

**Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension Super Industry
Tiles (Tuiles super industries) – Règles**



TUILES SUPER INDUSTRIES

Ces centres industriels avancés concentrent plus de puissance dans chaque tuile. Ils permettent, par des expansions plus étroites, plus de production et plus de richesse.

PREPARATION DE LA PARTIE

Les tuiles super industries sont placées de côté pendant la préparation de la partie et ne sont ajoutées à aucune des 6 piles de tuile industrie.

PHASE DE DEVELOPPEMENT

Les tuiles super industries sont achetées pendant la phase de développement comme n'importe quelle autre tuile. Elles suivent les mêmes règles de placement que les tuiles normales et peuvent être utilisées pour connecter un bloc de tuiles normales du même type. Les règles de forçage de placement s'appliquent.

AUTOMATISATION

Une tuile super industrie peut faire partie d'un bloc automatisé. La tuile ne peut pas avoir un marqueur automatisation sur elle. Si la tuile fait partie d'un bloc automatisé, elle ne propage pas la capacité d'automatisation à un autre bloc connecté.

PHASE DE PRODUCTION

Si une tuile super industrie a plus d'un type d'industrie, il faut faire fonctionner et alimenter chacun indépendamment. Toutes les règles de production standard s'appliquent.

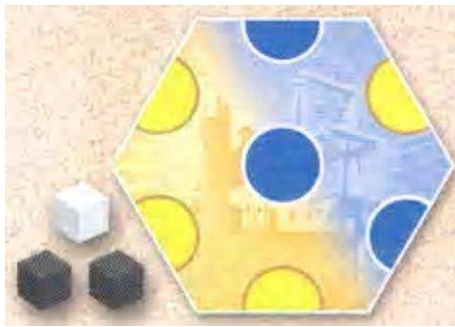
- ✳ Vous pouvez choisir de ne faire fonctionner qu'une des industries sur une tuile qui en a deux.
- ✳ Vous ne pouvez utiliser aucune nourriture, énergie ou minerai que vous avez produit dans la phase en cours pour faire fonctionner d'autres blocs pendant la même phase

FIN DE LA PARTIE

L'achat de la dernière tuile super industrie d'un type ne déclenche pas la fin de la partie.

Wealth of Nations (La richesse des nations) – Extension Super Industry

Tiles (Tuiles super industries) – Règles



ECONOMIE INTEGREE

Phase de développement

- ✳ La tuile Economie intégrée peut être achetée pour 1 minerais et 2 capital.
- ✳ Les tuiles ferme ou générateur connectées à un des côtés de la tuile créent un bloc simple.

Phase de production

- ✳ La section ferme n'a pas besoin d'être alimentée pour fonctionner.
- ✳ La section générateur n'a pas besoin d'un cube énergie pour fonctionner.



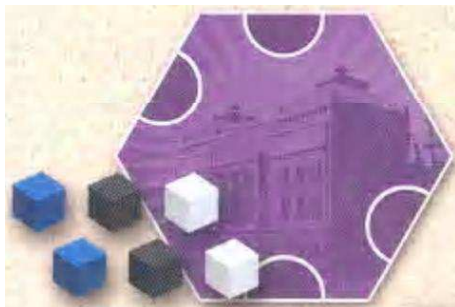
ECONOMIE DE GUERRE

Phase de développement

- ✳ La tuile Economie de guerre peut être achetée pour 1 minerais et 2 capital.

Phase de production

- ✳ La section générateur n'a pas besoin d'un cube énergie pour fonctionner.
- ✳ La tuile exige 2 nourriture pour alimenter les deux sections.



CENTRE D'OPERATIONS BANCAIRES

Phase de développement

- ✳ La tuile Centre d'opérations bancaires peut être achetée pour 2 énergie, 2 minerais et 2 capital.

EXEMPLE DE PRODUCTION

