

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

Un jeu pour 2-5 joueurs à partir de 12 ans. Durée : 90-120 minutes.

Bienvenue chers impérialistes. Nous sommes en 2415. La fédération interplanétaire (IPF) a réalisé un grand travail lors des derniers siècles. Toutes les précautions nécessaires ont été prises pour conquérir cette planète appelée "Steam". Le noyau de la planète est composé d'une source chaude de 6500°C contenant différentes ressources, y compris de l'eau. Il a fallu 100 ans pour achever le premier bloc de 42 puits allant de la surface au noyau.

Mais le moment est maintenant arrivé. De chaque puits surgit la vapeur chaude qui est la base de la production des matières premières. Pour pouvoir utiliser et exploiter cette vapeur, des plateformes doivent être placées au-dessus des puits. Plus tard, nous pourrons utiliser les plateformes pour relier les réservoirs de purification d'eau. En utilisant des développements de réservoirs nous pourrons récolter d'autres ressources comme l'énergie, le minerai et le quartz. Ces ressources sont importantes. Vous aurez besoin d'elles pour agrandir votre empire sur Steam. Vous devrez augmenter la capacité de votre astroport pour transporter vos matériaux récoltés hors de la planète. Achetez et vendez les ressources au terminal commercial pour votre profit, car l'argent est, comme sur Terre, généré par la rapidité de l'approvisionnement sur la planète Steam.

Pour vous aider dans vos efforts l'IPF a placé plusieurs spécialistes sous votre contrôle. Mais l'obtention du spécialiste dont vous avez besoin peut ne pas être facile.

A la fin, le joueur qui aura, par la tactique ou le commerce, le plus de crédits gagnera la partie.

### **COMPOSANTS**

72 Plateformes (de forage), 12 dans chacune des 5 couleurs des joueurs et 12 plateformes neutres.

Réservoir et développements :

37 x Réservoir

15 x Développement - quartz (noir)

15 x Développement - minerai (gris)

15 x Développement - énergie (blanc)

14 x Compresseur (dôme marron)

Matières premières :

30 x Eau (cristaux transparents), petits et grands cristaux

30 x Quartz (cristaux noirs), petits et grands cristaux

30 x Énergie (bâtons blancs), bâtons minces et épais

30 x Minerai (pièces de bois grises), petites et grandes pièces

50 cartes, 40 cartes navettes spatiales et 10 cartes personnages (ordre du tour)

10 cartes résumés, 5 pour les phases et 5 pour les coûts.

Des billets de banque

14 Documents immobiliers, 8 permis de construire (argent) et 6 titres de propriété (or)

1 Grand plateau de jeu

1 D6

1 Compteur des années

4 Marqueurs commerce

1 Règle du jeu

1 Règle courte (à la fin de ces règles)

1 Exemple de mise en place

Note pour la lecture :

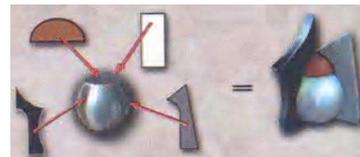
Si l'IPF est mentionné dans les règles, cela indique toujours le stock général et/ou la banque.

# Planet Steam (Planète Steam) – Règles

## PREPARATION DE LA PARTIE

Avant la première partie.

Construction du coupleur d'énergie : Prenez un réservoir, un compresseur et un exemplaire de chacun des développements de réservoirs et collez les 5 morceaux ensemble.



## AVANT CHAQUE PARTIE

Gardez l'exemple de mise en place à portée de main en lisant ces instructions.

Placez le plateau de jeu au centre de table. Ajoutez-y le coupleur d'énergie

Un des marqueurs circulaires (avec une tête) est placé sur le compteur des années du plateau de jeu (compteur de tours), sur l'année correspondante au nombre de joueurs (5 joueurs : 4 ans / 4 joueurs : 5 ans / 3 joueurs : 6 ans / 2 joueurs : 7 ans)

Le D6 est placé sur la petite case en bas à droite.

Un réservoir est placé comme indicateur de quantité sur une case de la piste "Chaîne de production des réservoirs". Le réservoir est placé sur la case 9 à 2 joueurs, sur la case 10 à 3 joueurs, sur la case 12 à 4 joueurs et sur la case 14 à 5 joueurs (voir aussi ci-dessous le tableau 1). Pour information, un nombre rouge est inscrit sur chaque ligne. On peut alternativement placer immédiatement le nombre de réservoirs indiqué, 9 réservoirs à 2 joueurs, 10 réservoirs à 3 joueurs etc. Dans ce cas, il peut toutefois arriver qu'on manque de réservoirs dans le dernier tour de jeu. Un réservoir sert alors à nouveau d'indicateur de quantité. Tous les autres réservoirs sont placés à côté du plateau.

Des 10 cartes personnages, un seul type de cartes est nécessaire.

Le type de cartes (voir lettre au dos de carte) dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs = Type de cartes avec la lettre A (2 cartes),

3 joueurs = Type de cartes avec la lettre B (3 cartes),

4 joueurs = Type de cartes avec la lettre C (4 cartes),

5 joueurs = Type de cartes avec la lettre D (5 cartes).

Les cartes personnages sont placées face visible à côté du plateau de jeu.

Les autres cartes personnages ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte.

**Note :** Quelques cartes personnages possèdent plusieurs lettres et sont utilisées dans chacun des cas !



Le terminal des matières premières (appelé dorénavant "terminal") sur le plateau de jeu est subdivisé en deux échelles. Chaque échelle se compose de quatre colonnes. L'échelle de gauche est le "barème des prix" et indique le prix des matières premières. Sur la case **rouge** (case de départ) de chaque colonne est placée une petite matière première correspondante (valeur 1). Elle sert d'indicateur de prix.

La plus petite échelle (à droite) indique la quantité en stock des quatre matières premières dans le terminal et est appelée "échelle des quantités". La quantité en stock au début de la partie dépend du nombre de joueurs (voir le tableau 1). Dans chaque colonne une petite matière première correspondante (valeur 1) est placée sur la quantité correspondante. Elle sert d'indicateur de quantité.

Les autres matières premières sont triées et placées sur les quatre emplacements correspondants du plateau de jeu. Dessous se trouvent les emplacements pour les développements des réservoirs et les compresseurs. Désignez un joueur au poste de directeur de l'IPF qui se chargera de l'administration de ces éléments.

L'emplacement pour les documents immobiliers se trouve sous le terminal. Placez-y le nombre de documents immobiliers (permis de construire et titres de propriété) indiqués dans le tableau 1. Les documents restants sont remis dans la boîte.

Tableau 1

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Production de réservoirs	9	10	12	14
Réserve d'eau	6	7	8	10
Réserve d'énergie	10	12	14	16
Réserve de minerai	7	8	9	10
Réserve de quartz	4	5	6	7
Permis de construire	6	6	7	7
Titres de propriété	4	5	6	7
Type de cartes personnage	A	B	C	D

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

### Chaque joueur reçoit maintenant :

(1) Une carte résumé phases et une carte résumé coûts.

(2) 4 cartes navettes de la classe I. Une navette par matière première (eau, énergie, minerai et quartz). Chaque joueur choisit une de ses quatre navettes qu'il peut améliorer en classe II (cette carte est retournée). Toutes les autres cartes navettes sont placées en piles à côté du plateau de jeu.

(3) Chaque joueur reçoit un nombre de matières premières dépendant du nombre de joueurs et les pose sur ses navettes. Le minerai sur la navette minerai, le quartz sur la navette quartz etc. Les petites pièces symbolisent une unité et ont par conséquent une valeur 1. Les grandes représentent un groupe de matières premières et ont une valeur 5. Chaque joueur reçoit au démarrage la quantité de matières premières et l'argent (crédits) en fonction du tableau 2 suivant.

Tableau 2

	Abbréviation	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
Crédits	CR	100	110	120	130
Eau	Wa	3	4	3	3
Energie	En	3	2	3	4
Minerai	Erz	1	2	2	2
Quartz	Qu	0	0	1	1

Les Crédits restants sont triés par valeur et administrés par le directeur de l'IPF (qui gère le stock général des matières premières, les développements, les compresseurs et les crédits).

(4) Chaque joueur reçoit de la réserve les plateformes de la couleur de son choix.

(5) La construction des plateformes est différente selon le nombre des joueurs :

A 2 ou 3 joueurs : Quelques puits du plateau de jeu sont recouverts par des plateformes retournées des couleurs inutilisées. A 3 joueurs, la rangée supérieure est recouverte de plateformes retournées et à 2 joueurs, en plus, la deuxième rangée (au total deux rangées de sept puits). De cette manière les puits recouverts sont verrouillés pour toute la partie et ne peuvent pas être utilisés ! Voir ci-dessous les schémas de mise en place.

Mise en place pour 2 joueurs



Mise en place pour 3 joueurs



Mise en place pour 4 joueurs



Mise en place pour 5 joueurs



(6) Toutes les autres plateformes sont remises dans la boîte.

# Planet Steam (Planète Steam) – Règles

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en années. Chaque année est subdivisée en trois phases qui sont jouées successivement par tous les joueurs dans l'ordre des cartes personnages, achetées aux enchères au début de la phase A et en commençant par la carte No 1. Les différents points d'une phase doivent être joués dans l'ordre indiqué du haut vers le bas (points identifiés par un "\*"). Dans la phase d'achat B, les points non identifiés par un "\*" peuvent être joués par un joueur dans n'importe quel ordre.

### Aperçu de la séquence des phases pendant une année

- A Phase de construction**
- \* Acheter les cartes personnages aux enchères (+ prendre la matière première bonus) - (le premier joueur commence).
  - \* Vendre un puits aux enchères / Le puits est déterminé par le spéculateur.
  - \* Recouvrir un puits du plateau de jeu. Utiliser un permis de construire ou le D6.
  - \* Le réchauffeur connecte le coupleur d'énergie.
- B Phase d'achat**
- \* L'activation de l'action coûte une eau
    - Acheter réservoirs, développements, compresseurs et navettes.
    - Construire gratuitement réservoirs, développements et compresseurs.
- C Phase de production**
- \* Produire des matières premières dans l'ordre suivant - Eau, minerai, quartz et enfin énergie !
  - \* Commerce (de matières premières) au terminal.
  - \* Commerce de documents immobilier.
- Changement d'année**
- Construction de nouveaux réservoirs (dans la chaîne de production).
  - Replacer les cartes personnages + le coupleur d'énergie / Décaler le compteur des années d'une position vers le haut.

La fin de la partie se produit dès que le compteur des années quitte l'échelle (après 4 ans à 5 joueurs / après 5 ans à 4 joueurs / après 6 ans à 3 joueurs / après 7 ans à 2 joueurs).

### Aperçu des cartes ordre du tour (cartes personnages)

Sur chaque carte personnage se trouve un spécialiste. Les numéros sur les cartes déterminent l'ordre des joueurs pendant les phases d'une année de jeu. Chaque spécialiste possède en outre un privilège particulier qui est utilisé dans une phase spécifique. Ci-dessous une liste de toutes les cartes personnages, par exemple à 5 joueurs :

Carte "Lady Steam". Privilège : Premier joueur.

Carte "Le spéculateur". Privilège : Vend un puits aux enchères (réduction de 50% s'il l'achète).

Carte "Le réchauffeur". Privilège : Connecte le coupleur d'énergie.

Carte "L'agent IPF". Privilège : Reçoit une matière première ou une navette de l'IPF.

Carte "Le constructeur". Privilège : Reçoit immédiatement un permis de construire ou 15 Crédits.

A 2 et 3 joueurs, il y a des cartes personnages avec deux privilèges par carte. Chacun des deux spécialistes apparaît en tant qu'équipe et les deux privilèges peuvent être utilisés dans les phases correspondantes.

### Lady Steam – Premier joueur dans chaque phase

Le propriétaire de la carte personnage "Lady Steam" commence chaque phase de l'année. C'est un privilège très important qui permet de choisir le meilleur puits, acheter le réservoir le plus favorable, avoir la possibilité de débiter chaque tour de commerce et mettre le premier marqueur commercial (seulement dans la règle experts).



### Le spéculateur - Vendre un puits aux enchères

Le joueur avec la carte personnage "Le spéculateur" doit choisir (mais pas occuper) un puits libre de son choix et l'offrir à tous les joueurs (y compris lui-même) via une vente aux enchères. Si le spéculateur achète lui-même le puits aux enchères, il ne doit payer que la moitié (arrondi) du total requis. Il doit mettre une plateforme neutre aux enchères s'il n'y a plus de puits libre.



### Le réchauffeur – Connecter le coupleur d'énergie

Le joueur avec la carte personnage "Le réchauffeurs" reçoit la charge du coupleur d'énergie pour cette année. Il prend le coupleur d'énergie et le place sur sa carte personnage. Il détermine, pendant qu'il joue la phase A, dans quelle colonne de puits le coupleur d'énergie augmentera la production d'une matière première pour chacun des réservoirs.



## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

### **Le constructeur - Prendre un permis de construire ou 15 Crédits**

Le joueur avec la carte personnage "Le constructeur" reçoit immédiatement un permis de construire (du terminal) ou 15 Crédits (de la banque/IPF). Un permis de construire permet la prise en charge d'un puits neutre ou remplace le résultat du D6 s'il recouvre un puits en phase A. Le constructeur reçoit immédiatement 15 Crédits quand plus aucun permis de construire n'existe.



### **L'agent IPF – Prendre une matière première ou recevoir une navette**

L'agent IPF ne peut être choisi qu'à cinq joueurs. Il peut choisir une matière première de son choix du stock de l'IPF et la charger immédiatement dans sa navette. S'il renonce à la matière première, il reçoit une navette d'une classe immédiatement supérieure.



## **LA PARTIE COMMENCE PHASE A CONSTRUCTION**

### **Préparation des matières premières bonus**

Placez dans chacune des cases ovales au dessus du terminal une ressource de chaque type (quartz, minerai, eau, énergie) prise dans la réserve. Ce sont les matières premières bonus. Déplacez les marqueurs correspondants d'une case vers le bas dans l'échelle des quantités. Si l'indicateur de quantité d'une matière première est déjà à "0", il n'y a pas de bonus pour cette matière première et la case ovale correspondante reste vide. Le barème des prix reste toutefois inchangé.

### **Vente aux enchères**

L'ordre du tour est fixé chaque année dans la phase A par une vente aux enchères des cartes ordre du tour (cartes personnages). Le vainqueur de l'enchère choisit une carte personnage disponible ainsi qu'une des matières premières bonus disponibles. Les enchères continuent jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu une carte personnage. Un joueur qui a acheté aux enchères une carte personnage ne participe plus à la suite de la vente aux enchères.

Un joueur qui ne possède aucun crédit au début de cette vente aux enchères reçoit une subvention de deux crédits de l'IPF (de la banque). Les montants enchéris sont payables immédiatement.

### **Vente des cartes personnages aux enchères :**

Pour la première année, le premier joueur est déterminé au D6. Il ouvre les enchères, puis les autres joueurs enchérissent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur de l'année précédente ouvre toutes les enchères l'année suivante. Le premier joueur commence chaque enchère jusqu'à ce qu'il ait lui-même acheté une carte personnage aux enchères. Dans ce cas, Le prochain joueur qui n'a pas encore acheté de carte personnage aux enchères ouvre l'enchère suivante. Celui qui ouvre une enchère doit enchérir au moins un crédit (contrainte d'offre). Cela dure jusqu'à ce que chaque joueur ait acheté une carte personnage aux enchères. Un joueur qui a déjà acheté une carte personnage aux enchères cette année ne participe pas à la poursuite des enchères. Le dernier joueur "sans carte" reçoit toujours la dernière carte personnage au prix forfaitaire d'un crédit car aucun autre joueur ne peut lui contester

Les enchères sont toujours effectuées dans le sens des aiguilles d'une montre, sont exprimées en nombres entiers et n'ont pas de limite. Pour chaque enchère, la première offre doit s'élever au moins à un crédit. Chaque joueur suivant peut surenchérir ou passer. Celui qui a passé doit attendre la mise aux enchères suivante, après que l'enchère en cours a trouvé un preneur.

L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé. Le gagnant paye à l'IPF le nombre de crédits enchéri et choisit une carte personnage disponible de son choix.

### **Action supplémentaire : Prendre une matière première bonus avec le choix de la carte personnage**

Le joueur doit en outre prendre une matière première bonus de son choix, à condition qu'il en reste, des cases bonus ovales du terminal et la mettre dans sa navette correspondante (même si toutes ses navettes sont à pleine charge). La capacité de la navette doit être prise en compte. Si le joueur n'a pas la capacité disponible, la matière première bonus est rendue immédiatement et sans compensation à l'IPF (stock général). Si une matière première bonus reste après la vente aux enchères (possible à deux et trois joueurs), elle est rendue à l'IPF dans le stock général. L'indicateur de la matière première en question est déplacé d'une case vers le haut dans l'échelle des quantités.

### **Actions immédiates de quelques spécialistes**

**Le réchauffeur** : Le nouveau propriétaire de cette carte prend le coupleur d'énergie en sa possession.

**Le constructeur** : Le nouveau propriétaire de cette carte prend un permis de construire ou reçoit 15 crédits.

**L'agent IPF** : Le nouveau propriétaire de cette carte reçoit une matière première de l'IPF du stock général (le prix et la quantité de la matière première dans le terminal sont inchangés) ou reçoit immédiatement une navette de son choix d'une classe immédiatement supérieure.

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

### **Exemple : Enchère pour les cartes personnages à 4 joueurs.**

1<sup>er</sup> tour d'enchères : 4 cartes personnages sont disponibles. La partie commence, Martin, le premier joueur, offre 20 crédits. Le joueur à sa gauche, Wolfgang, fait une offre de 22 crédits. Le troisième joueur, Helge, passe, tout comme Erika, la quatrième joueuse. Martin surenchérit alors à 23 crédits. Wolfgang décide maintenant de passer. Helge et Erika ne peuvent pas surenchériser parce qu'ils ont déjà passé. Ceci signifie que Martin a l'offre la plus élevée et gagne cette enchère. Il paye 23 crédits à l'IPF et choisit une des quatre cartes personnages disponibles. Il se décide pour la carte personnage 1 "Lady Steam – Premier joueur", met la carte devant lui et choisit une matière première bonus dans le terminal. Il prend le quartz et le met dans sa navette quartz.

2<sup>ème</sup> tour d'enchères. Wolfgang, assis à gauche de Martin enchère en premier. En plus de Wolfgang, seuls Helge et Erika participent à ce tour. Le gagnant de ce tour peut choisir entre 3 cartes personnages. Ce tour est gagné par Erika avec une enchère de 15 crédits. Elle choisit la carte personnage 4 "Le constructeur", décide de prendre un permis de construire (privilège du constructeur) et choisit un minerai comme matière première bonus (le quartz n'est plus disponible sur les cases bonus du terminal).

3<sup>ème</sup> tour d'enchère : Seuls Wolfgang et Helge restent en course pour les deux dernières cartes personnages et matières premières bonus. Helge voudrait passer mais comme elle doit ouvrir les enchères, elle doit faire une offre de 1 crédit. Wolfgang passe, Helge a ainsi gagné la 3<sup>ème</sup> enchère, paye 1 crédit à l'IPF, prend la carte personnage 2 et choisit l'eau comme matière première bonus. Wolfgang obtient maintenant automatiquement la dernière carte personnage 3; "Le réchauffeur", pour 1 crédit et prend la dernière matière première bonus disponible, l'énergie. Il prend également le coupleur d'énergie et le place devant lui sur sa carte personnage.

### **Le spéculateur vend un puits aux enchères**

Le joueur avec la carte personnage du spéculateur doit choisir un puits libre de son choix et l'offrir à tous les joueurs (y compris lui-même) via une vente aux enchères. La vente aux enchères a lieu dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur et se déroule de la même façon que la vente aux enchères des cartes personnages. Le gagnant met une de ses plateformes sur le puits pour indiquer sa propriété. Les crédits sont payés à l'IPF. Si le spéculateur achète lui-même le puits aux enchères, il ne doit payer que la moitié de son enchère (arrondi) à l'IPF.

Lorsque le spéculateur ne peut plus choisir de puits libre à la vente aux enchères, il doit choisir une plateforme neutre de son choix et la mettre aux enchères. Cette plateforme est alors considérée comme un puits libre et peut être recouverte par une des plateformes de l'acquéreur.

### **Recouvrir un puits du plateau jeu**

Dans cette phase, chaque joueur peut recouvrir gratuitement un puits sur le plateau de jeu pour en prendre possession. Le D6 est normalement utilisé pour voir si cela réussit ou pas. Si un joueur possède un permis de construire, il doit décider de l'utiliser ou pas avant de lancer le D6. On ne peut pas utiliser de permis de construire après une tentative de D6 infructueuse.

### **Utilisation du D6 :**

Le premier joueur choisit d'abord un puits libre de son choix, c'est-à-dire sans plateforme dessus. Le joueur lance le D6. Sur un résultat de 4 à 6, il peut mettre sa plateforme sur le puits libre choisi. Sur un résultat de 1 à 3, il doit mettre sa plateforme sur un puits libre voisin (le plus proche horizontalement verticalement du puits choisi). Si un puits voisin est déjà occupé, il peut occuper le prochain puits libre (horizontalement ou verticalement dans la même rangée ou colonne). S'il ne reste aucun puits libre horizontalement ou verticalement, il ne peut pas construire de nouvelle plateforme et ne construit pas de plateforme pendant cette année. Comme compensation il reçoit immédiatement 15 crédits de l'IPF (la banque). Les autres joueurs font de même dans l'ordre des cartes personnages.

**Exemple :** Vert voudrait construire sa plateforme sur le puits marqué 0. Malheureusement il obtient un 1 au D6. Il ne peut donc pas construire sur le puits choisi. Maintenant, il ne peut construire sa plateforme que sur un des puits libres marqué 1, 2 ou 3. Le côté droit à côté de la plateforme neutre est déjà complètement occupé par un autre joueur (rouge) et n'est donc plus disponible.



Souvent, il n'y a plus de puits libre dans les dernières années. On ne peut ainsi plus placer de plateforme grâce au D6. Dans ce cas, on peut utiliser un permis de construire pour placer une de ses plateformes en remplacement d'une plateforme neutre. Si on ne dispose plus de permis de construire, on ne reçoit pas les 15 crédits de compensation dans ce cas car on ne peut pas recouvrir de puits.

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

### Utilisation d'un permis de construire :

Un joueur peut utiliser un permis de construire pour placer une nouvelle plateforme.

Il y a deux possibilités pour l'utilisation d'un permis de construire :

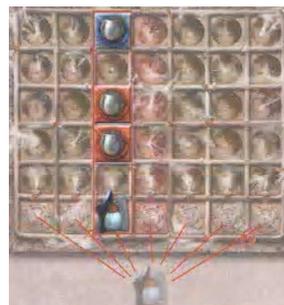
1. Placer une plateforme sur le puits libre souhaité directement, sans utiliser le D6, ou
2. Echanger une plateforme neutre contre une de ses propres plateformes.

Il n'est pas nécessaire de posséder le constructeur pour utiliser un permis de construire. Un joueur peut détenir plusieurs permis de construire mais ne peut en utiliser qu'un par année. **Un permis de construire utilisé est retiré de la partie.**

### Utilisation du coupleur d'énergie

Le coupleur d'énergie est connecté par le réchauffeur sur une des sept plateformes possibles (pré imprimées) dans la rangée la plus basse de la zone des puits (voir le schéma ci-dessous). Le coupleur d'énergie produit par réservoir une unité de matière première supplémentaire sur toute la colonne de puits (verticalement vers le haut) dans laquelle il est placé, sans nécessiter d'énergie supplémentaire.

**Exemple :** Le joueur rouge a la carte personnage "Le réchauffeur" et place le coupleur d'énergie comme indiqué à droite. Chaque réservoir dans cette colonne de puits produit une matière première supplémentaire, le réservoir du joueur bleu aussi. Pour plus d'information voir la phase C production.



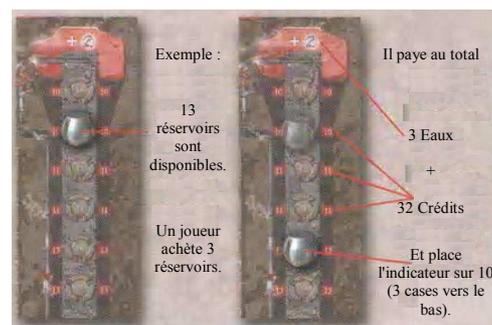
## PHASE B ACHAT

Tous les sous-points de la phase B sont exécutés successivement par le joueur actif

**Activation de la phase d'action :** La condition pour pouvoir mettre en œuvre des actions dans cette phase est la livraison d'une unité d'eau à l'IPF à partir de sa propre navette eau (voir aussi la carte résumé coûts). Le joueur actif doit payer immédiatement une eau de son stock avant de commencer la mise en œuvre de ses actions. Cette livraison immédiate est importante, afin que la livraison de l'eau ne soit pas oubliée. Ce n'est que par cette activation que le joueur actif peut exécuter autant des actions suivantes de son choix qu'il le souhaite :

**Aide d'urgence :** Lorsqu'un joueur dans cette phase d'action (A) n'a pas d'eau dans sa navette et, en outre, (B) ne possède pas de réservoir d'eau, il doit convertir, conformément à un des paragraphes des statuts de l'IPF, un de ses réservoirs de son choix en réservoir d'eau (exceptionnellement sans l'activation précédente de la phase d'action). En plus, il reçoit une eau du stock de l'IPF comme aide d'urgence. Son tour est toutefois terminé immédiatement pour cette phase.

**(1) Acheter des réservoirs :** Un joueur peut acheter autant de réservoirs qu'il le souhaite à la chaîne de production s'il paye le prix d'achat en crédits + une eau par réservoir à l'IPF et s'il peut les placer sur ses propres plateformes. Le réservoir dans la chaîne indique combien de réservoirs sont disponibles et à quel prix. Le prix d'achat par réservoir se trouve toujours dans les colonnes adjacentes (voir l'exemple ci-contre). Le réservoir est déplacé vers le bas dans la chaîne de production d'une case pour chaque réservoir acheté. Si le dernier réservoir disponible a été acheté, le réservoir (qui sert d'indicateur) est temporairement éliminé de la chaîne de production. Un réservoir acheté doit être immédiatement placé sur une de ses propres plateformes construites. **Un seul réservoir peut être construit sur chaque plateforme !**



**(2) Acheter des réservoirs à la Terre:** Le joueur paye cinq crédits plus une eau et deux quartzs par réservoir à l'IPF. L'indicateur de réservoir de la chaîne de production reste inchangé dans ce cas. Un réservoir acheté à la Terre doit également être immédiatement placé sur une de ses propres plateformes construites. Il peut également être développé avant (voir le point 3).

**(3) Développer un réservoir :** Un réservoir sans développement produit automatiquement de l'eau. Un réservoir peut toutefois être développé immédiatement après son achat. Grâce au développement adéquat, un réservoir peut produire de l'énergie, du minerai ou du quartz. Des développements de réservoir acquis plus tôt peuvent être échangés au choix et gratuitement entre eux. Des réservoirs déjà existants peuvent aussi être adaptés à de nouveaux objectifs de production par des échanges de développements. On peut aussi acheter de nouveaux développements pour remplacer les anciens. Evidemment, chaque nouveau développement doit être payé (voir le barème de prix ci-dessous). Les vieux développements sont retournés à l'IPF.

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

Cette reprise est considérée comme de "l'enlèvement de déchets", c'est pourquoi aucun remboursement n'est prévu par l'IPF.  
**Un seul développement peut se trouver sur chaque réservoir à tout moment.**

**(4) Les compresseurs** : Un compresseur augmente la production de matière première d'un réservoir de un. Un nouveau compresseur est payé en matières premières. Coût : Une eau + un minerai + deux quartzs. Le compresseur est pris dans le stock général et placé sur un de ses propres réservoirs.

Pour augmenter l'efficacité de sa production, le joueur peut déplacer au choix et gratuitement ses compresseurs sur ses propres réservoirs. Dans ce cas, les matières premières produites par les réservoirs ne jouent aucun rôle ! Il ne peut y avoir qu'un seul compresseur construit sur un réservoir.

**(5) Navettes** : Un joueur ne peut pas avoir plus de quatre navettes (une navette par matière première). La classe 1 est disponible au début de la partie. Pour chacune des matières premières, la navette peut toutefois être améliorée jusqu'à la classe 4.

L'amélioration vers chaque classe supérieure coûte des matières premières : Un minerai et une énergie par amélioration qu'on paye immédiatement à l'IPF. La classe 2 se trouve au dos des cartes de la classe 1. Pour les classes 3 et 4, prendre les cartes dans la réserve. Des classes peuvent être sautées pour autant que le joueur dispose du nombre nécessaire de minerai et d'énergie, car chaque amélioration doit être payée. Avec chaque classe, la capacité de stockage de la matière première correspondante augmente. Ultérieurement pendant la partie, si la capacité de stockage est dépassée, les matières premières excédentaires, par exemple avec la production, sont perdues. Aucun entreposage n'est possible.



### PHASE C PRODUCTION

#### Production des matières premières

Chaque réservoir nécessite une énergie pour produire des matières premières, indépendamment du nombre de matières premières que produit ce réservoir !

Dans les cas suivants, aucune énergie n'est nécessaire pour la production d'un réservoir:

1. La production d'énergie ne nécessite pas d'énergie.
2. Tous les réservoirs qui produisent de l'eau sur les puits d'approvisionnement principaux (marqués avec un H) dans la colonne centrale ne nécessitent pas non plus d'énergie.

D'abord, la consommation d'énergie totale de chaque joueur qui va produire est calculée et l'énergie requise immédiatement livrée, avant la production, à l'IPF. Le joueur additionne tous les réservoirs pour lesquels il doit payer une énergie. Le total de ces réservoirs donne le total à payer en énergie. L'énergie payée est remise dans le stock général.

Si un joueur manque d'énergie pour tous ses réservoirs ou si tous ses réservoirs ne doivent pas produire (production d'énergie ou capacité de la navette dépassée), il doit choisir quels réservoirs doivent produire cette année. Seuls ceux-ci doivent être alimentés en énergie.

Manque d'énergie : Comme les nouvelles énergies ne seront disponibles qu'à la fin de la phase de production en cours, on peut rencontrer une pénurie d'énergie, si l'énergie existante dans la réserve du joueur (navette) est insuffisante pour alimenter chaque réservoir qui va produire. Le joueur doit donc décider immédiatement quels réservoirs seront alimentés en énergie et produiront. Voir l'exemple plus bas.

**Il n'y a aucune différence entre la production de base et la production supplémentaire.**

# Planet Steam (Planète Steam) – Règles

## PRODUCTION DE BASE

Chaque réservoir sans développement produit une eau.  
Chaque réservoir avec un développement blanc produit une énergie.  
Chaque réservoir avec un développement gris produit un minerai.  
Chaque réservoir avec un développement noir produit un quartz.  
Les matières premières produites sont prises dans le stock général.

## PRODUCTION SUPPLEMENTAIRE (Pas d'énergie supplémentaire nécessaire)

### (1) Compresseur

Il provoque une augmentation de la production de matière première du réservoir sur lequel il est construit de un. Il ne peut toutefois produire que lorsque le réservoir correspondant a précédemment été alimenté en énergie pour générer la production de base ! (Voir l'exemple plus bas).

### (2) Effet de synergie

Quand, pour un joueur, **ses réservoirs**, c'est-à-dire les plateformes sur lesquelles ils se trouvent **(a) sont adjacents** horizontalement ou verticalement et **(b) produisent la même matière première**, ils vont produire des matières premières supplémentaires. Deux plateformes adjacentes avec des réservoirs homogènes produisent une matière première supplémentaire, trois réservoirs homogènes deux matières premières supplémentaires etc. Appliquer la formule simple "nombre de réservoirs qui produisent moins 1" facilite le calcul de la production. Le calcul de l'effet de synergie s'effectue joueur par joueur, **PAS** tous les joueurs ensemble.

**Ne peuvent profiter de la synergie que les réservoirs qui ont précédemment été alimentés en énergie pour générer la production de base !**

Après la livraison de l'énergie utilisée et le calcul de la production supplémentaire, le joueur reçoit la quantité calculée de matières premières produites de l'IPF (stock général) qu'il expédie immédiatement dans ses navettes correspondantes. S'il n'y a plus aucune place dans les navettes, toutes les matières premières excédentaires retournent à l'IPF.

### Exemple d'augmentation de la quantité de production par les compresseurs et l'effet de synergie:

Production de base des réservoirs 1 à 4 = 4 matières premières.  
Compresseur (KK) sur le réservoir 4 = + 1 matière première.  
Effet de synergie des réservoirs 1 à 4 = +3 matières premières (4 réservoirs adjacents qui produisent moins 1).  
Résultat : 8 matières premières sont produites si 4 énergie sont dépensées (chaque réservoir qui produit nécessite 1 énergie).

### Exemple de pénurie d'énergie induisant une réduction de la production :

Seules 3 unités d'énergie sont disponibles. Le joueur rouge décide de faire produire les réservoirs 2, 3 et 4, l'effet de synergie et le compresseur vont être utilisés.

Production de base des réservoirs 2 à 4 = 3 matières premières.  
Compresseur (KK) sur le réservoir 4 = +1 matière première.  
Effet de synergie des réservoirs 2 à 4 = +2 matières premières (3 réservoirs adjacents qui produisent moins 1).  
Résultat : 6 matières premières sont produites avec 3 énergies.



### (3) Coupleur d'énergie

Dans la colonne en face de laquelle le coupleur d'énergie a été placé, la production de chaque réservoir est augmentée de un. Cela ne peut toutefois arriver que pour chaque réservoir qui a précédemment été alimenté en énergie pour générer la production de base !

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles



**Exemple de production de minerai, coût en énergie, effet de synergie et coupleur d'énergie :**  
Six plateformes rouges, toutes avec un réservoir de minerai (1 à 6), nécessitent six énergies pour pouvoir produire (une énergie par réservoir).

Production de base des réservoirs 1 à 6 = 6 matières premières.

Effet de synergie des champs 1 à 4 = +3 matières premières (4 réservoirs adjacents qui produisent moins 1).

(Les réservoirs 5 et 6 n'ont pas de réservoirs adjacents de la même couleur produisant la même matière première et ne peuvent pas bénéficier de l'effet de synergie).

Coupleur d'énergie pour les réservoirs 1 à 3 = +3 matières premières.

Résultat : 12 matières premières sont produites avec 6 énergies.

### **Commerce des matières premières**

Le commerce des matières premières est effectué dans l'ordre de l'échelle des prix : D'abord le quartz, puis le minerai, l'eau et l'énergie. Cela est également indiqué par les nombres 1 à 4 sous chaque colonne de l'échelle. Chaque joueur agit une fois dans l'ordre des cartes personnages pour chacune des matières premières.

Avant de commencer la prochaine matière première, chaque joueur doit avoir achevé complètement son commerce avec la matière première précédente. Chaque joueur à son tour décide s'il va acheter, vendre ou ne rien faire. Le premier joueur (Lady Steam) commence la phase commerciale.

**Acheter :** Chaque joueur peut acheter autant d'unités de la matière première qu'il y en a de disponibles dans le stock du terminal (voir l'échelle des quantités) et tant qu'il peut les payer et les stocker. Quand on achète plus de matières premières qu'on peut en stocker dans sa navette, les matières premières excédentaires retournent immédiatement à l'IPF (stock général). Elles ne peuvent pas être entreposées mais sont bien achetées (par exemple pour faire grimper le prix). Aucune matière première ne peut être achetée si l'indicateur correspondant de l'échelle des quantités est sur "0".

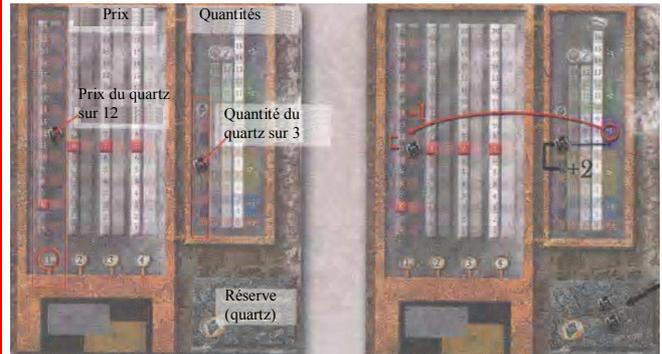
**Vendre :** Si un joueur décide de vendre ses propres matières premières, il peut vendre autant d'unités de la matière première qu'il possède. Il reçoit pour cela le paiement correspondant (prix multiplié par le nombre de matières premières vendues (voir le barème des prix)). Même si, dans l'échelle des quantités, la quantité en stock maximale d'une matière première est atteinte, des matières premières de ce type peuvent toujours être vendues. Toutes les matières premières vendues retournent à l'IPF dans le stock général.

**Important :** Par matière première, chaque joueur dans l'ordre des cartes personnages peut soit ACHETER, soit VENDRE, soit NE RIEN FAIRE. Ensuite et dans chaque cas, un ajustement des prix a lieu sur le barème des prix.

**Calcul du prix :** L'indicateur de prix de la matière première concernée est déterminé dans le barème des prix par le nombre de matières premières disponibles dans l'échelle des quantités. Le nombre de cases duquel le prix monte ou descend (voire reste inchangé) est indiqué par le nombre à droite dans l'échelle des quantités. L'indicateur de prix de la matière première est immédiatement décalé en conséquence vers le haut ou vers le bas dans le barème des prix. Le prix ne descend jamais sous le prix plancher indiqué pour la matière première et ne monte jamais au-dessus du prix plafond indiqué.

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

**Exemple :** C'est la phase commerciale avec le quartz comme première matière première. L'indicateur de quantité est sur "5" pour le quartz. Martin (premier joueur) décide de vendre deux quartzs. Le prix est de 12 crédits, il reçoit ainsi 24 crédits de l'IPF pour la vente. Il met les deux unités de quartz dans le stock général et ajuste l'indicateur du quartz dans l'échelle des quantités (deux cases vers le haut). Sept quartzs se trouvent maintenant dans la réserve du terminal et le prix du quartz descend immédiatement de 1. Le prix d'achat/vente pour le prochain joueur, Wolfgang, s'élève maintenant à 11 crédits. Quand chaque joueur a achevé sa phase commerciale pour le quartz (avec, à chaque fois, un ajustement immédiat de prix qui s'applique pour le prochain joueur), on passe à la matière première n° 2, le minerai. C'est à nouveau Martin qui commence la phase commerciale pour le minerai.



A chaque fois que c'est la fin de la phase commerciale d'un joueur, le prix de la matière première est mis à jour immédiatement dans le barème des prix, même si le joueur n'a ni acheté ni vendu de cette matière première. Ainsi, le comportement passif d'un joueur peut aussi avoir une influence sur le prix d'une matière première. On tient compte immédiatement du nombre d'unités de la matière première en question dans la réserve du terminal sur l'échelle des quantités. **Le commerce entre les joueurs n'est pas autorisé.**

**Tip :** Un joueur devrait gérer constamment les ajustements de prix pendant cette phase et ajuster les prix sur le barème des prix.

Encore plus quand un joueur n'a rien fait (ni achat, ni vente).

### **Commerce des documents immobiliers**

Quand le commerce de matières premières est terminé, chaque joueur peut choisir une action parmi celles possibles indiquées ci-dessous. Il peut acheter un permis de construire ou un titre de propriété contre les matières premières spécifiées ou vendre un de ses propres permis de construire contre des crédits. Cette action est effectuée dans l'ordre des cartes personnages. Les permis de construire et les titres de propriétés sont dans un nombre limité au terminal, nombre fixé au début de la partie. Les trois actions possibles :

<b>Le joueur donne :</b>	<b>Le joueur obtient pour cela :</b>
1 quartz + 2 eaux	Un permis de construire
1 quartz + 1 minerai	Un titre de propriété (valeur 50 crédits)
Un permis de construire	15 crédits (le permis de construire vendu est retiré de la partie)

### **IMPORTANT :**

L'échelle des quantités des matières premières n'est modifiée que si...

- (1)...on prend une matière première bonus.
- (2)...pendant la phase commerciale quand une matière première est achetée ou vendue.
- (3)...pendant la fin de l'année si on produit de nouveaux réservoirs.

Le barème des prix des matières premières n'est modifié que si...

- (1)...pendant la phase commerciale, qu'il y ait achat, vente ou rien.
- (2)...et pendant la fin de l'année si à cause d'une pénurie de matières premières, on ne peut produire aucun nouveau réservoir.

## **CHANGEMENT D'ANNEE**

### **Nouveaux réservoirs pour la chaîne de production**

La chaîne de production produit automatiquement de nouveaux réservoirs. Le nombre de nouveaux réservoirs construits dépend du nombre de matières premières dans le terminal. On construit un réservoir pour un minerai plus une énergie. On en construit autant que possible, jusqu'à ce qu'au moins une des matières premières nécessaires vienne à manquer ou que la chaîne de production n'ait atteint son maximum de 14 réservoirs. Les matières premières sont retirées du terminal et retournent dans le stock général de l'IPF. Le prix de ces matières premières reste inchangé au terminal.

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

**Exemple :** Dans le terminal des matières premières, il y a cinq minerais et neuf énergies en stock. Cinq réservoirs doivent être construits. Cinq minerais et cinq énergies vont du terminal vers l'IPF. 2<sup>ème</sup> exemple Les quantités en stock du minerai et de l'énergie identiques à l'exemple ci-dessus. Il se trouve encore onze réservoirs dans la chaîne de production. On ne peut construire que trois réservoirs. Trois minerais et trois énergies vont du terminal vers l'IPF.

### **Hausse extraordinaire du prix minerai/énergie si la matière première correspondante n'existe pas.**

Si **aucun** réservoir ne peut être construit parce qu'au moins une des deux matières premières nécessaires manque, le prix de la matière première manquante (éventuellement les deux) est déplacé immédiatement de 4 cases vers le haut dans le terminal.

**Exemple :** Dans le terminal, il y neuf énergies en stock mais aucun minerai, quantité "0". Aucun réservoir ne peut être construit car le minerai manque. Le prix pour le minerai est immédiatement déplacé de 4 cases vers le haut tandis que le prix de l'énergie reste inchangé.

### **Autres préparations**

- (1) Le compteur des années est déplacé d'une case vers le haut.
- (2) Les matières premières bonus sont replacées (modifier l'échelle des quantités).
- (3) Les cartes personnages sont regroupées et de nouveau disponibles pour la prochaine année pour tous les joueurs.
- (4) Le coupleur d'énergie est repris du plateau de jeu et placé sur la carte personnage du réchauffeur.

**Le premier joueur de l'année précédente commence la vente aux enchères des cartes personnages dans "la phase de construction A" suivante de la nouvelle année.**

## **FIN DE LA PARTIE ET DECOMPTE**

La partie se termine dès que le compteur des années quitte l'échelle (après 4 ans à 5 joueurs / après 5 ans à 4 joueurs / après 6 ans à 3 joueurs / après 7 ans à 2 joueurs). La dernière année est intégralement jouée jusqu'au bout y compris la fin de l'année (il est encore possible que le prix de l'énergie et/ou du minerai augmente de 4 crédits si une production de réservoirs n'est pas possible).

**On procède maintenant au décompte final.** Pour déterminer le gagnant de la partie et le classement des joueurs suivants, les possessions suivantes de chaque joueur sont transformées en crédits puis additionnées :

- ? Crédits par matière première dans les navettes (calcul en fonction du prix de vente actuel au terminal)
- 50 Crédits par plateforme construite avec réservoir
- 25 Crédits par plateforme construite sans réservoir
- 50 Crédits par compresseur installé
- 50 Crédits par titre de propriété

Ajouter enfin la fortune du joueur.

Les permis de construire non joués et les navettes ne rapportent rien à leur propriétaire à la fin de la partie.

### **Celui qui a le plus de crédits est l'heureux gagnant.**

Le gagnant peut se charger du poste de directeur de l'IPF pour la prochaine partie - Félicitations !

En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## **PLANÈTE STEAM POUR LES EXPERTS**

Si tous les joueurs connaissent bien le jeu, la règle pour experts suivante est recommandée. Note : La partie se prolonge d'environ 30 minutes. Les modifications suivantes sont appliquées aux règles de base :

### **PREPARATION DE LA PARTIE**

Les quatre marqueurs commerciaux sont placés au bord du plateau de jeu.

Nouvelles valeurs pour le tableau 2. Chaque joueur reçoit :

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

	Abbréviation	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
Crédits	CR	80	90	100	110
Eau	Wa	2	3	3	3
Energie	En	3	2	3	3
Minerai	Erz	0	1	1	1
Quartz	Qu	0	0	0	0

### PHASE A CONSTRUCTION

La construction des plateformes n'est pas exécutée pendant la préparation de la partie (conformément à l'illustration) !

A la place, pendant la première phase de construction A, une construction de ses propres plateformes ainsi que des plateformes neutres aura lieu sur le plateau de jeu.

Avant le début de la construction des plateformes, les joueurs doivent décider combien de plateformes neutres pourront se trouver sur les puits d'approvisionnement principaux. NOTE : Plus il y aura de puits d'approvisionnement principaux recouverts, plus la partie aura du mal à démarrer.

Dans la 1<sup>ère</sup> année de la partie, chaque joueur aura une fois la possibilité de placer **2 de ses propres plateformes et 2 plateformes neutres** sur des puits libres. Ce placement sera toutefois effectué par les joueurs dans l'ordre du tour indiqué sur les cartes personnages en commençant par le N° 1. Pour connaître cette séquence, la vente aux enchères des cartes personnages doit d'abord avoir été exécutée. De plus, la vente aux enchères des cartes personnages doit avoir été complètement effectuée. Après que l'ordre des joueurs pour cette année est connu par la vente aux enchères, **le premier joueur reçoit, à 2, 3 ou 4 joueurs, 2 plateformes neutres supplémentaires** à placer sur le plateau de jeu. A 5 joueurs, ce supplément pour le premier joueur est supprimé.

A 3 joueurs, on recouvre comme d'habitude la rangée de puits supérieure avec des plateformes retournées d'une couleur de joueur non utilisée. A 2 joueurs, ce sont les deux rangées supérieures de puits qui sont recouvertes.

Le premier joueur place maintenant deux de ses plateformes neutres (à cinq joueurs seulement une plateforme neutre) et une de ses propres plateformes sur un puits libre. Maintenant, chaque autre joueur dans l'ordre du tour place une plateforme neutre et une de ses propres plateformes. Le dernier joueur place toutes ses plateformes, deux neutres et deux de sa propre couleur, sur des puits encore libres du plateau de jeu. Chaque autre joueur place maintenant les plateformes neutres et sa dernière plateforme restantes sur le plateau de jeu dans l'ordre inverse. (Auquel cas le premier joueur à 5 joueurs aura une dernière plateforme neutre à placer sur un puits).

Après que cette phase de construction unique est terminée, on poursuit la phase A par "Vendre un puits aux enchères".

### Marqueurs commerciaux

Quand il choisi une carte personnage, le joueur prend en plus un marqueur commercial de son choix. Il place immédiatement celui-ci sur une des cases inoccupées sous le barème des prix du terminal (les nombres pré-imprimés sur les quatre case n'ont maintenant aucune importance). Les nombres sur les marqueurs commerciaux fixent dans quel ordre les matières premières seront gérées plus tard au terminal (dans la phase C). A 2 joueurs, chaque joueur place immédiatement deux marqueurs commerciaux. A 3 joueurs, le dernier marqueur commercial est placé sur la dernière case encore libre. A 5 joueurs, le dernier joueur de la phase de ventes aux enchères ne place aucun marqueur commercial.

### PHASE C PRODUCTION

#### Exemple : Enchères pour les cartes personnages avec des marqueurs commerciaux à 4 joueurs.

1<sup>er</sup> tour d'enchères : Martin a gagné l'enchère. Il choisit une des quatre cartes personnages disponibles et se décide pour la carte No 1 "Lady Steam – Premier joueur". Il place la carte devant lui. De plus, il prend immédiatement une matière première bonus du terminal, il se décide pour le quartz et le place dans sa navette quartz. En outre, il prend le marqueur commercial No 4 et le place au terminal (barème des prix) sous la colonne pour l'eau. 2<sup>ème</sup> tour d'enchères : Erika gagne et choisit la carte personnages No 4 avec le constructeur. Elle prend un permis de construire (privilège du constructeur) et prend le minerai comme matière première bonus. Ensuite elle place le marqueur commercial No 1 sous la colonne pour le quartz. 3<sup>ème</sup> tour d'enchères. Il reste encore Wolfgang et Helge pour les deux dernières cartes et les deux dernières matières premières bonus. Helge gagne, prend la carte personnage No 2 et choisit la matière première eau. En outre, il prend le marqueur commercial No 3 et le place sous l'énergie. Wolfgang prend immédiatement la dernière carte avec le coupleur d'énergie (No 3) pour un crédit forfaitaire et reçoit la dernière matière première bonus restante, à savoir l'énergie, ainsi que le dernier marqueur commercial qu'il ne peut assigner qu'à la colonne pour l'énergie dans le barème des prix. En tant que propriétaire du réchauffeur, il reçoit en outre le coupleur d'énergie et le place sur sa carte personnage.

## Planet Steam (Planète Steam) – Règles

### **Commerce des matières premières**

Les quatre marqueurs commerciaux No 1 à No 4 placés sous le barème des prix pendant les enchères déterminent maintenant l'ordre du commerce pour les différentes matières premières. Comme dans la version de base, chaque joueur joue dans l'ordre du tour déterminé par les cartes personnages et effectue complètement son action pour chaque matière première en une fois.

Avant de commencer la prochaine matière première, chaque joueur doit avoir achevé complètement son commerce avec la matière première précédente. A la fin du commerce d'une matière première, le marqueur commercial correspondant est immédiatement retiré et rendu disponible pour la prochaine année.

### **Restriction de la production sur les puits d'approvisionnement principaux :**

On peut seulement produire de l'eau et de l'énergie sur les puits d'approvisionnement principaux (marqués avec un H, colonne de puits centrale, voir aussi l'exemple de mise en place). Des réservoirs de quartz et de minéraux ne peuvent pas être construits là.

Résultat : Une synergie pour la production de quartz et/ou de minerai ne peut pas être atteinte via les puits centraux !

# Planet Steam (Planète Steam) – Règles

## REGLES COURTES (SANS LES REGLES POUR EXPERTS)

### PHASE A CONSTRUCTION

\* **Vente aux enchères des cartes personnages** : La première enchère s'élève toujours à au moins 1 crédit. Celui qui ne possède aucun crédit au début de la vente aux enchères reçoit une subvention de 2 crédits de l'IPF. Le joueur qui gagne l'enchère choisit une carte personnage disponible et éventuellement une matière première bonus disponible. Les actions suivantes sont effectuées immédiatement en choisissant le spécialiste IPF correspondant (sur la carte personnage) :

**Le réchauffeur** : Prend le coupleur d'énergie.

**Le constructeur** : Prend un permis de construire sur le plateau de jeu ou reçoit 15 crédits de l'IPF.

**L'agent-IPF** : Prend une matière première du stock général ou améliore une de ses navettes d'une classe.

\* **Spéculateur** : Il met un puits libre aux enchères ou un neutre (s'il n'y a plus de puits libre). S'il gagne l'enchère, il paye 50% (arrondi).

\* **Choix d'un puits libre** : Chaque joueur peut ...

... soit utiliser un de ses propres permis de construire (prise en charge d'un puits libre ou d'une plateforme neutre)

... ou, pour un puits libre, utiliser le D6 (1 à 3 pour un puits libre voisin, si aucun n'est disponible, recevoir 15 crédits de compensation de la banque / 4 à 6 pour le puits libre souhaité)

\* **Connecter le coupleur d'énergie** (réchauffeur)

### PHASE B ACHAT

**Activation de la phase d'achat par paiement d'une eau** (qu'il faut payer immédiatement !)

Aide d'urgence : Si le joueur ne possède pas d'eau, il doit transformer un réservoir en réservoir d'eau et recevoir une eau comme aide d'urgence de l'IPF. La phase B est ainsi terminée pour ce joueur.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur a maintenant les possibilités suivantes (voir aussi la carte récapitulative des coûts) :

1. Acheter réservoir(s) : Prix d'achat ? crédits + 1 eau par réservoir.
2. Acheter réservoir(s) à la Terre : Prix d'achat par réservoir 5 crédits + 1 eau + 2 quartzs.
3. Développer réservoir (s). Coût : Eau = 0 crédit. Énergie = 2 crédits. Minerai = 5 crédits. Quartz = 8 crédits.
4. Acheter des compresseurs : 1 eau + 1 minerai + 2 quartzs.
5. Amélioration de navettes : 1 minerai + 1 énergie par classe : Classe maximale 4.
6. Déplacer des réservoirs entre ses propres puits.

### PHASE C PRODUCTION

#### \* Production

Chaque réservoir produit une matière première du type correspondant, sous réserve d'avoir alimenté le réservoir d'une unité d'énergie avant la production.

Exceptions pour cet approvisionnement en énergie :

1. Réservoir d'énergie.
2. Chaque réservoir d'eau marqué H, les puits de la colonne centrale.

Productions supplémentaires de matières premières du même type (sans approvisionnement en énergie supplémentaire) :

1. Un compresseur produit une matière première supplémentaire.
2. Effet de synergie : Les réservoirs directement adjacents verticalement et horizontalement d'un joueur et qui produisent la même matière première produisent des matières premières supplémentaires. Formule "Nombre de réservoirs qui produisent moins 1".
3. Coupleur d'énergie : Chaque réservoir de la même colonne produit une matière première supplémentaire.

\* **Commerce des matières premières au terminal** : Commerce dans l'ordre indiqué No 1 au Nr.4.

A la fin du tour de chaque joueur, le prix de la matière première est mis à jour dans le barème des prix en fonction de la quantité restante de la matière première (voir l'échelle des quantités) et en suivant le nombre spécifié, 0, +1, +2, -1, -2, -3. Très IMPORTANT : Un réexamen nombre/prix et une éventuelle mise à jour du prix est également exécutée après une action "Ne rien faire" du joueur actif.

\* **Commerce des documents immobiliers** : Une seule des trois actions suivantes peut être choisie par chaque joueur.

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| 1 quartz + 2 eaux       | un permis de construire.                     |
| 1 quartz + 1 minerai    | un titre de propriété (valeur = 50 crédits). |
| Un permis de construire | 15 crédits.                                  |

### CHANGEMENT D'ANNÉE

Dans la chaîne de production, des réservoirs sont produits. Il en coûte 1 minerai + 1 énergie par nouveau réservoir.

On met à jour le nombre de matières premières consommées dans l'échelle des quantités du terminal.

Si **aucune production** de nouveaux réservoirs ne peut être réalisée parce que le minerai et/ou l'énergie n'existent pas, une hausse des prix extraordinaire et immédiate du minerai et/ou de l'énergie a lieu dans le barème des prix du terminal, via une hausse de quatre cases !

La partie se termine dès que le compteur des années quitte l'échelle. La dernière année est intégralement jouée jusqu'au bout y compris la fin de l'année (il est encore possible que le prix de l'énergie et/ou du minerai augmente de 4 crédits si une production de réservoirs n'est pas possible).

### DECOMPTE

Pour déterminer le gagnant de la partie et le classement des autres joueurs, les possessions suivantes de chaque joueur sont d'abord transformées en crédits puis additionnées :

? Crédits par matière première dans les navettes (calcul en fonction du prix de vente actuel au terminal, le barème des prix n'est plus modifié par ça).

50 Crédits par plateforme construite avec réservoir

25 Crédits par plateforme construite sans réservoir

50 Crédits par compresseur installé

50 Crédits par titre de propriété

Ajouter enfin la fortune du joueur.

Les permis de construire non joués et les navettes ne rapportent rien à leur propriétaire à la fin de la partie.