C'est ensuite au joueur suivant dans l'ordre du tour, d'en faire autant en se plaçant où il le souhaite (en respectant la même règle de pose) et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait obligatoirement posé tous ses meeples. Un joueur peut poser plusieurs meeples dans la même file d'attente (mais un seul à la fois). Lorsque toutes les cases d'une file d'attente sont occupées, on ne peut plus y ajouter de meeples.

Certaines cases ne sont disponibles qu'en fonction du nombre de joueurs.

Exemple : Sur la piste bleue, le symbole signale qu'on dispose de 5 emplacements à 4 joueurs mais de seulement 4 à 3 joueurs.

Exemple : Sur la piste rouge, le symbole signale qu'on dispose de 4 emplacements à 4 joueurs mais de seulement 3 à 3 joueurs.



Emplacement d'un mercenaire

 Dans une partie standard (ou d'initiation), ne pas tenir compte sur le plateau central des emplacements marqués du symbole "mercenaires". Ceux-ci ne servent que pour la variante "Sans foi ni loi !" Hors variante "Sans foi ni loi !", la phase de placement prend donc fin au bout d'un nombre variable de tours (compris entre 3 et 6) selon le nombre de meeples que chacun doit poser. Si un joueur n'a plus de meeples à poser, il passe son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait posé tous ses meeples.

ACTION DOUBLE



Si vous disposez d'un jeton "action double" (récupéré en zone 1 en même temps que le meeples qui était placé dessus) ; au moment où vous placez un meeples dans une file d'attente, vous pouvez lui adjoindre ce jeton en le plaçant sous lui. Il symbolise une dose de caféine qui le boostera et lui permettra de jouer à la suite une 2ème action dans la même zone lors de la phase de résolution ; la 2ème action pouvant différer de la 1ère.

N.B.: Ce jeton à usage unique est utilisable sur toutes les cases de toutes les files d'attente mais ne peut pas être utilisé à bord d'un zodiac. Une fois utilisé, il est aussitôt remis dans la boîte.

CAS PARTICULIER (Zone 10)



On ne pose pas de meeples dans la zone 10, mais un jeton "enveloppe", et cela seulement si on le souhaite. Ce jeton, lors de chaque quadrimestre, est à disposition sur votre plateau personnel dans la même pièce que vos meeples. Cette "enveloppe" symbolise un dessous de table que vous êtes prêt à verser aux autorités locales pour acheter votre place dans l'ordre du tour du quadrimestre suivant et cela au plus offrant. Si tel est le souhait du joueur de participer à ce pot de vin, celui-ci doit obligatoirement à son tour de jeu déposer son enveloppe dans la zone 10 juste avant de poser un meeples sur une des zones 1 à 9 (sauf 5). On considère que ce meeples est allé déposer le courrier dans la boîte aux lettres du bâtiment 10 avant d'aller prendre sa place dans une file d'attente d'une autre zone.

Un ouvrier qui vient juste d'être recruté en zone 1 peut porter une enveloppe aux autorités locales (Zone 10) avant que d'être placé dans une file d'attente.

N.B. : Un joueur qui n'a pas posé son jeton "enveloppe" (volontairement ou pour cause d'oubli) durant la phase de programmations d'actions avant de passer son tour (plus de meeples à poser) ne peut plus le poser pour ce quadrimestre.

3.2 PHASE DE RÉOLUTION DES ACTIONS



Les actions sont résolues zone par zone, dans l'ordre croissant des zones. A l'intérieur d'une zone, chaque meeples réalise une action dans l'ordre croissant de la file d'attente (soit de haut en bas).

Si pour réaliser son action :

- le meeples est demeuré dans la file d'attente, dès l'action effectuée, récupérez-le et replacez-le sur votre plateau individuel dans la salle de repos du personnel ; c'est alors au tour du joueur dont le meeples se retrouve maintenant en tête dans la file d'attente de jouer et de résoudre son action.
- le meeples a besoin d'être déplacé sur le plateau central (réservation d'une technologie, achat de zodiac au port ou sortie en mer avec un zodiac), celui-ci demeure alors à son

nouvel emplacement sur le plateau après son action afin de bloquer cet emplacement jusqu'à la phase de maintenance,

- le meeples est en haute-mer sur un zodiac, il y restera (pendant plusieurs tours si nécessaire) tant que le joueur ne décidera pas de le faire revenir au port.

Chacun des meeples placé dans une file d'attente a la possibilité de réaliser une action. S'il ne souhaite pas ou ne peut pas réaliser une action (par exemple faute d'argent), le joueur perd immédiatement un Point de réputation sur la piste de score.

AVANTAGES DU "BOSS"

Grâce à ses talents de négociateur et parce que le boss est réputé expert en tout, il possède un avantage dans la plupart des zones par rapport à un ouvrier de base. Cet avantage propre à chaque zone est indiqué sur le plateau central. Il s'agit le plus souvent d'un avantage de +/-2\$ lors de la réalisation de l'action.



Cas particulier : en haute-mer (zone 5), il bénéficie d'un +1 au dé contre les requins et peut rapporter deux trésors situés dans une même colonne au lieu d'un à chaque tour.

APPRENTISSAGE D'UN OUVRIER DE BASE POUR DEVENIR OUVRIER SPÉCIALISÉ (OS)

Dans les zones 2, 3, 7 et 8, quand un joueur a positionné son boss et un ou plusieurs de ses ouvriers dans la même file d'attente, si le joueur le souhaite, son 1er ouvrier de base dans la file bénéficiant de la présence du boss à ses côtés, apprend auprès de lui, et cela quel que soit l'ordre de présence du boss et de l'ouvrier de base dans cette file. Ainsi, avant de résoudre l'action du boss ou de l'ouvrier placé devant l'autre dans la file d'attente, le joueur placera alors un chapeau "diplômé" à la couleur et au nombre de la zone sur la tête de l'ouvrier concerné (dans la limite des chapeaux disponibles) qui devient alors un Ouvrier Spécialisé (OS) dans la zone spécifiée.



Dans l'exemple ci-contre (situé en zone 2) :

Au moment de jouer son boss, le joueur rouge coiffe immédiatement son ouvrier rouge d'un chapeau "OS n°2". Lorsque le joueur rouge aura récupéré son boss, le joueur vert coiffera également son ouvrier d'un chapeau "OS n°2" (s'il en reste de disponible) et ainsi son ouvrier étant devenu OS, il bénéficiera immédiatement de l'avantage du boss (à savoir payer -2\$ à la banque une technologie.)



Si lors d'un même quadrimestre, il n'y a pas assez de chapeaux pour tous les joueurs, le premier (boss ou ouvrier) dans l'ordre de la zone d'affectation détermine qui en bénéficie. Cet OS bénéficie désormais, et dès ce tour, des avantages du boss dans cette zone, quelle que soit l'action qu'il y effectue et même si elle est différente de celle du boss.

Dans le jeu, la présence d'un chapeau symbolise le savoir-faire et la spécialisation ; dorénavant, chaque OS, s'il est dans sa zone de spécialisation, y obtiendra les mêmes avantages que le boss.



Un ouvrier ne peut avoir qu'une unique spécialisation ; il ne peut donc porter qu'un seul chapeau et ne pourra plus, ni le rendre, ni l'échanger par la suite durant toute la partie.

RÉCUPÉRATION D'UN GAIN

Durant tout le jeu, chaque fois qu'un joueur doit récupérer un gain (trésor, requin tué, objet trouvé sur l'île, argent provenant d'une pêche, etc.), on considère que l'entreprise envoie systématiquement un hélicoptère virtuel pour le récupérer et placer le gain immédiatement dans vos locaux (votre plateau personnel).

3.2.1 - ZONE 1 : RECRUTEMENT



Il s'agit de la zone qui vous permet de recruter des ouvriers de base supplémentaires ; 3 sont disponibles pour chaque joueur. Avant de recruter, pensez bien que vous devrez être en mesure de pouvoir rémunérer tous vos ouvriers en fin de quadrimestre et de pouvoir aussi financer toutes leurs actions.

1 seule action réalisable dans cette zone : recruter un nouvel ouvrier de base.

- Payez à la banque, depuis votre compte "Ressources Humaines" (case violette) le coût du recrutement de l'ouvrier, indiqué à côté du meeple dans la file d'attente

N.B. : Seul le boss bénéficie d'une réduction de 2\$ à l'embauche d'un ouvrier.



- Prenez l'ouvrier supplémentaire de votre couleur de la zone recrutement (celui situé le plus à gauche) **et placez-le immédiatement sur un emplacement disponible dans la file d'attente de votre choix** (sauf zones 1, 5 et 10). Il sera donc activé dès ce tour. Vous devrez payer le salaire de l'ouvrier recruté dès la prochaine phase de salaires.

N.B. : Un ouvrier qui vient juste d'être recruté peut porter une enveloppe aux autorités locales (Zone 10) avant que d'être placé dans une file d'attente.

Selon l'ouvrier que vous venez d'embaucher, récupérez en plus :

- aucun bonus s'il s'agit du 1er;
- la tuile "Action double" qui se trouvait dessous si c'est le 2ème, que vous pouvez placer au choix :



- soit immédiatement sous ce meeple que vous venez de recruter et poser sur le plateau central dans une file d'attente ;

- soit dans la salle de repos du personnel de votre plateau individuel pour le jouer quand vous le souhaitez avec un autre meeple plus tard dans la partie ;

- 1 Point de réputation (à marquer immédiatement sur la piste de score) si c'est le 3ème.

Récupérez enfin le meeple placé dans la zone 1 qui a servi à résoudre l'action et replacez-le immédiatement sur votre plateau individuel dans le local de repos du personnel.

NB : Le jeton action double n'est utilisable qu'une seule fois dans la partie et remis aussitôt après utilisation dans la boîte de jeu.



3.2.2 - ZONE 2 : RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT



Grâce à cette zone, vous allez pouvoir rendre vos recherches en mer efficaces en développant des technologies adaptées et en faisant l'acquisition des objets associés.

LECTURE D'UNE CARTE TECHNOLOGIQUE



A - Niveau de la carte servant à scripter son ordre d'apparition dans le jeu (0,1 ou 2) avec en plus sur certaines un plongeur vert ou bleu pour une mise en place particulière dans une partie d'initiation.

B - Représentation de l'objet.

C - Rappel de sa fonction et/ou de sa zone d'utilisation.

D - Coût de développement du brevet à payer à la banque.

E - Emplacement du cube de la couleur du joueur qui vient d'acheter le brevet. En **E'** si 4 joueurs ou en **E''** si 2 joueurs par exemple.

F - Dès qu'un joueur achète un nouvel exemplaire de l'objet, on descend le cube d'une case. Quand le cube recouvre la dernière case de la colonne, cela signifie qu'il ne reste plus d'objet de ce type à vendre.

G - Coût d'achat de l'objet (partie du prix à verser à la banque).

H - Coût des royalties (partie du prix à verser au propriétaire du brevet par un autre joueur que le propriétaire) ou Coût supplémentaire du 1er prototype de l'objet à verser à la banque par le joueur qui vient d'en acquérir le brevet durant la même action.

I - Capacité de l'objet et coût d'utilisation de cette capacité, (ne se trouve que sur certains objets).

(ex : ici, moteur permettant d'avancer d'une unique case supplémentaire pour 1\$).

J - Nombre de Points de réputation marqués en fin de partie par le propriétaire du brevet (reconnaisable par la couleur du cube posé sur la carte).

Chaque meeple positionné dans cette zone réalise au choix l'une des 4 actions : développer une technologie, acheter un objet d'une technologie déjà développée, réaliser les deux ensemble en une seule et même action ou se réserver la possibilité de choisir le prochain objet qui sera révélé. Les coûts sont payés avec le compte "R&D" (case bleu marine).

N.B. : Le boss et les ouvriers "OS n°2" bénéficient d'une réduction de 2\$, **uniquement sur la globalité de la partie du coût à payer à la banque.**



A - DÉVELOPPER LE BREVET D'UNE TECHNOLOGIE DISPONIBLE

- **Choisissez** parmi les cartes visibles, une dont la technologie n'a pas déjà été développée (reconnaisable à l'absence de cube sur celle-ci) ; laissez la carte sur le plateau.
- **Placez** un cube de votre couleur sur le côté gauche de la carte, sur l'emplacement marqué "4 joueurs" si vous jouez à 4 joueurs, "3 joueurs" si vous jouez à 3 joueurs, etc.
- **Payez** à la banque le coût de dépôt de son brevet "D".

B - ACHETER UN OBJET TECHNOLOGIQUE

- **Choisissez l'objet** : le brevet correspondant doit déjà avoir été développé par l'un des joueurs (y compris vous-même) et il doit rester au moins 1 objet (cube présent sur la carte technologie mais pas encore parvenu sur la case barrée, dernière de la colonne).
- Si vous n'êtes pas propriétaire du brevet, payez le coût de fabrication de l'objet "G" à la banque et les royalties "H" au propriétaire du brevet.
- Si vous êtes le propriétaire du brevet, ne payez que le coût de fabrication de l'objet "G" à la banque.
- **Prenez** une tuile de l'objet correspondant à la technologie et placez-la dans le stock de votre plateau individuel ou directement sur la tuile représentant l'un de vos zodiacs actuellement encore à quai sur le plateau central.
- **Baissez** d'un cran le cube sur la carte technologie pour indiquer qu'un des objets disponibles a été acheté.

C - DÉVELOPPER UN BREVET ET ACHETER LE PREMIER EXEMPLAIRE DE L'OBJET

- **Payez** le coût du développement plus celui du premier objet (coût complet de l'objet y compris les royalties, soit "D+G+H"), le tout versé à la banque. Le coût onéreux de ce 1er prototype est la contrepartie de l'équivalent de deux actions distinctes réalisées en seule fois par un seul meeple.
- **Baissez** alors d'un cran votre cube sur la carte technologie pour indiquer qu'un objet parmi le nombre limité disponible vient d'être acheté.
- **Prenez** une tuile de l'objet correspondant et placez-la dans le stock de votre plateau individuel, ou directement sur une tuile zodiac à côté de votre plateau individuel représentant l'un de vos zodiacs actuellement encore à quai sur le plateau central.

N.B. : Ces grandes tuiles "zodiac" représentant vos bateaux sur le plateau central permettent, en y plaçant les objets achetés, de savoir quels équipements sont à bord de chaque zodiac et ainsi les capacités de déplacement (moteurs) et de plongée de chacun.

Exemple : le zodiac est équipé d'un maillot de bain d'office + ici d'un détecteur de métaux + un masque + un casier à homard + un moteur supplémentaire.

A tout moment de la partie, vous pouvez échanger des objets entre votre stock et vos zodiacs présents au port ou directement entre vos zodiacs à quai et la réserve sur votre plateau personnel. C'est peu fréquent, mais vous pouvez avoir plus de 6 tuiles objets à l'intérieur du zodiac malgré le fait qu'il n'y a que 6 emplacements dessinés. Par contre vous ne pouvez ajouter que 2 moteurs supplémentaires à celui déjà présent sur votre zodiac au départ du jeu.



D - SE RÉSERVER DE CHOISIR LA PROCHAINE CARTE TECHNOLOGIE

- Prenez le meeple dans la file d'attente et placez-le sur le dessus de la pile des cartes face cachée. Cela revient presque à passer un tour avec un meeple bloqué dans la zone 2 durant deux quadrimestres consécutifs.

N.B. : Cette action ne peut être réalisée que par un seul joueur par quadrimestre et avec un seul de ses meeples.

- Il effectuera son action uniquement lors de la prochaine Phase de Maintenance. Il pourra ainsi choisir dans le paquet de cartes, l'objet qu'il désire voir apparaître et cela lui permettra également, s'il le souhaite, d'en être le premier acquéreur lors du quadrimestre suivant. La résolution complète de l'action est décrite en : 3.4 Phase de Maintenance.



3.2.3 - ZONE 3 : MARCHÉ AUX PUCES



Dans cette zone du marché aux puces, vous allez acheter des "cartes aux trésors" (en respectant la loi de l'offre et de la demande), qui seules vous permettront de vous rendre sur les zones de fouilles.

La seule action possible est l'achat d'une "carte aux trésors".

N.B. : Le boss et les ouvriers "OS n°3" bénéficient d'une réduction de 2\$.



- Prenez la "carte aux trésors" de votre choix et payez à la banque le coût correspondant à son emplacement, en utilisant votre compte "Achats Généraux" (case rouge).

- Si la "carte aux trésors" choisie était au sommet d'une pile d'au moins 2 tuiles, (loi de l'offre et la demande), déplacez le reste de la pile dans le sens des tarifs croissants sur la première case libre (si cela est possible).

Exemple :

AVANT	APRÈS

Il y avait 2 "cartes aux trésors" n°2 l'une sur l'autre à 5\$. Un joueur vient d'acheter celle du dessus et l'autre devenant plus rare (il y en a moins de proposé à la vente), cela fait donc monter immédiatement son prix qui passe ici à 7\$ (car c'est la 1ère case libre plus chère).

- Il est possible d'acheter une carte que l'on possède déjà (il existe 3 exemplaires de chaque "carte aux trésors" au marché aux puces).

- Si vous êtes le premier à obtenir la tuile d'une zone (que ce soit via l'achat au marché aux puces, par le satellite ou un mercenaire – cf. : explication des cartes objets techniques ou variante du jeu) :

- Piochez les 3 premières tuiles de la pile "zone de fouilles" correspondant à la taille de cette zone et regardez-les ;

- Choisissez-en une secrètement et remplacez les deux autres, face cachée, sous leur pile ;

- Placez la tuile choisie face cachée sur la "zone de fouilles" du plateau central correspondant au numéro de la "carte aux trésors" ;

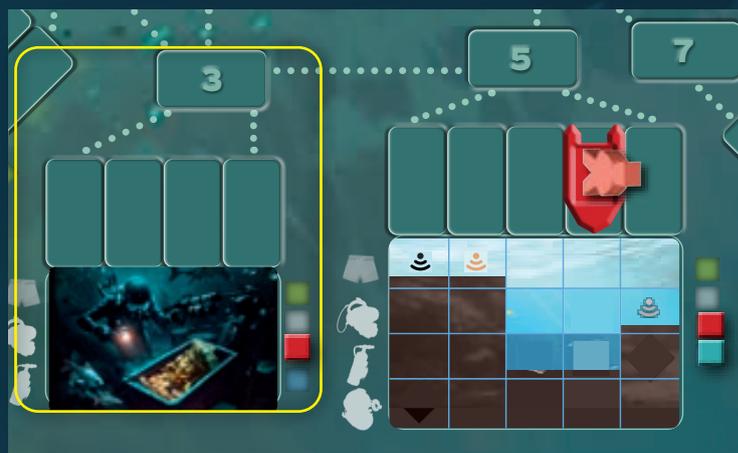
Attention : Elle ne sera définitivement retournée sur son recto que lorsque l'un des propriétaires d'une "carte aux trésors" du numéro de cette zone de fouilles y arrivera avec son zodiac. Alors tous les joueurs en auront connaissance, mais seuls ceux possédant une "carte aux trésors" correspondant auront le droit de s'y rendre.

- Placez un cube à votre couleur à côté de la tuile, sur l'emplacement à cet effet. Vous pourrez à nouveau consulter secrètement la tuile à tout moment tant qu'elle n'est pas retournée sur son recto ; le cube permettant de savoir qui y a accès.

- Si vous n'êtes pas le premier à obtenir la tuile d'une zone et que celle-ci est donc déjà posée sur le plateau central, placez un cube à votre couleur à côté de la tuile, sur l'emplacement à cet effet.

- Si elle se trouve face cachée, vous pouvez immédiatement la consulter secrètement et pourrez à nouveau le faire par la suite à tout moment.

- Si elle se trouve déjà sur son recto, vous en avez donc déjà connaissance comme tous les joueurs.



Dans cet exemple : Le joueur rouge possède au moins une "carte aux trésors" n°3 et une n°5 (comme ci-contre).



- Le joueur bleu en possède au moins une de valeur 5 également puisqu'ils ont tous les deux posé leur cube à côté pour signifier qu'eux seuls peuvent venir dans cette zone.

- Comme rouge ne s'est pas encore rendu avec son zodiac sur la zone de fouilles n°3, celui-ci a choisi la tuile mais la laisse face cachée tant qu'il ne s'y est pas rendu.

Il vient juste d'arriver le premier sur la zone de fouilles n°5 avec son zodiac rouge et il retourne aussitôt la tuile sur son recto, maintenant connu de tous, mais seuls les joueurs bleu et rouge peuvent accéder à la zone n°5, car eux seuls en possèdent la "carte aux trésors".

3.2.4 - ZONE 4 : RÉSERVATION ET UTILISATION D'HYDRAVIONS



Les hydravions vous permettent à la fois de transporter et d'échanger des objets technologiques en mer, afin de modifier l'équipement à bord de vos zodiacs et

d'interchanger deux meeples entre eux (pilote de l'hydravion et meeples à bord d'un zodiac).

Attention : Au 1er quadrimestre de la partie, il n'y encore aucun zodiac en mer lors de la phase de résolution des actions, aussi il n'y a aucune raison de réserver un hydravion donc on saute nécessairement la résolution de la zone 4.

C'est la zone où vous pouvez, si vous le souhaitez et en avez besoin, **réserver** un hydravion afin d'être certain de pouvoir en disposer lors de ce tour de jeu.

Payez alors à la banque le montant indiqué à côté de l'emplacement de votre meeples dans la file d'attente, en utilisant votre compte "Frais de Mission" (FM).

N.B. : Seul le boss bénéficie d'une réduction de 2\$.



- Déplacez alors un hydravion gris présent en zone 4 pour le placer à côté d'un de vos zodiacs en mer (zone 5). Vous pouvez alors transférer à loisir des objets entre votre stock sur votre plateau (on considère que vous l'aviez entre temps placé dans l'hydravion) et vos zodiacs. Vous pouvez le faire autant de fois que nécessaire entre votre stock et un ou plusieurs zodiacs ou entre des zodiacs entre eux (cela étant considéré comme un seul et même vol). A la fin de votre tour, l'hydravion demeure à côté de l'un de vos zodiacs pour indiquer qu'il n'est plus disponible pour un autre joueur ce tour-ci.

- Vous pouvez également intervertir votre boss /ou ouvrier que vous aviez posé sur la piste d'affectation de la zone 4 et un meeples présent sur l'un de vos zodiacs en mer. Cela correspond à un échange de fonction (et donc de place) entre votre meeples pilote de l'hydravion (celui qui était dans la file d'attente) et un meeples marin sur un zodiac.

N.B. : Ceci peut par exemple être fort utile pour rapatrier un OS n°2 actuellement en mer et l'échanger contre un OS n°5/7 que vous aviez placé dans la file d'attente en zone 4 afin de mieux profiter dorénavant de leurs avantages respectifs.

Rappel : A tout moment de la partie, vous pouvez échanger des objets entre votre stock et vos zodiacs lorsque ceux-ci sont ou repassent par le port sans avoir besoin en ce cas d'un hydravion pour le faire.

3.2.5 - ZONE 5 : HAUTE MER



En mer, vous allez vous servir de vos technologies afin de plonger à la recherche des trésors tant convoités !

Attention : Au 1er quadrimestre de la partie, il n'y encore aucun zodiac en mer lors de la phase de résolution des actions, aussi on saute nécessairement la résolution de la zone 5.

Les zodiacs en mer sont joués dans l'ordre du tour déterminé par la zone 10. Le 1er joueur joue l'ensemble de ses zodiacs dans l'ordre qu'il souhaite, puis le 2ème joueur fait de même, etc. Jouer un zodiac consiste :

- soit à plonger puis le déplacer ;
- soit à le déplacer puis plonger.

Attention : Il n'est donc pas permis de commencer un déplacement, de plonger puis de reprendre son déplacement pour le terminer.

HYDRAVIONS



Avant de bouger ses zodiacs ou de plonger, le joueur peut encore décider de **louer** un hydravion gris (comme précédemment décrit en zone 4) s'il en reste au moins un de disponible sur la zone 4 en payant le coût correspondant (3\$ s'il en reste 2, ou 4\$ s'il n'en reste qu'un à 3/4 joueurs ou 3\$ à 1/2 joueurs) depuis le compte "Frais de Mission" [FM].

Placer un meeples dans la file d'attente de la zone 4 permet donc de s'assurer de disposer d'un hydravion lors de ce tour afin de pouvoir livrer et/ou échanger des objets techniques. Cela permet également d'intervertir deux meeples entre eux.

Par exemple, en ayant placé le boss ou un OS n°5/7 dans la file d'attente de la zone 4 dans le but de l'échanger avec un ouvrier de base présent sur un zodiac en haute-mer, afin d'y profiter dorénavant des avantages du boss.

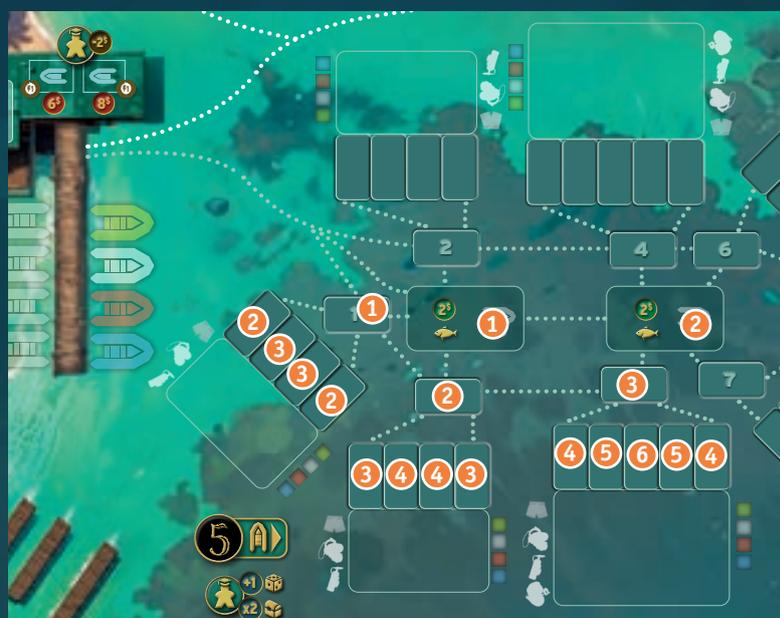
Vouloir "économiser" un meeples pour effectuer cette action de **réservation** en zone 4 est donc possible, mais au risque de se retrouver au moment de résoudre les actions de la zone 5 dans l'impossibilité de **louer** un hydravion car ceux proposés avaient déjà tous été réservés à l'avance et l'échange de pilotes et/ou le transbordement d'objets n'est alors pas possible.

DÉPLACEMENT DES ZODIACS

- Les zodiacs se déplacent de case en case, reliées entre elles par une ligne blanche en pointillés, ou directement adjacente entre elles.

- du port à n'importe quel emplacement du lagon, il n'y a qu'une seule case de déplacement.

- Voici, ci-dessous, la représentation du nombre minimal de points de déplacement nécessaires (chiffres blancs) entre le port et les cases concernées. Mais une fois en mer, nul besoin de revenir au port entre chaque tour pour se déplacer entre elles.





• **Un zodiac se déplace :**

- gratuitement de 2 cases (A);
- d'1 case supplémentaire en payant 1\$ depuis le compte frais de mission (B);
- d'1 à 2 cases supplémentaire(s) par moteur installé à bord. Il s'agit d'objets "moteurs" que vous pourrez acquérir une fois la technologie correspondante développée, en payant le coût d'utilisation du moteur depuis le compte "frais de mission" ; au maximum 2 moteurs en plus du moteur de base peuvent être installés sur un zodiac.

N.B. : Dans certaines parties, on peut trouver sur l'île une tuile moteur (récupérable avec le détecteur de métaux) d'une capacité de déplacement de 3 cases utilisable comme une tuile objet achetée.

- Les grandes cases rectangulaires (zone de pêche) du centre de la zone 5 de «haute-mer" peuvent accueillir un nombre illimité de zodiacs. Si vous y terminez votre déplacement, vous pêchez automatiquement à la ligne (qui est présente sur chaque zodiac) et gagnez 2\$ (valeur des poissons pêchés).
- Les petites cases rectangulaires ne peuvent accueillir qu'un unique zodiac ; un autre zodiac peut néanmoins les traverser si elles sont occupées en décomptant un point de mouvement.
- Si vous avez plusieurs zodiacs en mer et qu'ils se croisent lors d'un déplacement (sans avoir besoin de vous arrêter) ou stationnent sur la même grande case de pêche, vous pouvez transborder et/ou échanger des objets entre ces zodiacs ainsi qu'intervertir les meeple à bord entre eux.
- Il est possible de rejoindre le port (le port compte comme une case), et même de repartir (dans le lagon ou en mer) dans le même déplacement. Si un zodiac transite par le port, vous pouvez échanger des objets avec le stock présent sur votre plateau individuel.

Attention : Il est strictement interdit de se rendre ou de passer avec son zodiac sur une case numérotée de 1 à 7 sur le plateau central si on ne possède pas la "carte aux trésors" avec le numéro correspondant.

Exemple : Depuis la case qu'il occupe sur la zone de fouilles 2, voici le trajet minimal de 8 cases que doit parcourir le zodiac rouge pour se rendre sur la case centrale de fouilles de la zone 6 car le joueur rouge ne possède pas la carte aux trésors n°4. Il ne peut donc pas passer sur la case n°4.

PLONGÉE DEPUIS UNE CASE "SUR ZONE DE FOUILLES"

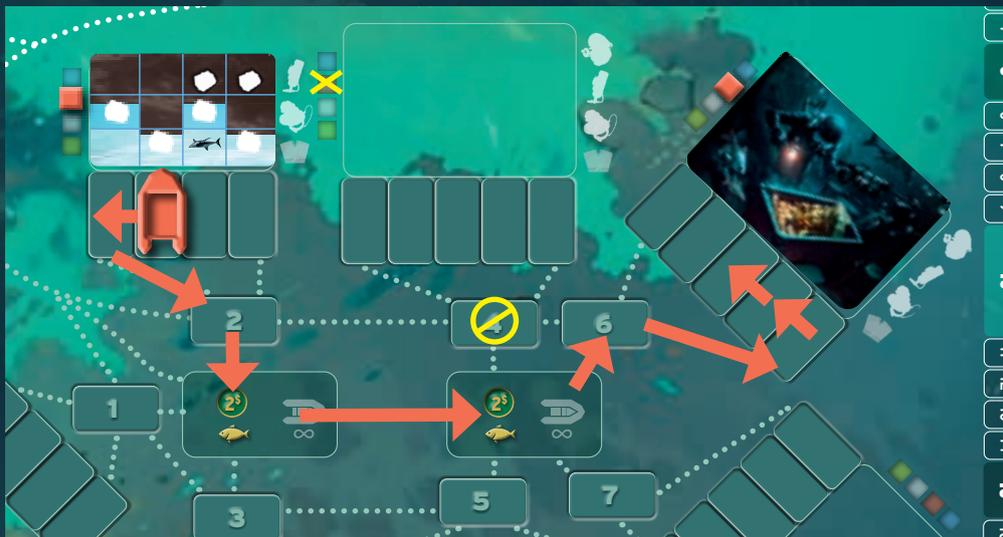


Objet nécessaire au minimum par profondeur de plongée

- Vous pouvez décider de réaliser une plongée à partir des 4 ou 5 emplacements de plongée situés sur chaque "zone de fouilles".

Pour chaque case située sous votre zodiac, de la surface vers les profondeurs, voir si vous pouvez y accéder. Pour cela vérifiez que vous possédez bien dans votre zodiac un objet de plongée suffisant vous permettant de le faire. Dans la négative, la plongée s'arrête au niveau maximal que cet objet vous permet d'atteindre. Bien évidemment, tout objet qui peut le plus, peut le moins.

Exemple : Si un masque est dessiné sur le plateau dans l'alignement horizontal de la case et que vous avez à bord un masque, une bouteille de plongée ou un scaphandre, vous pouvez y accéder. A l'inverse, si un scaphandre est nécessaire et que vous ne disposez que d'un masque vous ne pourrez pas plonger aussi profondément.



• Si la case à franchir comporte un requin (cf. : carte d'aide Plongée - "Recto plongée impossible / Verso plongée possible")

- et que vous n'avez aucun objet permettant de gérer la situation, (petit harpon, fusil-harpon ou cage à requins) vous ne pouvez pas effectuer de plongée dans cette colonne.

- sinon, résolvez la rencontre avec le requin en fonction des objets possédés ; 3 situations de base sont possibles :

1 - Muni seulement d'un **harpon de base**, lancez le dé.

- Sur 6, vous tuez le requin ;
- Sur 1, 2, 3, 4, 5, le requin prend peur et s'enfuit provisoirement.

2 - Muni seulement d'un **fusil-harpon**, lancez le dé.

- Sur 4, 5, 6, vous tuez le requin ;
- Sur 1, 2, 3, le requin prend peur et s'enfuit provisoirement.

3 - Muni seulement d'une **cage de protection**, vous n'êtes aucunement dérangé dans votre plongée par la présence d'un requin.

A) Mais certaines de ces situations peuvent se combiner entre elles. Ainsi vous pouvez plonger avec, à la fois, un harpon ou un fusil harpon et une cage de protection. Partant du fait que la cage permet au plongeur d'être moins stressé et de mieux ajuster son tir, celle-ci vous apporte +2 points au résultat du lancer de dé.

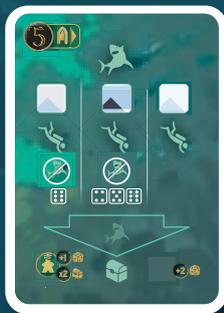
B) De plus le boss ou un OS n°5/7 étant plus expérimentés, ceux-ci vous procurent de leur côté +1 point au lancer de dé.

Remarque : Ainsi, si vous plongez avec un boss ou un OS n°5/7, un fusil harpon et une cage de protection, vous ne craignez plus du tout les requins, puisque vous les tuerez systématiquement et n'aurez ainsi même plus besoin de lancer le dé.

En effet, la cage vous apportant +2, le boss ou l'OS n°5/7, vous apportant +1, même en faisant 1 au dé, cela vous donnera un total de 4, ce qui est suffisant pour tuer tous les requins dans cette configuration. Ainsi plus de hasard possible...

- Si vous n'avez pas tué le requin, celui-ci est en considéré en fuite provisoire jusqu'à ce que votre plongeur soit remonté à bord de son zodiac.
- Si vous avez tué le requin :

- Prenez une tuile requin de la réserve et placez-la sur votre plateau individuel dans la chambre froide où l'on entrepose le stock de requins pêchés ;



- Masquez le requin sur la tuile de "zone de fouilles" grâce à une tuile d'épuisement indiquant qu'il n'y a plus de requin dans cette case ;



- Continuez votre plongée vers les niveaux inférieurs.

Si, pour récupérer un trésor, vous utilisez un objet avec un coût d'utilisation (par exemple sonar), payez le coût à la banque depuis votre compte "frais de mission".

Ex : ici payer 1\$ pour l'utilisation du sonar

• Si la case sur laquelle vous arrivez comporte un trésor : (cf. : chapitre "Détail des technologies", pour plus de précisions sur les objets et leur utilisation)



• récupérable sans objet technique particulier



• récupérable avec un sonar simple, évolué ou un satellite



• récupérable avec un objet de désincarcération



et que votre zodiac est équipé du matériel nécessaire, vous récupérez ce trésor.

• Prenez une tuile trésor de la couleur correspondante dans la réserve et placez-la sur votre plateau individuel dans la salle des trésors ;



• Masquez le trésor sur la tuile de "zone de fouilles" grâce à une tuile d'épuisement indiquant qu'il n'y a plus de trésor à découvrir sur cette case.



Il n'est possible d'effectuer qu'une seule plongée par zodiac à chaque résolution de la zone 5.

N.B. : Le boss et les ouvriers "OS n°5/7" bénéficient des deux avantages suivants cumulables :



- +1 sur les jets du dé pour la chasse aux requins ;
- Capacité à remonter 2 trésors en une seule plongée, possible uniquement pour des trésors présents dans la même colonne.

3.2.6 - ZONE 6 : LA PÊCHE AUX MOULES



La pêche aux moules, parfois, c'est toujours mieux que rien...

Il vous restait un ouvrier à placer mais vous ne saviez pas dans quelle file d'attente le mettre, soit parce que vous n'auriez pas eu les moyens de financer son action, soit car tous les emplacements qui vous intéressaient étaient déjà occupés... alors il ne vous reste plus qu'à l'envoyer à la pêche aux moules !



Il n'y a pas de limite au nombre de meeples présents dans cette case. Vous gagnez ce qui est indiqué au-dessus du cube doré (1\$, 2\$ ou 1 Point de réputation immédiat).

A la fin de la résolution de la zone 6, le dernier joueur à avoir retiré son meeples, déplace le cube doré d'une case vers la droite (sauf s'il se trouve déjà sur la case la plus à droite) rendant ainsi le gain un peu plus intéressant au fur et à mesure de l'avancée de la partie). Si aucun meeples n'est présent, le cube doré n'est pas déplacé.

N.B. : Le boss bénéficie d'un revenu supplémentaire de 2\$ et ce quel que soit l'emplacement du marqueur sur les trois possibles. Il peut donc vous rapporter 1 Point de réputation (super pêcheur de moules + 2\$) si le marqueur est parvenu sur la dernière case.



Attention : N'oubliez jamais qu'un petit gain à la pêche aux moules vaut toujours mieux qu'un ouvrier qui, au moment de résoudre son action ne peut le faire, car cela entraîne aussitôt la perte d'1 Point de réputation sur la piste de score. Il est donc important dans ce jeu de savoir recruter au bon rythme.

3.2.7 - ZONE 7 : LE PORT ET LE LAGON



Depuis le ponton du port, plusieurs actions possibles s'offrent à vous. Vous pourrez au choix : acheter un zodiac supplémentaire au magasin de zodiacs, faire une courte sortie en mer dans le lagon (juste durant ce tour) ou partir en expédition rejoindre la haute mer en zone 5 (et y demeurer alors autant de tours que vous le souhaitez).

N.B. : Contrairement aux autres zones, ne récupérez pas vos meeples au moment où vous jouez l'action : vous les déplacez vers la zone choisie (magasin, lagon ou haute-mer). Vous les récupérez lors de la prochaine phase de maintenance (à l'exception de ceux partis en mer). Chaque meeples présent sur le ponton va réaliser, dans l'ordre, une action parmi les 3 possibles détaillées ci-après.

A - SE RENDRE AU MAGASIN DE ZODIACS

Déplacez le meeples sur la ou une des deux cases disponibles du magasin de vente de zodiacs. Payez immédiatement à la banque le coût indiqué sous la case (depuis le compte "Frais de Mission") et gagnez un Point de réputation immédiat.



Choisissez, à côté du plateau, un zodiac non encore attribué que vous placez dans le port sur un des emplacements en filigrane. Récupérez aussi la tuile le représentant que vous placez à côté de la tuile représentant votre zodiac de base (celui à votre couleur).

Quel que soit le nombre de joueurs, il y a toujours 4 zodiacs disponibles à l'achat. Et comme il n'y a pas de limite au nombre de zodiacs par joueur, il est donc peu probable, mais mathématiquement possible qu'un joueur finisse la partie avec 1 seul zodiac (son zodiac de départ) et qu'un autre joueur la finisse avec 5 (celui de départ plus l'achat des 4 qui étaient disponibles à la vente).

N.B. : Le boss et les "OS n°5/7" bénéficient d'une réduction de 2\$ pour l'achat de zodiacs.



B - PARTIR EN ZODIAC DANS LE LAGON

A condition d'avoir un zodiac (dont vous êtes propriétaire) disponible au port, vous pouvez embarquer votre meeples présent dans la file d'attente, puis vous déplacer immédiatement avec, vers une des 4 destinations du lagon.

Les 5 emplacements rectangulaires du lagon sont tous situés à 1 case de distance du port et chacun ne peut accueillir qu'1 seul zodiac.



Attention, certaines de ces cases nécessitent ou non de posséder un objet spécifique dans le zodiac pour y accéder (conditions imprimées sur le plateau central) :

A - Vous devez avoir dans votre zodiac un casier à homards pour pouvoir en pêcher. Cela vous rapporte 8\$.

B - Pour aller pêcher du poisson côtier, il vous faut un harpon de base ou un fusil-harpon. Votre pêche vous rapporte 5\$ avec le harpon de base et 6\$ avec le fusil-harpon (objet plus précis).

C - Seule la case "promenade pour touristes" (avec l'appareil photo) ne nécessite pas d'objet spécifique et rapporte 4\$.

D - Un détecteur de métaux est nécessaire pour accéder à l'île. Tous les joueurs en ont reçu un à la mise en place du jeu, mais encore faut-il qu'il soit à bord du zodiac en partance pour l'île.

Dans les cas A, B et C, recevez immédiatement votre argent de la banque.

N.B. : L'avantage du boss ou d'un "OS n°5/7" est de +2\$ de gain.



Dans le cas D, retournez au hasard une des tuiles de l'île :

- S'il s'agit d'un trésor, posez-le sur votre plateau individuel ;
- S'il s'agit d'un objet de valeur, recevez immédiatement de la banque le montant indiqué sur la tuile et remettez la tuile dans la boîte ;
- S'il s'agit d'un objet technologique, ajoutez-le immédiatement dans votre stock sur votre plateau individuel ;

L'avantage du boss ou d'un "OS n°5/7" est de pouvoir choisir secrètement une tuile parmi 2 regardées, puis replacer celle non choisie sur l'un des emplacements vides.



C - PARTIR EN ZODIAC EN HAUTE MER

A condition d'avoir un zodiac (dont vous êtes le propriétaire) disponible au port vous pouvez embarquer votre boss ou votre ouvrier dedans puis vous déplacer immédiatement vers la haute mer, et le cas échéant utiliser des objets et/ou réaliser immédiatement une plongée en respectant les mêmes règles de déplacement, de chasse au requin et de remontée de trésor que celles s'appliquant à la zone 5 (qui est la zone de Haute mer).

Attention, un boss ou un ouvrier parti en mer y restera, à moins que lors d'une future phase de résolution de la zone 5 (haute mer) vous décidiez de le déplacer vers le lagon ou de le faire rentrer au port en respectant ses capacités de déplacement ou de l'échanger avec le pilote d'un hydravion.

3.2.8 - ZONE 8 : LE MUSÉE



Le musée est l'occasion rêvée de développer votre réputation : vous allez financer l'ouverture de nouvelles salles d'exposition mais aussi y vendre vos trésors

et tenter de les exposer aux meilleurs emplacements possibles dans les salles et faire en sorte que le public vienne les admirer.

Le musée est constitué de différentes salles d'exposition, qui peuvent contenir de 1 à 3 trésors.

Exemple : La salle de la colonne de gauche permettra d'exposer 2 trésors tandis que celle de droite permettra d'en exposer 3. Bien noter que celle de droite n'est utilisable que dans une partie à 4 joueurs (symbole présent en haut à côté de la porte fermée).



Dans la file d'attente du musée, chaque meeple réalise une action parmi les 2 suivantes.

A - FINANCER UNE EXPOSITION (MÉCÉNAT)

En tant qu'entreprise mécène, financer une exposition, revient à payer la réservation d'une salle du musée pour y exposer des trésors. Pour cela, placez un cube à votre couleur sur la case de la salle de votre choix (symbole "porte fermée" en haut de la colonne) à condition qu'un cube adverse n'y soit pas déjà présent, ni sur la case de la porte ouverte) et payez à la banque le coût indiqué en rouge grâce à votre compte "Achats Généraux" (salle rouge).



N.B. : Le boss et les ouvriers "OS n°8" bénéficient d'une réduction de 2\$ sur le mécénat d'une salle d'exposition.



Attention : Indépendamment de votre tour de jeu, dès qu'une salle est complète (un trésor présent sur chaque emplacement prévu), on déplace immédiatement le cube du joueur qui l'a financée sur la case correspondante d'ouverture de l'exposition au public (symbole "porte ouverte" en bas de la colonne) et on avance également son marqueur sur la piste de réputation du nombre de points indiqué à côté de la "porte ouverte".



B - VENDRE UN TRÉSOR AU MUSÉE

Prenez un trésor (et un seul !) de votre plateau individuel.

Choisissez un emplacement vide dans le musée pour y déposer votre trésor :

- Soit (au mieux) dans une salle d'exposition qui a été financée par vous-même ou par un autre joueur (identifiable par la présence d'un cube de couleur sur la porte fermée de la salle d'exposition). Vous devez obligatoirement utiliser l'emplacement libre le plus proche de la porte fermée dans la salle choisie.



Exemple page précédente : C'est le tour du joueur rouge ; voir en vert, les 3 coches indiquant les seules salles où il peut exposer son trésor. Ce n'est pas encore possible dans la 3ème colonne, car cette salle n'a pas encore été financée.

Il peut choisir la dernière salle (4ème colonne) puisqu'ainsi, non seulement ce trésor lui rapportera 3 Points de réputation en fin de partie (au lieu de 2 dans la 1ère colonne) mais en plus, la salle étant maintenant remplie, il va pouvoir déplacer son cube de la "porte fermée" à la "porte ouverte" et ainsi marquer immédiatement 2 Points de réputation pour l'ouverture de la salle au public. Il pourrait aussi choisir de le placer dans la 2ème salle (deuxième colonne) pour espérer marquer plutôt 3 Points de réputation en fin de partie (pour le mécénat de la salle) + 3 Points pour la valeur du trésor. Mais, il prend alors le risque que la salle ne soit pas remplie avant la fin de la partie, auquel cas, il ne marquerait alors que 2 Points de réputation en tout (voir * plus bas).

- Soit (au pire) dans la réserve du musée ; mais ainsi caché du grand public, il ne vous rapportera qu'1 Point de réputation en fin de partie (obligatoire s'il ne reste plus aucune salle d'exposition libre). Le nombre de trésors présents dans la réserve du musée n'est pas limité.



Dans les deux cas, recevez de la banque le montant correspondant au type de trésor vendu (3\$, 5\$, 7\$ ou \$9), indication présente sur le plateau, et placez sur votre tuile trésor un petit cube à votre couleur afin de se souvenir en fin de partie qui en est le propriétaire.



N.B. : Le boss et les ouvriers "OS n°8" bénéficient d'un gain supplémentaire de 2\$ sur la vente au musée de chaque trésor.



* Si en fin de partie, le trésor se trouve dans une salle complète, (salle donc ouverte au public) vous marquerez les points de réputation indiqués à côté de votre trésor. Sinon, vous marquerez seulement 2 Points de réputation pour ce trésor (comme s'il n'avait pas été vendu au musée et était demeuré dans votre stock).

3.2.9 - ZONE 9 : PUBLICITÉ



Ici, vous allez payer pour booster votre réputation. Mais attention : trop de pub, tue la pub ! Plus on en fait, plus le public s'en lasse et sa portée diminue...

Une seule action est possible : acheter de la pub. Payez à la banque le montant indiqué à côté de votre meeple depuis le compte "Achats Généraux".

N.B. : Seul le boss bénéficie d'une réduction de -2\$.



Avancez immédiatement le marqueur rectangulaire à votre couleur sur la piste de réputation du nombre indiqué au-dessus du cube doré.

A la fin de la résolution de la zone 9, le dernier joueur à avoir retiré son meeple, déplace le cube doré d'une case vers la droite (sauf s'il se trouve déjà sur la case la plus à droite en-dessous du chiffre "2"). Si aucun meeple n'est présent, le cube doré n'est pas déplacé.

Ainsi la publicité faite en début de partie rapporte plus de réputation que celle faite tardivement...



3.2.10 - ZONE 10 : LES AUTORITÉS LOCALES



C'est là où vous allez, pour ainsi dire, glisser des enveloppes sous la table auprès des autorités locales, afin de bénéficier du privilège d'être prioritaire sur vos adversaires. La caisse noire va être mise à contribution.

Une seule action est possible ici : poster un pot de vin aux autorités locales afin d'espérer devenir premier joueur lors du tour suivant (ou en tout cas le mieux placé possible dans l'ordre du tour suivant, si plusieurs joueurs décident de s'y rendre durant le même quadrimestre).

La résolution de cette action consiste en une enchère simultanée à poing fermé entre les joueurs qui ont déposé une enveloppe lors du quadrimestre en cours, après avoir retiré secrètement une certaine somme d'argent de leur caisse noire.

Le montant minimum est de 2\$; Il n'y a pas de montant maximum. Si un seul joueur a déposé une enveloppe lors de ce tour, il lui suffit juste d'engager 2\$ pour s'assurer la place de 1er joueur lors du tour suivant.



Si un joueur qui avait déposé une enveloppe ne veut plus ou ne peut finalement pas participer à l'enchère car il lui reste strictement moins de 2\$ dans sa caisse noire, il ne participe pas à l'enchère et perd 1 point de réputation.

Une fois les mains ouvertes ensemble à un signal donné, les sommes offertes par tous les joueurs sont toutes perdues et versées à la banque. Au pays des pots-de-vin, les autorités locales sont très gourmandes...

Déterminez le nouvel ordre du tour en fonction des montants offerts du plus important au plus faible.

La position de l'enveloppe sur la piste départage les égalités d'enchères, en faveur de celui qui a déposé l'enveloppe en premier. Les joueurs ne participant pas à cette enchère se retrouvent derniers joueurs, sans changer entre eux leurs positions relatives.



Exemple : Ici l'ordre du tour est actuellement le suivant : Vert, Rouge, Bleu, Blanc.

Sont venus déposer une enveloppe dans cet ordre : Blanc, Bleu, Vert. (Rouge ne participe donc pas aux enchères). On découvre à l'ouverture des mains que Vert et Blanc ont tous les deux misé 6\$ et que Bleu a misé 3\$. Vert et Blanc sont à égalité mais départagés par l'ordre de pose des enveloppes : Blanc l'ayant déposée avant Vert, Blanc devient 1er et Vert 2ème. Bleu qui a également misé devient 3ème et Rouge qui n'a pas participé se retrouve 4ème.

3.3 PHASE DE PAIEMENT DES SALAIRES

Après avoir résolu la zone 10, on enchaîne immédiatement avec la phase de paiement des salaires.



(Cf : l'illustration en bas du calendrier des tours de jeu)

Chaque joueur doit payer un salaire de 2\$ pour chacun de ses ouvriers (de base ou OS), prélevé depuis le compte RH. Le boss lui ne se verse pas de salaire, (il vit des dividendes de sa société dont il est l'actionnaire unique).

Dans le cas où le compte RH n'est pas suffisant pour payer l'intégralité des salaires, le joueur doit réaliser tous les transferts de compte possibles pour y parvenir en respectant le coût fixe par année à prélever dans chaque compte d'origine.

Rappel : Ce coût est de 1\$ durant la 1ère année, 2\$ durant la 2ème et de 3\$ durant la 3ème. Ce coût est immédiatement versé à la banque.

Dans le cas où malgré les transferts de compte, des meeples ne perçoivent pas complètement leur salaire, **le joueur perd immédiatement 1 Point de réputation** (sur la piste de score) **par ouvrier non intégralement rémunéré.**

La réputation ne peut jamais devenir négative (aussi on ne peut descendre sur cette piste en dessous de zéro même si on devait le faire...)

3.4 PHASE DE MAINTENANCE

Après avoir payé les salaires, on procède à une courte phase de maintenance.



(Cf : l'illustration en bas du calendrier des tours de jeu)

ZONE 2 : AJOUT DE NOUVELLES TECHNOLOGIES

De manière générale, ajoutez 1 ou 2 cartes du dessus de la pile de cartes "technologie" sur les emplacements correspondants selon que le numéro du quadrimestre est au centre ou à cheval sur deux cases.



Soit, 1 carte à la fin du 1er quadrimestre, 1 carte à la fin du 2ème, 2 cartes à la fin du 3ème, 1 carte à la fin du 4ème et enfin 2 cartes à la fin du 5ème.



On ne rajoute plus de carte "technologie" à partir du 6ème quadrimestre.

Attention dans le cas où un meeple se trouve sur le paquet de cartes, la carte qui doit être révélée, ou la première des deux, est choisie par le joueur ayant placé son meeple dessus.

Ainsi, quand un meeple a été positionné par un joueur sur la pile de cartes technologies, son propriétaire choisit dans la pile, en les regardant, la prochaine carte "technologie" qu'il extrait du paquet et la positionne immédiatement sur le plateau.

Il repose ensuite le paquet face cachée sans en changer l'ordre. Si on doit ce quadrimestre-ci placer deux cartes, la seconde révélée est alors celle se trouvant sur le dessus du paquet.

Le fait de connaître par avance l'ordre des cartes à venir peut s'avérer être un petit avantage supplémentaire qui compense le fait de ne pas avoir réalisé de réelle action avec son meeple lors de ce tour.

S'il n'y a plus d'emplacement libre sur les emplacements de la zone 2, (les 10 sont déjà recouverts), il la pose face visible sur la pile (ce qui constituera le choix d'une 11ème et dernière carte).

Enfin, il replace immédiatement son meeple sur la 1ère case de la file d'attente de la zone 2 et non pas sur son plateau individuel avec les autres meeples récupérés. Ainsi lors du tour suivant, il sera, s'il le souhaite, le premier à pouvoir profiter de cette nouvelle carte lors de la phase de résolution de cette zone.

ZONE 3 : AJOUT DE "CARTES AUX TRÉSORS" AU MARCHÉ

Tant qu'il y a des "cartes aux trésors" dans la réserve, prenez-en 2 aléatoirement à chaque tour, et ajoutez-les au marché aux puces, de la même manière que lors de la mise en place, en respectant la loi de l'offre et de la demande.

- S'il n'existe pas de carte avec le même numéro sur la piste : placez la carte au trésor sur l'emplacement le moins cher disponible, avec une valeur minimum de 4\$.
- S'il existe déjà une carte avec le même numéro sur la piste : empilez la carte sur la précédente, et faites baisser le coût de ces 2 cartes identiques en les déplaçant vers la première case disponible (le tarif disponible le plus élevé inférieur au tarif initial). S'il n'y a pas d'emplacement moins cher disponible, ne bougez pas la pile.

ZONE 4 : RETOUR DES HYDRAVIONS

Les hydravions gris se trouvant en mer sont replacés en zone 4 sur leur emplacement en filigrane.

ZONE 7 : RETOUR DES MEEPLES AU PORT

Les joueurs récupèrent leurs meeples se trouvant dans le magasin de zodiac ou sur un zodiac dans le lagon et les replacent dans la salle de repos du personnel de leur plateau individuel. Leur zodiac est replacé au port.

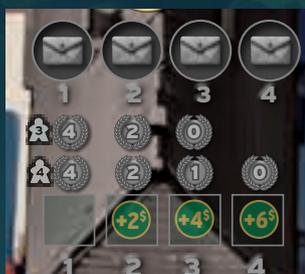
4 PHASE DE SCORING

4.1 A LA FIN DES 2 PREMIÈRES ANNÉES

Chacune des deux premières années se termine par une phase de scoring de Points de réputation.

Ceux-ci correspondent à la valeur inscrite juste au-dessus des cubes des joueurs marquant l'ordre du tour de chacun à ce moment-là ; à savoir :

- 4, 2, 1 et 0 Points de réputation à 4 joueurs ;
- 4, 2, 0 Points de réputation à 3 joueurs ;
- 2 et 0 Points de réputation à 2 joueurs.



On fait alors avancer sur la piste de score les marqueurs de réputation des joueurs concernés d'autant de points.

4.2 EN FIN DE LA PARTIE

En fin de partie, on réalise un dernier scoring complet.

La partie se termine sur un scoring final :

- Soit juste après la phase de paiement des salaires du quadrimestre où toutes les salles du musée sont ouvertes au public (plus de place pour y déposer un trésor, sauf à la réserve).
- Soit juste après la phase de paiement du dernier quadrimestre de la 3ème année (= 9ème tour de jeu), que toutes les salles du musée soit ou non ouvertes au public.

On procède alors au décompte de scoring final constitué des étapes suivantes : (cf. la carte d'aide).



A - Trésors

- X points (2 à 5) par trésor dans une salle ouverte au public (suivant le chiffre indiqué par l'emplacement du trésor) ;
- 2 points par trésor dans une salle non ouverte au public ;
- 1 point par trésor présent dans la réserve du musée ;
- 2 points par trésor non vendu au musée (présent sur le plateau personnel).

B - Brevets technologiques

- X points (1 à 3) par brevet dont le joueur est propriétaire (selon la valeur indiquée sur les cartes "objet technologique").

C - Requins

- 2 points par requin tué (présent sur le plateau personnel).

D - Cartes au trésor

- 1 point par "carte aux trésors" possédée par le joueur y compris celles de même numéro (carte simple, carte satellite ou carte du mercenaire).
- 2 points supplémentaires pour chaque collection d'au moins 3 cartes de la même zone quel qu'en soit le type.

E - Argent

- 1 point par tranche de 10\$ non dépensés (y compris ceux encore cachés dans la caisse noire).

F - Influence auprès des autorités locales

- X points (0 à 4) selon l'influence.

Chaque joueur augmente sa réputation de la valeur indiquée au-dessus de son cube dans la zone 10 "Autorités locales".

4.3 Victoire

Le vainqueur est le joueur terminant avec le plus grand nombre de Points de réputation.

En cas d'égalité, le joueur ayant à la toute fin du jeu, la plus grande influence auprès des autorités locales (le mieux placé dans l'ordre du tour de la zone 10) remporte la partie (lettre "G" sur l'illustration de la page précédente).

DÉTAIL DES TECHNOLOGIES

Il existe 6 familles d'objets technologiques ayant chacune une utilité spécifique :

1 POUR PLONGER

--	--	--

Masque

Bouteille

Scaphandre

Ce symbole indique à la fois que ces objets sont nécessaires pour pouvoir plonger et jusqu'à quelle profondeur.



Exemple : Ci-contre, vous pouvez plonger jusqu'à 3 cases de profondeur à partir de la surface de la mer, soit toutes les cases entourées en jaune sur la tuile ci-dessous.

Vous pourrez développer jusqu'à 3 technologies de plongée, de puissance croissante puisque permettant de plonger de plus en plus profondément. Bien sûr, qui peut

le plus peut le moins : par exemple, une zone accessible en bouteilles le sera aussi en scaphandre.

Compte-tenu du nombre d'objets associés à chacune d'entre elles, il faudra en développer plusieurs si vous voulez équiper tous vos zodiacs.



Exemple : ici, vous pouvez donc plonger jusqu'à deux niveaux en dessous de la surface depuis le zodiac bleu et jusqu'au 4 niveaux depuis le zodiac vert.

2 POUR AVANCER PLUS VITE EN ZODIAC

--	--	--

Moteur d'appoint

Moteur moyen

Super moteur

Ce symbole indique que l'objet (moteur) doit être placé à l'arrière d'un zodiac.

Par défaut, avec leur moteur d'origine, tous les zodiacs ont une capacité de déplacement de 2 cases gratuites + 1 case pour 1\$ (à payer à la banque avec le compte "Frais de mission") ; soit un maximum de 3 cases.



Chacun des 2 emplacements, à gauche et à droite du moteur d'origine, est là pour vous permettre d'ajouter 1 moteur supplémentaire. Ces deux moteurs ajoutés peuvent être similaires ou différents.

Le moteur d'appoint permet d'avancer d'1 case pour 1\$, le moteur moyen jusqu'à 2 cases pour 1\$ en tout et le super moteur jusqu'à 2 cases pour 0\$.

Les avantages des nouveaux moteurs peuvent être utilisés en les combinant avec ceux du moteur de base mais peuvent aussi être utilisés sans que le déplacement de base payant ne soit utilisé.

De manière générale : A vous de déterminer la meilleure combinaison possible entre vos moteurs sur un même zodiac, vous permettant d'avancer le plus rapidement possible et pour le moins cher possible.



Vous pouvez par exemple ici, choisir d'avancer de 1 à 4 cases gratuitement, de 5 ou 6 cases pour 1\$ ou de 7 cases pour 2\$.

3 POUR DÉTECTER PRÉCISEMENT CERTAINS TRÉSORS



Sonar basique

Sonar évolué

Détection satellite



Ce symbole indique que ces objets sont nécessaires pour pouvoir détecter précisément l'emplacement de certains trésors et à la fois leur portée en profondeur d'utilisation.

Les technologies de détection vous permettent d'accéder aux trésors dont la localisation précise n'est pas parfaitement fournie par la "carte aux trésors" :

Il s'agit de ceux symbolisés par les icônes du type :

La couleur du symbole (similaire à celle des coffres) précise la valeur du trésor à récupérer.



Le sonar basique vous permet de fouiller les 2 cases qui se trouvent sous votre bateau, pour un coût d'utilisation de \$1. Le sonar évolué fonctionne de la même manière, mais permet d'accéder aux trésors jusqu'à 4 cases sous le bateau, pour un coût de \$2.



La détection satellite permet elle aussi d'accéder aux trésors cachés de l'intégralité de n'importe quelle zone de fouilles.

Quand vous achetez l'objet, prenez en plus 2 "cartes aux trésors" du numéro de votre choix depuis la réserve en dehors du plateau (tuiles spécifiques avec icône satellite).



Elles jouent pour le reste du jeu, le même rôle qu'une "carte aux trésors" classique et sont comptabilisées comme les autres pour les phases de revenus et de décompte final du score.

4 POUR DÉSINCARCÉRER DES TRÉSORS



Perforatrice

Excavateur



Les trésors "incarcérés" sont représentés en oblique et bordés de noir sur fond rocailleux.



Ce symbole indique que ces objets sont nécessaires pour désincarcérer certains trésors.

La perforatrice permet de désincarcérer de la roche des trésors situés jusqu'à 3 niveaux en dessous de la surface. Son coût d'utilisation est de 1\$ par trésor ainsi libéré.

L'excavateur permet de désincarcérer de la roche des trésors situés jusqu'au fond (4 niveaux en dessous de la surface). Son coût d'utilisation est de 2\$ par trésor ainsi libéré.

5 POUR TUER ET/OU ÉVITER LES REQUINS



Harpon basique

Fusil-harpon

Cage de protection



Ce symbole indique que ces objets sont nécessaires pour affronter les requins.



Sans harpon, fusil harpon ou cage de protection, vous ne pouvez pas plonger dans une colonne où figure un requin (comme le rappelle le recto de votre carte d'aide). Vous pourrez donc développer 2 types de harpons : le harpon basique et le fusil-harpon.

Face à un requin, avec un harpon basique, lancez le dé. Si le résultat est :

- 1, 2, 3, 4 ou 5 : le harpon effraie seulement le monstre qui disparaît provisoirement jusqu'à la fin de votre tour de jeu ;
- 6 : vous tuez le requin.

Face à un requin, avec un fusil-harpon, lancez le dé.

Si le résultat est :

- 1, 2 ou 3 : le harpon effraie seulement le requin qui disparaît provisoirement jusqu'à la fin de votre tour de jeu ;
- 4, 5 ou 6 : vous tuez le requin.

Avec le harpon basique ou le fusil-harpon, après avoir tiré sur le requin, que vous l'ayez tué ou non, vous continuez votre descente en plongée (si vous le désirez et le pouvez) à la rencontre soit d'un autre requin soit d'un trésor.

La cage de protection



Elle permet de ne pas tenir compte des requins ! Vous passez la case sans stress... et continuez votre descente en direction du ou des trésors placé(s) sous eux.

La cage de protection couplée à un harpon basique ou à un fusil-harpon, vous aurez bien plus de chances de tuer un requin car celle-ci vous apporte un +2 au dé.

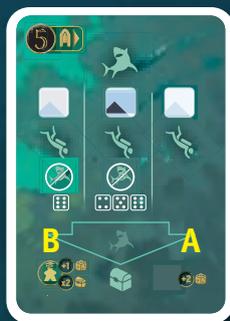
- Avec la cage et un harpon basique, si le résultat total est : 4, 5 ou 6, vous tuez le requin.
- Avec la cage et un fusil-harpon, si le résultat total est : 2, 3, 4, 5 ou 6, vous tuez le requin.

Tout ceci est résumé au verso de votre carte d'aide.

A - A noter que si vous équipez votre zodiac d'une cage de protection et par exemple d'un fusil-harpon, vous tuez à coup sûr tous les requins sur un résultat de dé compris entre 2 et 6 puisque la cage vous apporte +2 au résultat du dé.

B - Si en plus de la cage, votre plongeur est votre boss ou un Ouvrier Spécialisé n°5/7, celui-ci vous apportant un +1 au dé, vous tuez donc tous les requins à coup sûr même sans avoir à lancer le dé puisque dorénavant vous les tuez sur toute valeur de 1 à 6.

Remarque : Il est très important de bien retenir ce point pour les joueurs qui ne supportent aucun hasard avec des dés et veulent être certains de pouvoir tuer tous les requins qu'ils vont rencontrer.



6 POUR PÊCHER POISSONS OU HOMARDS



Harpon basique



Fusil-harpon



Casier à homards



Ce symbole indique que l'objet est nécessaire pour pêcher les homards.

Le harpon basique et le fusil-harpon ne servent pas uniquement à tuer des requins. Ils servent aussi dans le lagon pour aller à la pêche aux poissons plus petits. Il y a pour cela, un unique emplacement qui vous rapportera 5\$ si vous utilisez un harpon basique ou 6\$ avec un fusil-harpon. Vous ne pouvez d'ailleurs vous y rendre que si vous possédez l'un des deux (comme indiqué sur le plateau).



N.B. : Le boss ou un Ouvrier Spécialisé n°5/7 ayant un bonus de +2\$, ils rapportent donc quant à eux 7\$ ou 8\$ par pêche.

Attention : en haute-mer, il n'est pas nécessaire d'avoir l'un ou l'autre de ces harpons pour pêcher sur les deux cases centrales où plusieurs zodiacs peuvent se trouver en même temps.



Cela rapporte 2\$, puisqu'il ya une canne à pêche à bord de chaque zodiac.

Le casier à homards vous permet donc d'aller à la pêche aux homards dans le lagon, et ainsi vous assurer un revenu confortable de 8\$.

N.B. : Le boss ou un Ouvrier Spécialisé n°5/7 rapportent donc quant à eux 10\$ par pêche aux homards.



LES OBJETS RÉCUPERABLES SUR L'ÎLE AVEC LE DÉTECTEUR DE MÉTAUX



Chaque joueur dispose d'un détecteur de métaux en début de partie sur son plateau individuel dans la salle des objets techniques. Une fois embarqué sur un zodiac, il est possible de partir avec depuis le port [Zone 5] pour se rendre sur l'île du lagon afin d'y récupérer un objet enfoui dans le sable. Ces objets sur l'île sont au nombre de 9 présents à chaque partie pris au hasard parmi 12 possibles.

Il existe 3 familles d'objets récupérables sur l'île :

1 DES OBJETS TECHNIQUES



- Un fusil-harpon amélioré (qui donne +1 au dé contre les requins) ;
- Un moteur moyen amélioré qui permet d'avancer de 3 cases pour 1\$;
- Un sonar basique amélioré permettant de sonder jusqu'à 3 niveaux au-dessous de la surface.

2 DES OBJETS DE VALEUR



- Une pièce de collection valant 6\$;
- Un collier valant 7\$;
- Une montre ancienne valant 8\$;
- Un bracelet valant 9\$.

3 DES TRÉSORS



- Trois trésors (couleur obsidienne) valant 3\$;
- Deux trésors (couleur bronze) valant 5\$.

Remarque : Les joueurs qui ne supportent pas le hasard peuvent ne jamais se rendre sur l'île bien que tout ne soit que bonus. Il est tout à fait possible de remporter la victoire, même sans tuer de requins, ni aller sur l'île dans une partie ou d'autres joueurs le font car il existe bien des manières de jouer différentes et simultanées qui peuvent mener à la victoire.

VARIANTE : "SANS FOI NI LOI !"

Nous vous proposons cette variante afin de satisfaire l'appétit des joueurs experts qui apprécient (en plus de l'interaction indirecte) une interaction directe très forte. Pour cela vous allez pouvoir recruter lors de mises aux enchères des mercenaires qui vont sérieusement mettre à mal l'entreprise des adversaires.

Dans ce mode, vous utilisez tout le matériel d'une partie normale auquel vous ajoutez :

- les 4 meeples mercenaires (noirs) ;
- l'hydravion noir ;
- les 7 "cartes aux trésors des mercenaires" à 3/4 joueurs, ou seulement les n°1 à 5 à 2 joueurs ;
- la tuile "mine sous-marine".



Enfin placez le calendrier sur sa face Mercenaire :



Phases de mise aux enchères d'un mercenaire (après les phases de maintenance).

Zone 2 : Prenez la carte d'aide à la préparation du paquet de cartes "technologie" sur sa face "Mercenaires" et suivez les instructions. Attention : on dispose au hasard 3 cartes de technologie de niveau 0 (donc, pas nécessairement "le masque").

1 RECRUTEMENT D'UN MERCENAIRE

Quatre fois dans la partie, soit à la toute fin des quadrimestres 3, 5, 7 et 8 (après leur phase de maintenance), chaque joueur aura l'occasion de tenter d'acquérir un mercenaire au plus offrant par la proposition d'une enchère en provenance de sa caisse noire. Tous les joueurs peuvent y participer mais n'y sont aucunement obligés.

L'enchère se fait oralement, dans l'ordre du tour, et chacun peut proposer la somme qu'il veut à partir du moment où elle est strictement supérieure à la dernière enchère proposée. Celui qui ne veut ou ne peut plus monter (car il sait qu'il n'a pas assez dans sa caisse noire) passe et les enchères continuent ainsi (autant de tours de parole que nécessaire) jusqu'au dernier surenchérisseur.

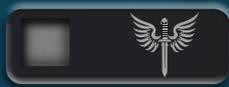
A tout moment, vous pouvez discrètement vérifier la somme présente dans votre caisse noire.

Celui qui remporte l'enchère verse la somme annoncée à la banque et recrute un meeples mercenaire, à usage unique, qu'il vient placer dans son local RH avec ses autres meeples ; les autres joueurs ne déboursent rien.

Attention : Un joueur qui aurait annoncé par erreur un prix qu'il ne peut payer lors de cette phase d'enchère et qui se retrouverait être le dernier enchérisseur, perd immédiatement 1 Point de réputation et c'est donc l'avant dernier enchérisseur qui en devient l'acquéreur.

2 PLACEMENT D'UN MERCENAIRE

Lors de la phase de placement des ouvriers, vous pouvez placer un ou plusieurs mercenaires lors du même quadrimestre.



Vous pouvez poser un mercenaire en premier placement, lors d'un tour de pose intermédiaire de meeples ou en dernière action de pose, juste avant de passer, du moment que vous ne posez toujours qu'un seul meeples à la fois.

La seule différence avec un meeples à votre couleur est que vous le posez sur la case spéciale qui lui est réservée et en posant également à côté de lui un cube à votre couleur pour indiquer qu'il travaille pour vous.

Selon les files d'attente, cette case du mercenaire, à usage unique, se situe soit en tête, soit en queue de file. Cela n'a aucune incidence sur son placement.

Attention : On ne peut pas poser de jeton «action double» sous un mercenaire. Il ne peut pas devenir OS mais peut déposer une enveloppe en zone 10.

3 PHASE DE RÉOLUTION

Si la case du mercenaire est en tête de file d'attente, il sera résolu avant le meeples situé sur la 1ère case. A contrario, si la case du mercenaire est en queue de file d'attente, il sera résolu après le dernier meeples placé dans cette zone.

L'action du mercenaire dépend de la zone où il a été placé.

3.1 ZONE 1 : "RECRUTEMENT D'OUVRIERS"



Ici, le mercenaire vole tous les jetons "action double" non encore utilisés, c'est-à-dire à la fois ceux se trouvant



en zone 1 sous des meeples non recrutés, et ceux qui se trouvent encore sur les plateaux individuels des joueurs.

3.2 ZONE 2 : "RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT"



Ici, le mercenaire vole le brevet d'une carte (face révélée) ainsi qu'un exemplaire de l'objet associé.

- Si le brevet n'appartient à personne, le recruteur du mercenaire place un de ses cubes sur la colonne de gauche de la carte en la baissant d'un niveau par rapport au nombre de joueurs puisqu'il en profite pour récupérer un exemplaire de l'objet (pris dans la réserve).



- Si le brevet appartient déjà à un autre joueur, le recruteur du mercenaire rend à son propriétaire le cube déjà présent et le remplace par un cube à sa couleur en l'abaissant d'une case s'il reste encore au moins un exemplaire disponible de l'objet (pris donc dans la réserve).

Dans les deux cas, c'est désormais au recruteur du mercenaire que seront versées les royalties de ce brevet et qui bénéficiera, en fin de partie, des points de réputation afférents.

3.3 ZONE 3 : "MARCHÉ AUX PUCES"



Ici, le mercenaire vole 2 "cartes aux trésors", au choix, parmi les "cartes aux trésors" spécifiques qui lui sont réservées.



Bien plus précises que les autres "cartes aux trésors", elles vont permettre au recruteur du mercenaire d'accéder dorénavant aux 2 zones de fouilles concernées et en plus, d'être le seul sur ces 2 zones, à pouvoir s'affranchir de posséder un sonar pour récupérer les trésors qui en nécessitent un normalement pour les localiser exactement.

Si l'une ou les deux tuiles "zone de fouilles" correspondant aux "cartes aux trésors" choisies par le mercenaire :

- sont déjà présentes sur le plateau central, son recruteur ajoute un cube à sa couleur à côté d'elles et en prend connaissance si elles sont encore face cachée.
- ne sont pas encore présentes sur le plateau central, son recruteur les choisit dans la réserve en suivant la règle habituelle (tirage des 3 premières de la pile et choix, de l'une ou deux d'entre elles, qu'il pose face cachée sur le plateau central avec ajout de cube à sa couleur à côté).

3.4 ZONE 4 "HYDRAVION"



Ici, le mercenaire sabote tous les hydravions gris, qui seront inutilisables durant ce quadrimestre.



Ils ne seront réparés que pendant la prochaine phase de maintenance.

De plus, il vole l'hydravion noir qui devient la propriété exclusive du joueur qui joue le mercenaire. Le joueur pourra ainsi utiliser cet hydravion noir à sa convenance, sans coût d'utilisation, au début de son tour lors de la résolution de la zone 5 et ce jusqu'à la fin de la partie.

3.5 ZONE 7 : "PORT" (pour une future action en zone 5)

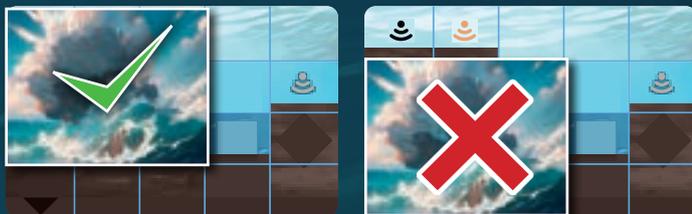


Ici, le mercenaire récupère une mine sous-marine qu'il va pouvoir utiliser quand



il le souhaitera, à l'un de ses tours de jeu, sur l'une des zones de fouilles de la zone 5.

Le mercenaire la posera alors par-dessus la tuile de "zone de fouilles" et en recouvrira ainsi une surface de 9 cases (carré de 3x3) situées immédiatement sous la surface de la zone de son choix.



Il n'a pas besoin de transporter cette mine dans un zodiac pour la déposer. Il n'est pas nécessaire non plus pour lui de posséder une "carte aux trésors" de la zone choisie.

L'explosion a les 2 effets suivants :

- Tous les requins recouverts par la tuile "mine sous-marine" sont tués et le joueur qui a utilisé le mercenaire récupère aussitôt autant de tuiles "requins" qu'il dépose dans la chambre froide de son plateau individuel. Chaque requin lui rapportera donc 2 points de réputation en fin de partie.
- Tous les trésors recouverts par la tuile "mine sous-marine" sont détruits.

On range ensuite la tuile "mine sous-marine" dans la boîte et on pose une tuile de "recouvrement" sur chaque requin tué et trésor détruit.

3.6 ZONE 8 "MUSÉE"



Ici, le mercenaire peut réaliser l'une des 2 actions suivantes au choix :

- soit il permute les emplacements de deux trésors (échange des cubes aux couleurs des joueurs) ;
- soit il déplace un trésor vers un emplacement libre d'une exposition financée (déplacements de la tuile trésor et du cube qui se trouve dessus).

Si ce second choix a pour conséquence qu'une salle déjà ouverte aux visiteurs ne soit plus pleine (tous les trésors ne sont plus présents) cela entraîne immédiatement sa fermeture au public et le joueur dont le cube se trouvait sur la porte ouverte replace son cube sur la porte fermée. Il doit aussi reculer son marqueur de réputation du nombre de points correspondant à l'ouverture antérieure de la salle.

3.7 ZONE 9 : "PUBLICITÉ"



Ici, le mercenaire réalise une campagne de dénigrement massif de tous ses adversaires sur les réseaux sociaux, soit une sacrée contre-publicité.

Cela entraîne immédiatement une baisse de réputation des entreprises adverses. Aussi tous les joueurs, mis à part le recruteur du mercenaire, doivent reculer leur marqueur de réputation de 4 points sur la piste de score.

Si tel devait être le cas, la réputation d'une entreprise ne peut cependant pas devenir totalement négative et donc tomber en dessous de zéro.

4 PHASE DE VERSEMENT DES SALAIRES

Lors de cette phase, comme à chacun de vos ouvriers, vous devez payer 2\$ de salaire par mercenaire encore présent dans la salle de repos de votre plateau individuel, donc non encore utilisé.

N.B. : *A contrario, un mercenaire qui vient juste d'être recruté (donc nécessairement après la phase de versement des salaires puis de maintenance), utilisé lors du quadrimestre suivant ne vous aura coûté aucun salaire, (juste son prix d'achat aux enchères), puisque vous n'en serez plus en possession à la fin du quadrimestre quand arrivera la nouvelle phase de versement des salaires, étant donné qu'il est défaussé juste après son utilisation.*

5 PHASE DE MAINTENANCE

Il est à noter qu'une fois qu'un mercenaire a mal agi envers la concurrence, on considère que chacun s'étant virtuellement prémuni contre ce genre de coup bas, tout autre mercenaire dorénavant ne peut plus infliger ce même désagrément par la suite à qui que ce soit.

Aussi, la présence sur la case, jusqu'à la fin de la partie, du cube de la couleur du joueur qui l'a utilisé, (contrairement au mercenaire qui est remis dans la boîte après l'exécution de son coup bas), permet de se souvenir que l'on ne peut plus réaliser cette crasse et qu'il ne sera donc plus possible d'utiliser un nouveau mercenaire dans cette même zone.

En résumé, si vous aviez oublié de retirer le mercenaire après avoir résolu son action, vous le replacez dans la boîte mais le cube de la couleur du joueur demeure jusqu'à la fin de la partie empêchant quiconque d'accomplir à nouveau la même mauvaise action.

RAPPEL DES CAS OÙ LES JOUEURS PEUVENT PERDRE 1 POINT DE RÉPUTATION

(JEU DE BASE OU VARIANTE)

- Un ouvrier placé sur une file d'attente qui au moment de résoudre l'action ne peut plus ou ne veut plus la faire.
- Une enveloppe placée en zone 10 et au moment de payer, le joueur se rend compte qu'il n'a pas au moins 2\$ dans sa caisse noire.
- A la phase de paiement des salaires, chaque ouvrier (simple ou spécialisé) qui ne peut être intégralement payé 2\$.
- Dans la variante "Sans foi ni loi !", le dernier enchérisseur pour l'attribution d'un "mercenaire" qui se rend compte qu'il n'a pas assez pour payer son annonce.

MODE SOLO

Vous pouvez jouer à Thesauros en mode solo en appliquant les règles particulières suivantes par rapport au mode standard :

1 OBJECTIF

Ouvrir les 3 salles du musée au public et obtenir plus de 80 Points de réputation.

2 MISE EN PLACE

Choisissez un plateau individuel et prenez tout le matériel à la couleur du joueur sauf le jeton "Dessous de table" et la "Caisse noire" (car pas d'ordre du tour à déterminer, ni de mercenaires). Utilisez le calendrier sur sa face 1 joueur.



Utilisez le plateau central sur la face 1/2 joueurs et réalisez la mise en place habituelle de tout le matériel (sur et hors du plateau) à ces quelques exceptions près :

- Choisissez uniquement 2 chapeaux de spécialisation avec des numéros différents (parmi les 4 types), ce seront les seuls disponibles pour la partie et placez-les sur le plateau à leur emplacement correspondant.
- Ne sortez pas de la boîte les "Carte aux trésors" n°6 et 7.

• **Zone 2 :** Placez 1 cube d'une couleur de joueur non utilisée sur chacun des 5 emplacements prévus à cet effet pour simuler la présence d'un joueur virtuel.



• Lors du placement initial des 3 premières cartes "objets technologiques" sur cette zone, repositionnez alors les 2 premiers cubes sur les cartes en tenant compte de la règle suivante :

Dans chaque partie, on considère que l'adversaire virtuel a déjà acheté le brevet de la carte techno qui recouvre la case où se trouve déjà un cube et acheté un exemplaire de cet objet ; placez alors le cube de ce joueur virtuel sur la carte, sur la case juste en dessous du symbole "2 joueurs" afin de signifier qu'un exemplaire a déjà été vendu.



Exemple : ici avec la carte "Masque" toujours placée sur le 1er emplacement de la zone 2.

3 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Toutes les règles habituelles s'appliquent, seuls les éléments suivants changent :

- **Zone 2 :** Le nombre d'objets disponibles est le même qu'à 2 joueurs. Cependant, les 3 fois dans la partie, où vous ajoutez à nouveau une carte techno sur un emplacement où se trouve déjà un cube de la couleur du joueur virtuel, procédez comme lors de la mise en place. Repositionnez le cube du joueur virtuel sur la carte, sur la case juste en-dessous de la case 2 joueurs ; le brevet lui appartient donc et il en a acheté un exemplaire.
- Si vous achetez un objet dont le brevet appartient au joueur virtuel, les royalties sont à payer à la banque.
- La **zone 10** n'est pas utilisée.

4 DÉCOMPTE FINAL

Le décompte final est identique à celui d'une partie normale, à ceci près :

- Comme il n'y a pas de zone 10, il n'y a pas de points attribués pour l'influence ;
- Vous marquez des points de réputation supplémentaires si vous parvenez à remplir les 3 salles du musée et donc les

ouvrir au public avant la fin du 9^{ème} quadrimestre. Comme indiqué sur le calendrier, vous pouvez donc ajouter à votre score final :

- Soit **+30 points** si objectif réalisé avant la fin du 6^{ème} quadrimestre ;
- Soit **+20 points** si objectif réalisé avant la fin du 7^{ème} quadrimestre ;
- Soit **+10 points** si objectif réalisé avant la fin du 8^{ème} quadrimestre ;
- Soit **+0 point** si objectif réalisé avant la fin du 9^{ème} quadrimestre.

Vous ne gagnez que si les 3 salles du musée sont ouvertes au public et que votre réputation excède 80 Points de réputation.

5 TROPHÉES

Voici 3 premières propositions de trophées à réaliser.

Vous devriez trouver prochainement de nouvelles propositions de trophées sur la page Web de Thesauros sur le site de "Super Meeple" qui vous permettront de réaliser de nouveaux challenges afin de tenter de remporter de nouveaux trophées.

TROPHÉES (pour le mode de jeu en solo)			
LE PATRON DE L'ANNÉE Gagnez avec une réputation incroyable : Score final de ...	80+	90+	100+
INDIANA JONES Remplissez le musée au quadrimestre :	8 ^e	7 ^e	6 ^e
LE ROI DES PÊCHEURS Gagnez en générant un maximum de revenus de la pêche (en mer, dans le lagon, aux moules). (Utilisez un second cube sur la piste de score pour suivre vos gains de la pêche.)	70\$ de revenus	80\$ de revenus	90\$ de revenus

RÉSUMÉ DES DIFFÉRENCES ENTRE LES 3 MODES DE JEU

	MODE INITIATION	JEU STANDARD	VARIANTE "SANS FOI NI LOI ! "
Répartition du budget	Guidée (55\$ au départ)	Libre (50\$ au départ)	Libre (55\$ au départ)
Caisse Noire	Transferts depuis la caisse noire autorisés en cours d'année	Pas de transfert	Pas de transfert
Bâtiment R&D [Zone 2]	Masque en 1ère technologie + harpon simple + moteur d'appoint	Masque en 1ère technologie + 2 cartes niveau 0	3 cartes niveau 0
Marché aux puces [Zone 3]	"Cartes aux trésors" 1 à 4 dans l'ordre + 5 "cartes aux trésors" tirées au hasard	"Cartes aux trésors" tirées au hasard	"Cartes aux trésors" tirées au hasard
Mercenaires	Non	Non	Oui

MODE INITIATION

Vous retrouvez ici l'intégralité des modifications à apporter durant la mise en place et durant le jeu dans une partie d'initiation.

1 DURANT LA MISE EN PLACE

Posez le calendrier sur sa face Initiation.



Zone 2 : Prenez la carte d'aide à la préparation du paquet de cartes "technologie" sur sa face "Initiation" et suivez les instructions.

A) Posez la technologie "masque de plongée" sur la 1ère case puis les deux autres technologies de niveau 0 sur les deux cases suivantes.

B) Prenez ensuite les 4 cartes technologies avec l'icône , mélangez-les et posez-les en dehors du plateau. Cela forme le paquet A.

C) Mélangez les 3 cartes de niveau 1 restantes avec les 5 cartes de niveau 2. Cela constitue le paquet B.

D) Posez le paquet A sur le paquet B, cela constitue la pile de pioche des cartes "technologie" que vous allez placer face cachée (en zone 2) sur l'emplacement prévu du bâtiment n°2.



Zone 3 : Commencez par placer un exemplaire de chacune des "cartes aux trésors" des zones 1 à 4 sur les cases 4\$ à 7\$ puis complétez la série.

A 3 ou 4 joueurs, il faut donc encore placer 5 "cartes aux trésors" puisqu'il devra y en avoir 9 en tout au démarrage du jeu.

A 2 joueurs, il ne faudra en ajouter qu'1 seule puisqu'il en faut 5 en tout.

Les "cartes aux trésors" supplémentaires, tirées une à une, seront posées en respectant la règle de placement de l'offre et de la demande qui entraîne une baisse du prix d'achat d'un numéro de cartes s'il y en a plusieurs à vendre. (cf. : modèle sur la page de mise place générale).

Plateaux individuels : Chaque joueur démarre la partie avec 55\$ (au lieu de 50\$) + la compensation d'ordre de tour comprise entre 0\$ et 6\$).

Afin que votre répartition de cette somme entre vos 5 comptes budgétaires ne soit pas totalement hasardeuse, nous vous incitons à suivre les conseils indiqués en haut à droite dans chaque case.

Ainsi par exemple, il vous est conseillé de mettre au minimum 12\$ dans la case violette RH et ainsi de suite...



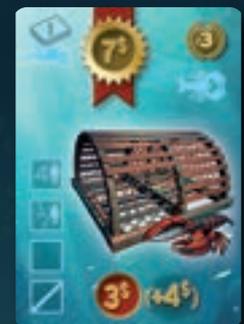
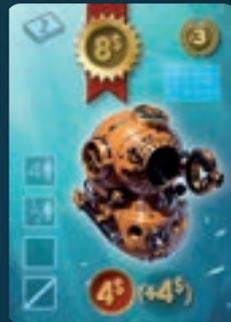
2 DURANT LE JEU

Durant une partie d'initiation, l'unique différence avec la règle de base est qu'il demeure possible de transférer de l'argent de la "caisse noire" vers un autre compte mais en s'acquittant tout de même des frais de transfert propres à l'année en cours.



AIDE DE JEU

LES OBJETS TECHNOLOGIQUES ET LEURS AMÉLIORATIONS



AIDE AU RANGEMENT

ORGANISATION DES TUILES ET DES OBJETS DANS LES CASIERS



x7



x27



x12 x4



x1 x7 x4 x1



x4 x3 x3



x69



x4 x4 x1 x1 x2



x21



x5 x4 x3



x10



x8 x2



x5 x4 x3



x18



x12



x5 x4 x3



x96



x23



x58



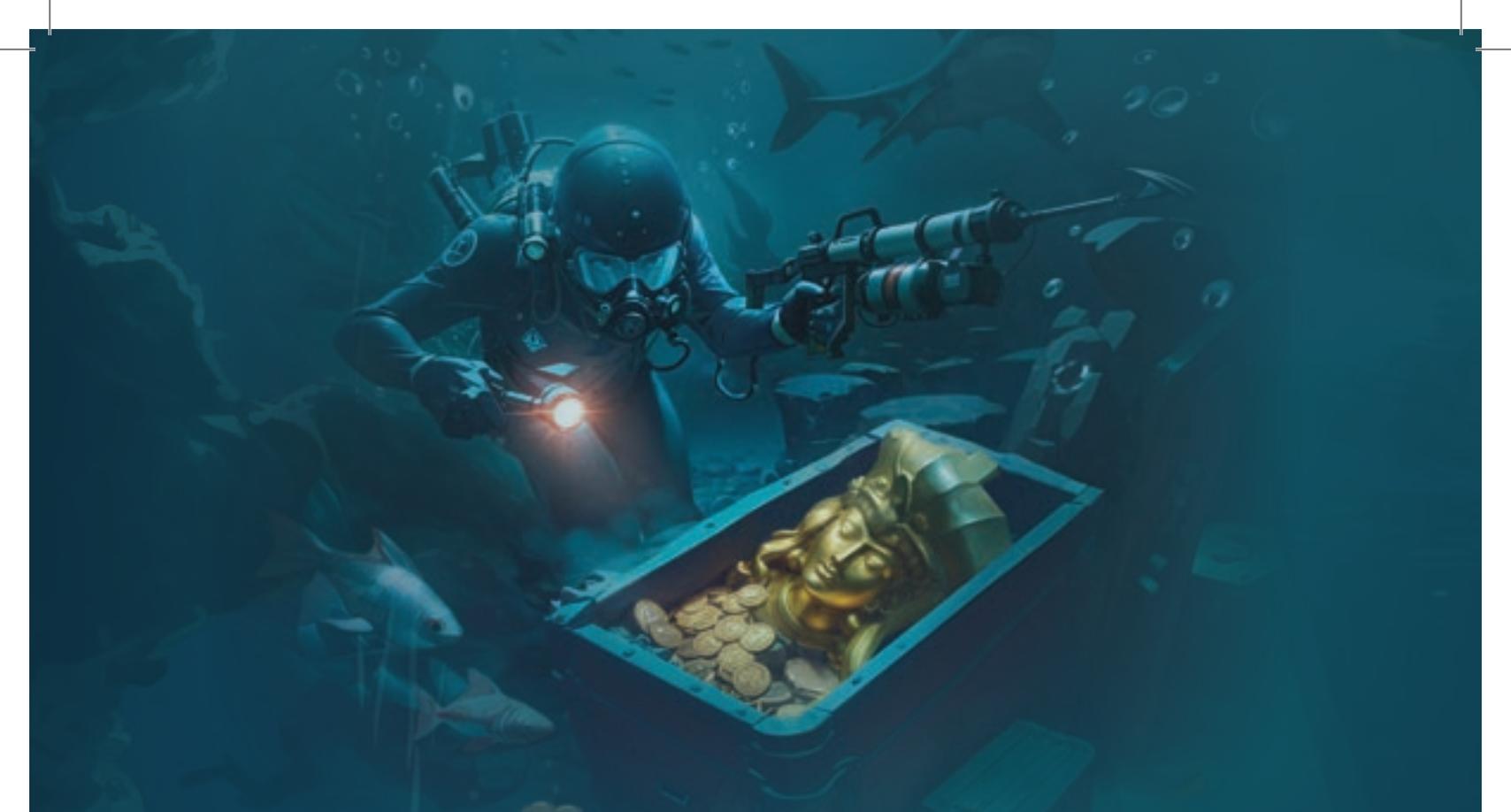
x5 x4 x3



x22

INDEX

MATÉRIEL	2	VARIANTE	
MISE EN PLACE	4	"SANS FOI NI LOI !"	23
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	6	1 • RECRUTEMENT D'UN MERCENAIRE	24
1 • PHASE DE REVENUS	6	2 • PLACEMENT D'UN MERCENAIRE	24
2 • PHASE DE GESTION DE BUDGETS	6	3 • PHASE DE RÉOLUTION	24
3 • PHASE D' ACTIONS	7	4 • PHASE DE VERSEMENT DES SALAIRES	25
4 • PHASE DE SCORING	19	5 • PHASE DE MAINTENANCE	25
DÉTAIL DES TECHNOLOGIES	20	MODE SOLO	26
1 • POUR PLONGER	20	1 • OBJECTIF	26
2 • POUR AVANCER PLUS VITE EN ZODIAC	20	2 • MISE EN PLACE	26
3 • POUR DÉTECTER PRÉCISEMENT CERTAINS TRÉSORS	21	3 • DÉROULEMENT DE LA PARTIE	26
4 • POUR DÉSINCARCÉRER DES TRÉSORS	21	4 • DÉCOMPTE FINAL	26
5 • POUR TUER ET/OU ÉVITER LES REQUINS	21	5 • TROPHÉES	27
6 • POUR PÊCHER POISSONS OU HOMARDS	22	RÉSUMÉ DES DIFFÉRENCES ENTRE LES 3 MODES DE JEU	27
LES OBJETS RÉCUPÉRABLES SUR L'ÎLE AVEC LE DÉTECTEUR DE MÉTAUX	23	MODE INITIATION	28
1 • DES OBJETS TECHNIQUES	23	1 • DURANT LA MISE EN PLACE	28
2 • DES OBJETS DE VALEUR	23	2 • DURANT LE JEU	28
3 • DES TRÉSORS	23	AIDE DE JEU	29
		AIDE AU RANGEMENT	30



CRÉDITS

Auteur : *Cédric Millet*

Illustrations : *Yann Valeani & Oscar Manuel*

Chef de Projet et développeur : *Bernard Philippon*

Rédaction des règles : *Bernard Philippon*

Direction artistique / Maquette : *Igor Polouchine*

Remerciements de l'auteur :

"Merci à l'équipe Super Meeple pour sa confiance, et à tous les testeurs en France et en Inde qui ont contribué à la mise au point du jeu, notamment : Arié, Arjun, Arthur, Chitra, Diane, Fabien, Greg, Hervé, Hugo, Laurent, Marc, Mathieu, Nathanaël, Patrick, Philippe, Pierric, Sandrine, Thierry, Thomas, Vincent, Yaël et les testeurs du concours CREAGAMES 2013 et du KALBARJ.

Remerciements particuliers à Laurent pour avoir obtenu 11 fois '1' au dé dans la même partie de test d'une des premières versions du prototype, et à Bernard pour ses qualités de développeur."

Il est à bien noter que l'entreprise "Super Meeple" soucieuse du respect de la préservation des espaces animales et plus particulièrement des espèces menacées, n'encourage, entre autres, nullement la pêche aux requins et rappelle que "Thesauros" est une pure fiction où les personnages du jeu ne sont pas nécessairement des personnes aux agissements bien recommandables puisqu'ils soudoient également par des pots-de-vin les autorités locales et ont recours à des mercenaires pour torpiller les entreprises de leurs concurrents. Merci de votre compréhension.



Packaging : *Origames*

Jeu fabriqué en Chine par Whatz Games.



"THESAUROS" est un jeu édité par SUPER MEEPLE. 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris
©2025 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

Suivez-nous sur **Facebook**, **Instagram** et www.supermeeple.com