

2019: THE ARCTIC

ANDRZEJ KUREK

REGLES DU JEU

RIA7
2018



BUT DU JEU

Les Joueurs gerent des compagnies minières qui explorent l'Arctique. Ils essaient de maximiser leurs scores via des actions qui leur donneront des avantages spécifiques ou qui affaibliront les positions de leurs adversaires. Le jeu possède une grande interaction entre les joueurs.

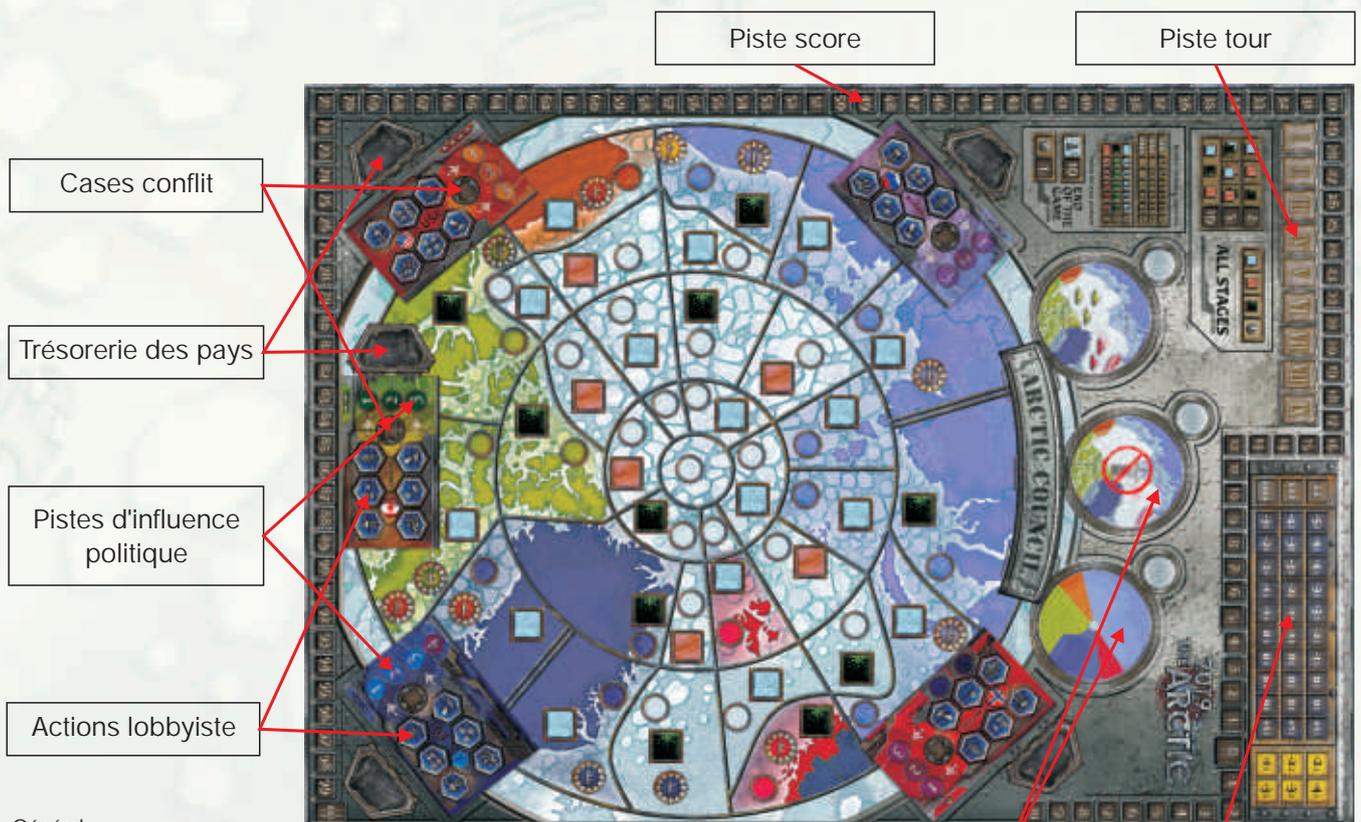
La façon d'acquérir un avantage sur la concurrence est, d'une part, une politique d'investissement qui fournira une diversité de ressources minières et d'autre part, un contrôle de nombreux gisements du même type pour dominer une matière première donnée.

Pour atteindre ces objectifs, les joueurs influencent la politique intérieure et extérieure des pays de la région de l'Arctique (la Russie, la Norvège, l'Union Européenne, le Canada et les USA). La participation de la Chine dans la course à l'accès aux ressources de l'Arctique est aussi simulée dans le jeu.

Les joueurs peuvent utiliser leur influence politique pour obtenir des subventions du budget d'un pays donné et pour protéger leurs investissements des plateformes minières construites en mer. Cependant, l'axe principal du jeu est de directement influencer les politiques en sélectionnant une propice et des actions économiques dans les pays.

Le score final dépendra surtout des plateformes minières possédées pour exploiter les gisements. Les joueurs peuvent aussi gagner des points en ayant une influence politique dans le pays qui contrôlent le pôle Nord à la fin de la partie, ainsi que l'argent de leur compagnie à la fin de la partie.

CONTENU DU JEU



I - Général

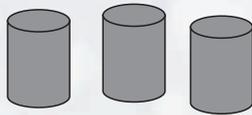
1. Un plateau de jeu avec:

- Une carte de l'Arctique divisée en secteurs
 - secteurs côtiers appartenants aux pays (cercles de contrôles aux couleurs du pays)
 - secteurs maritimes n'appartenants pas aux pays (cercles de contrôles blancs)
 - la plupart des secteurs ont des carrés (3 types de gisements de matières premières)
 - certains secteurs ont des symboles navire aux couleurs du pays (pour placer de nouveaux navires du pays)
- 5 emplacements pays (pour les pays des régions Arctiques: Russie, Norvège, UE, Canada, USA), chacun avec:
 - Une piste d'influence politique (avec 3 cases numérotées de 1 à 3)
 - 6 cases action (avec des icônes politiques et économiques)
 - Une case conflit
 - Une zone trésorerie qui contient l'argent du pays
- Une piste d'investissement d'influence politique
- une piste de tour de jeu numérotée de I à IX
- une piste de score numérotée de -10 à 100
- 3 zones Conseil de l'Arctique pour les 3 lois concernant l'exploration de l'Arctique

2. Matières premières:

- Bleu - gaz naturel 
- Vert foncé - huile 
- Orange - concrétions 

- 3. 1 marqueur premier joueur.
- 4. 1 marqueur tour de jeu.
- 5. 1 marqueur loi.



- 6. 34 jetons argent (26 x \$1 et 8 x \$5).



II- Pour les joueurs

1. Les Lobbyistes (et marqueur score)

- blanc – 7 pions. (pour une partie de 2 a 4 joueurs)
- noir – 7 pions. (pour une partie de 2 a 4 joueurs)
- gris – 5 pions. (pour une partie de 3 a 4 joueurs)
- brun foncé – 5 pions. (pour une partie de 3 a 4 joueurs)



2. Les plateformes minières (des marqueurs carrés a 2 faces, indiquant les plateformes légales et illégales, pour savoir si oui ou non, elles sont en secteurs maritimes contrôlés par un pays)

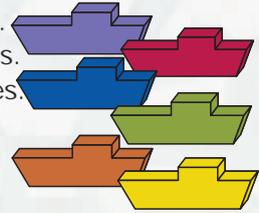
- blanc – 16 plateformes.
- noir – 16 plateformes.
- gris – 12 plateformes.
- brun foncé – 12 plateformes.



III – Pour les pays

1. Navires

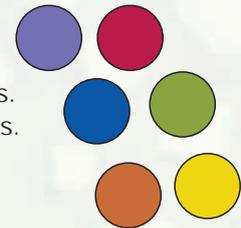
- violet – Russie – 10 navires.
- rouge – Norvege – 4 navires.
- bleu foncé – UE – 15 navires.
- vert – Canada – 5 navires.
- brun – USA – 12 navires.
- jaune – Chine – 5 navires.



2. Marqueurs pays (disques), utilisés pour marquer:

- a) les secteurs maritimes occupés par des pays,
- b) les votes des pays dans le Conseil de l'Arctique
- c) le soutien de l'admission de la Norvege dans l'Union Européenne
- d) les conflits

- violet – Russie – 14 marqueurs.
- rouge – Norvege – 6 marqueurs.
- bleu foncé – UE – 13 marqueurs.
- vert – Canada – 6 marqueurs.
- brun – USA – 12 marqueurs.
- jaune – Chine – 4 marqueurs.



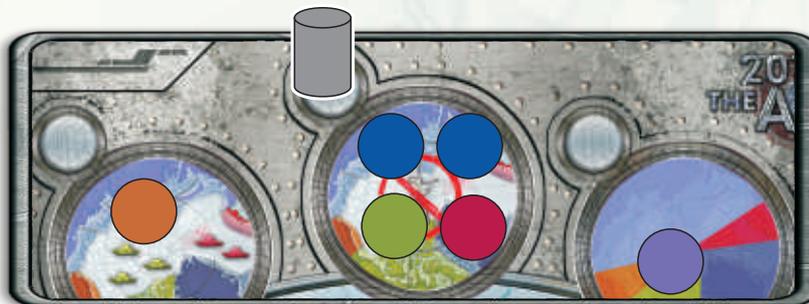
MISE EN PLACE DU JEU

A – poser le plateau de jeu sur la table et:

- Mettre le marqueur de tour de jeu sur la première case de la piste.



- Mettre les marqueurs pays dans la zone du Conseil de l'Arctique:
- "Les pays ne peuvent pas contrôler des secteurs maritimes": 4 marqueurs vote (1 Norvège, 2 EU, 1 Canada) et le marqueur loi.
- "Les pays contrôlent toutes les secteurs maritimes au nord": 1 marqueur vote (Russie).
- "Les navires prennent le contrôle des secteurs maritimes": 1 marqueur vote (USA).



c) mettre des jetons argent dans chaque trésorerie des pays de la région Arctique, comme suit:

Russie: \$2 / Norvège: \$1

L'Union Européenne: \$3

Canada: \$2 / USA: \$4

(Note: La Chine est représentée de façon plus abstraite, sans fiche de pays et sans trésorerie. Au cours de la partie, tous les paiements à la Chine vont à la banque).



- d) mettre 1 navire sur chaque secteur de la carte contenant un symbole navire, comme suit:
- Chine: 1 secteur
 - Russie: 3 secteurs
 - Norvège: 1 secteur
 - EU: 2 secteurs
 - Canada: 2 secteurs
 - USA: 4 navires dans 3 secteurs (le secteur proche de l'Alaska reçoit 2 navires alors que les 2 autres secteurs (à l'est du Canada) reçoivent chacun 1 navire)



Mettre les marqueurs et navires restants à côté du plateau.

B – Déterminer le premier joueur

Déterminer le premier joueur d'un accord commun ou de façon aléatoire. Il reçoit le marqueur de premier joueur. Plusieurs actions sont réalisées par les joueurs en sens horaire, en commençant par le premier joueur.

C – Distribuer les pions aux joueurs

Chaque joueur choisit une couleur. Chaque joueur reçoit les lobbyistes et les plateformes minières de sa couleur choisie:

	Partie a 2 joueurs	Partie a 3 joueurs	Partie a 4 joueurs
Lobbyistes	7	5	4
Plateformes minières	16	12	12

Donner a chaque joueur \$10 et mettre un de leurs lobbyistes sur la case 0 de la piste de score.

L'argent restant constitue la banque.

D – Placer les lobbyistes sur les pistes d'influence politique

Les joueurs placent leurs lobbyistes sur les cases d'influence politique des pays sélectionnés. Cela est réalisé de la manière suivante (une méthode avancée peut être utilisée par consentement mutuel des joueurs):

Méthode I (basique)

En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, les joueurs choisissent un pays et y posent un de leurs lobbyistes sur une case vide (1-3) de la piste d'influence politique. Cela continue jusqu'à que tous les lobbyistes ont été placés. Ensuite le premier joueur paie \$1 au dernier joueur. Donc le premier joueur aura a présent \$9 et le dernier joueur aura \$11 (tous les autres auront \$10).

Exemple (a 3 joueurs):

Alfred (blanc) est le premier joueur. A la gauche d'Alfred se trouvent Betty (noir) et Charles (brun foncé).

Alfred commence en plaçant son premier lobbyiste sur la case "1" de la piste d'influence politique de la Russie.

Betty place son premier lobbyiste sur la case "1" de l'Union Européenne.

Charles place son premier lobbyiste sur la case "1" du Canada.

Alfred place son second lobbyiste sur la case "1" de la Norvege.

Betty place son second lobbyiste sur la case "1" des USA.

Charles place son second lobbyiste sur la case "2" de la Russie (il aurait préféré la case "1", mais Alfred l'a déjà prise).

Alfred place son troisieme lobbyiste sur la case "2" de l'Union Européenne.

Betty place son troisieme lobbyiste sur la case "2" des USA.

Charles place son troisieme lobbyiste sur la case "2" du Canada.

Alfred place son quatrieme lobbyiste sur la case "3" de la Russie.

Betty place son quatrieme lobbyiste sur la case "3" du Canada.

Charles place son quatrieme lobbyiste sur la case "3" de l'Union Européenne.

Les cases "2" et "3" de la Norvege et la case "3" des USA sont inoccupées.



Méthode II (avancée)

Les lobbyistes sont placés en commençant par le premier joueur (A) avec le schéma suivant:

a) Partie a 2 joueurs: AB AB BA BA BA AB

b) Partie a 3 joueurs: ABC CBA CAB BAC

c) Partie a 4 joueurs: ABCD CDAB BDAC

Avec cette méthode, tous les joueurs commencent la partie avec \$10.

SÉQUENCE D'UN TOUR

Au premier tour de la partie, les phases 1 à 4 sont omises. Les actions de ces phases ont déjà été traitées durant la mise en place.

PHASE 1. Passer le Marqueur Premier joueur sur la gauche.

Le joueur avec le marqueur premier joueur le passe à sa gauche, faisant que ce joueur devient le nouveau premier joueur.

PHASE 2. La Chine Envoie un Navire en Arctique.

Placer un navire Chinois sur l'emplacement marqué dans le secteur pres du Kamchatka (quelle que soit le nombre de navires Chinois déjà présent).

PHASE 3. Investir en Influence politique.

En commençant par le premier joueur et ensuite en sens horaire, les joueurs peuvent les placer avec des lobbyistes non utilisées sur des cases de la piste d'investissement d'influence politique. Utiliser la piste appropriée en fonction du nombre de joueurs (2, 3 ou 4).



Après avoir placé un lobbyiste sur une case, le joueur paie ou reçoit une somme d'argent de la banque, selon que la case a une valeur positive ou négative. Un joueur peut investir pour contrôler l'action de la Chine en occupant une des deux cases jaunes (et en payant la valeur indiquée). Si les deux cases jaunes sont occupées, alors seul le joueur qui a payé le plus a le droit de contrôler l'action de la Chine. (Le joueur qui a investi le moins, ne gagne rien pour l'argent dépensé.) A la fin de du tour, les lobbyistes sur les cases jaunes retourneront à leurs propriétaires.

La phase 3 se termine lorsque tous les joueurs passent l'un après l'autre. Un joueur qui a passé mais qui a encore des lobbyistes peut choisir de rejoindre l'action et de placer un autre lobbyiste si la phase ne s'est pas terminée.

PHASE 4. Occuper des cases d'Influence politique des Pays.

Les joueurs déplacent leurs lobbyistes de la piste d'investissement d'influence politique vers une case inoccupée d'une piste d'influence politique d'un pays. Les lobbyistes sont déplacés en commençant par ceux de gauche (plus haut cout) jusqu'à la fin de la piste d'investissement.

PHASE 5. Action de la Chine

Si un joueur contrôle l'action de la Chine, ce joueur peut:

1. Déplacer les navires Chinois. (Voir "Mouvement de Navire".)

ou

2. Construire une plateforme minière légale dans un secteur maritime contrôlé par la Chine (le joueur paie la redevance de concession à la banque) ou construit une plateforme illégale dans un des secteurs maritimes avec un navire Chinois. (Voir "Construction de Plateforme minière".)

Si aucun joueur de contrôle l'action de la Chine, alors tous les navires Chinois avancent d'un secteur directement vers le pôle Nord. En cas d'ambiguïté (3 secteurs côtiers Russes ont chacun 2 secteurs limitrophes au nord), le navire avancera vers le secteur nord-est. Les navires Chinois avançant automatiquement n'attaquent pas (mais ils peuvent être attaqués plus tard par les navires d'autres pays, quand ces navires avanceront).

Option (recommandé pour les débutants):

Passer cette phase durant le tour I. Dans ce cas, passer aussi la Phase 2 durant le tour II.

PHASE 6. Actions Réalisées par les Pays de la Région Arctique.

Les actions politico-économiques sont réalisées par les pays dans l'ordre suivant:

1. Russie, 2. Norvege, 3. UE, 4. Canada, 5. USA

Un pays finit toutes ses actions avant de passer au prochain pays.

Une action aura lieu pour chaque lobbyiste sur la piste d'influence politique du pays, en ordre croissant, en commençant par le "1". Le propriétaire du lobbyiste sur la plus petite case choisit une action politico-économique inoccupée, y déplace son lobbyiste et la réalise. Cela est répété tant qu'il y a des lobbyistes présents sur la piste.



ACTIONS LOBBYISTE

I - DIPLOMACIE

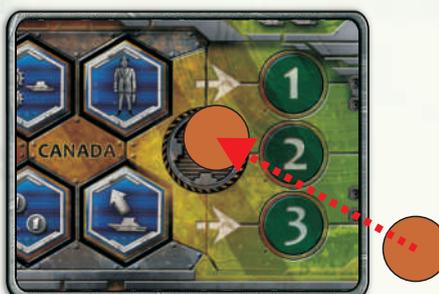
Un joueur déplaçant un lobbyiste sur cette case réalise exactement une des actions suivantes:



1. Changer le statut conflit du pays: Si la case conflit n'a pas de marqueur, il faut y mettre le marqueur d'un autre pays (début d'un conflit). Si la case conflit a déjà un autre marqueur, retirer ce marqueur (fin du conflit) et puis éventuellement y placer un marqueur d'un pays différent (début d'un nouveau conflit).

Exemple:

Le Canada débute un conflit avec les USA



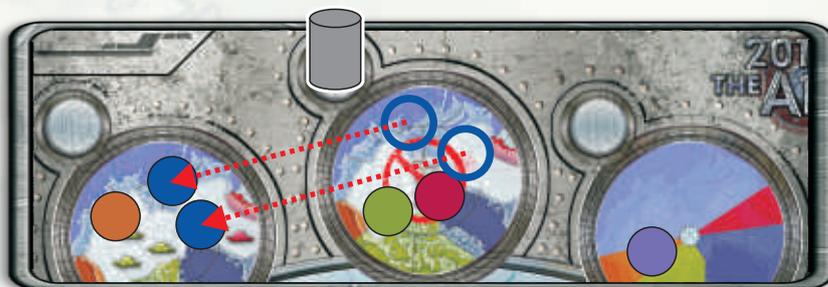
1. Deux pays sont "en conflit" si l'un ou les deux ont déclaré un conflit contre l'autre. Chaque pays a au maximum un conflit débuté par lui-même contre un autre pays et éventuellement plusieurs autres conflits débutés par d'autres pays contre lui. En plus, chaque pays de l'Arctique est en conflit permanent avec la Chine pendant toute la partie.

2. Changer la position du pays au Conseil de l'Arctique.

Déplacer le vote du pays au Conseil de l'Arctique sur une loi différente. Dans le cas de l'Union Européenne, déplacer ses deux marqueurs UE (ou 3 marqueurs UE si la Norvège a intégré l'UE).

Exemple:

L'Union Européenne (marqueurs bleus) arrête de soutenir la loi "Les pays ne peuvent pas contrôler des secteurs maritimes" et soutient à présent la loi "Les navires prennent le contrôle des secteurs maritimes".



A la fin de chaque tour, une loi au plus aura une majorité de votes (au moins 4 des 6 marqueurs); si une loi a une majorité de votes, elle devient (ou reste) la loi en cours applicable. Si aucune loi n'a la majorité des votes, alors la loi applicable en cours reste en vigueur. (Voir Conseil de l'Arctique pour les détails).

3. Soutien de l'admission de la Norvège dans l'Union Européenne.
Ceci ne peut seulement être fait qu'en Norvège. Chaque fois que cette action est réalisée, placer un marqueur rouge Norvégien sur une des cases spéciales à côté des 6 actions ordinaires de la Norvège.



Si la Norvège a 2 marqueurs soutien à la fin d'un tour (voir phase 9), alors la Norvège rejoint l'UE. Cela signifie que:

- Les navires norvégiens sont remplacés par des navires UE.
- Les marqueurs norvégiens de contrôle maritimes sont remplacés par des marqueurs UE.
- Toute la trésorerie de la Norvège va à la banque (pas dans la trésorerie UE).
- La case "4" de la piste d'influence politique de l'UE est activée. À partir du prochain tour, des lobbyistes peuvent l'occuper, permettant ainsi jusqu'à 4 actions UE en phase 6.
- La production de navire et l'impôt sur le revenu de la Norvège sont ajoutés à l'UE: à partir du prochain tour, l'UE peut produire 3 navires et gagner \$4 avec les actions respectives "Production de Navires" et "Taxes".
- Le marqueur Norvégien au Conseil de l'Arctique est remplacé par un marqueur UE et déplacé sur la même case où se trouvent les 2 marqueurs originaux UE (si ce n'est pas déjà le cas).
- Les lobbyistes Norvégiens protégeant des plateformes (voir "Réaffectation de Lobbyiste") sont retirés.

4. Diffamer un adversaire - Réduire de 1 le score d'un adversaire.

II - PRODUCTION DE NAVIRES

Chaque pays a son propre potentiel de production maximale de navire (Russie: 2, Norvège: 1, UE: 2, Canada: 1, USA: 4). Un pays produit toujours autant de navires qu'il le peut. Le coût de production est de \$1 pour chaque navire construit. Si un pays n'a pas assez d'argent pour produire le maximum ou n'a pas assez de navires non construits, il produit et paie autant de navires que possible. Le coût est payé de la trésorerie du pays à la banque. Les navires sont placés dans des secteurs éligibles du pays (des secteurs avec des symboles navire, tout comme lors de la mise en place), sélectionnés par le joueur qui réalise la production. Les nouveaux navires peuvent être placés dans un ou plusieurs secteurs éligibles, sans limite du nombre de navires.



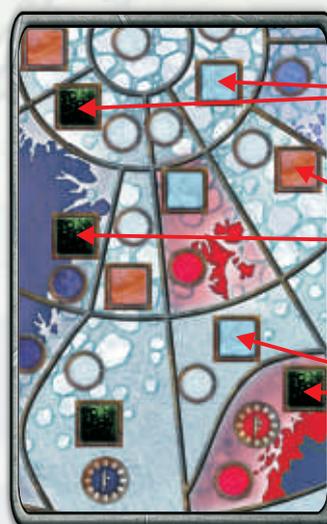
III - CONSTRUCTION D'UNE PLATEFORME MINIERE

Dans la plupart des secteurs de la carte, il y a 1 des 3 types de gisements de matière première: gaz (16 gisements bleus), pétrole (10 vert foncé) et concrétions (6 oranges). Pour exploiter un gisement, un joueur de la compagnie doit construire une plateforme minière.

Construire une plateforme légale - Le joueur réalisant l'action peut construire une plateforme légale dans un secteur contrôlé par le pays actuellement actif, en payant une redevance de concession de \$1 de la trésorerie du pays. Le joueur pose un marqueur de plateforme minière, côté légal visible, sur le carré gisement du secteur choisi. Le joueur doit aussi payer des coûts de construction à la banque: construire dans les secteurs proche du pôle (anneau intérieur) coûte \$3; dans les secteurs sur l'anneau central, cela coûte \$2 et dans les secteurs les plus éloignés du pôle (anneau extérieure), cela coûte \$1.



Construire une plateforme illégale - Un joueur peut construire une plateforme minière illégale dans un secteur maritime non contrôlé ou est présent un navire du pays actuellement actif. Aucune redevance de concession n'est payée. Le joueur pose un marqueur de plateforme minière, côté illégal visible, dans le secteur choisi. Le joueur doit payer les coûts de construction (\$1, \$2 ou \$3) à la banque comme pour une plateforme légale. Les navires d'autres pays dans le secteur ne bloquent pas la construction.



\$1 de redevance de concession
+ \$3 de coût de construction

\$1 de redevance de concession
+ \$2 de coût de construction

\$1 de redevance de concession
+ \$1 de coût de construction

Si un secteur est contrôlé par un pays autre que celui actuellement actif, aucune plateforme ne peut être construite.

IV – MOUVEMENT DE NAVIRE

Les navires peuvent se déplacer d'un secteur vers un autre adjacent. (Les secteurs adjacents se touchent par les côtés ou par les coins.) Au moins 1 navire doit être déplacé. Un navire peut seulement se déplacer d'1 secteur par tour. Il y a 2 paires de secteurs séparés par des doubles lignes; les navires ne peuvent pas traverser ces doubles lignes.



Si la loi actuelle est " Les navires prennent le contrôle des secteurs maritimes ", alors n'importe quel secteur maritime occupé par les navires d'un seul pays devient immédiatement contrôlé par ce pays (indiqué en plaçant un marqueur de contrôle de ce pays dans le secteur). Voir "Conseil de l'Arctique" pour les détails concernant une plateforme dans un secteur qui change de contrôle.

Tout au long de la partie, les 5 pays de la région Arctique sont considérés comme étant en conflit permanent avec la Chine. Cela signifie que les attaques par ou contre les navires Chinois sont toujours permis, quel que soit le statut de conflit des pays (voir "Diplomatie").

Attaque – Après le déplacement, un navire peut attaquer un autre navire si les 2 pays sont en conflit (c'est à dire si l'un d'eux a déclaré un conflit contre l'autre; voir "Diplomatie").

Les navires attaquant et défenseur sont tous les deux détruits. Les autres navires du secteur (quel que soit leur pays) n'affectent pas l'attaque.

Attaque au pôle Nord - Chaque pays veut occuper le secteur polaire. Dans ce secteur spécifique, tous les pays sont en conflit permanent les uns contre les autres, quelle que soit la loi du Conseil de l'Arctique et si oui ou non un conflit a été déclaré entre les pays. Un pays gagne le contrôle du secteur polaire en étant le seul à y avoir des navires. Le pays conserve le contrôle même s'il n'a plus aucun navire, jusqu'à qu'un autre pays y déplace un navire. (Comme si la loi " Les navires prennent le contrôle des secteurs maritimes " était toujours en vigueur au pôle.) Par ailleurs, les attaques sont obligatoires dans le secteur polaire: si le pays le contrôlant y a des navires et qu'un navire d'un autre pays arrive, alors le navire entrant attaque automatiquement un navire défenseur (donc détruisant ainsi deux navires, mais sans en changer le contrôle).

Destruction de plateformes - avant ou après un déplacement (mais pas les deux), les navires peuvent détruire :

- Une plateforme illégale,
- Une plateforme légale opérant dans un secteur contrôlé par un autre pays en conflit avec les navires du pays.

Si un pays contrôle un secteur, ses navires ne peuvent pas attaquer une plateforme de ce secteur.

Une plateforme ne peut pas être détruite s'il y a des navires du pays qui contrôle le secteur. De tels navires en défense doivent être attaqués et détruits en premier (éliminant un nombre de navires attaquants équivalent comme d'habitude) avant que les navires attaquants puissent détruire la plateforme. Pour détruire la plateforme, le nombre de navires attaquant doit être supérieur à la défense de la plateforme. Les navires ne sont pas détruits.

Défense d'une Plateforme:

0 pour une plateforme illégale

1 pour une plateforme légale

+ 1 pour chaque navire neutre dans le secteur, c'est à dire pour chaque navire appartenant à un pays qui n'est pas en conflit avec le pays défendant le secteur.

Exemple 1:

Alfred possède une plateforme dans un secteur maritime qui (en raison de la loi actuelle) n'est contrôlé par aucun pays (donc la plateforme est illégale). Betty réalise un déplacement de navire pour la Russie et il y a 1 navire Russe dans ce secteur qui n'a pas encore bougé. Elle veut détruire la plateforme d'Alfred. La force d'attaque Russe est de 1, plus grande que la défense de 0 de la plateforme, donc la plateforme est détruite. Betty peut laisser le navire Russe ici ou le déplacer dans un secteur adjacent.

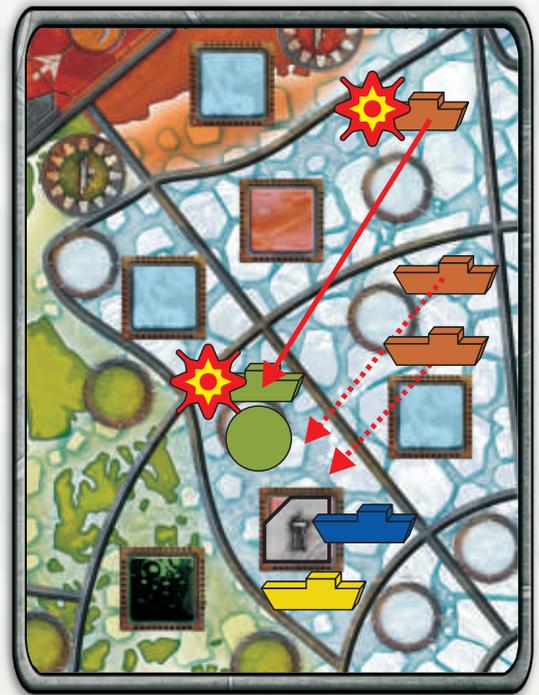


Exemple 2:

Alfred possède une plateforme dans un secteur maritime contrôlé par le Canada (donc la plateforme est légale). Le secteur a aussi 1 navire Canadien, 1 navire UE et 1 navire Chinois.

Betty veut détruire la plateforme d'Alfred. Elle déplace 3 navires US dans le secteur. Les navires US doivent attaquer le navire Canadien (donc 1 navire US et 1 navire Canadien sont détruits). Ensuite, le secteur contient à présent 2 navires US, 1 navire UE et 1 navire Chinois.

L'UE n'est pas en conflit avec le Canada, donc son navire est neutre. (La Chine, comme toujours, est en conflit avec le Canada, comme avec tous les autres pays.) L'US attaque avec une force de 2. La défense de la plateforme est aussi de 2 (1 pour une plateforme légale + 1 pour un navire UE neutre). Puisque la force de l'attaque n'est pas supérieure à la défense, la plateforme ne peut pas être détruite à ce moment.



V. TAXES

Cette action ajoute l'argent indiqué à la trésorerie du pays. (Russie: \$2, Norvege: \$1, UE: \$3, Canada: \$2, USA: \$4). (UE reçoit \$4 si la Norvege a rejoint l'UE.)



VI - TROUBLES CIVILES

Cette action implique des événements (grèves, interruption de l'approvisionnement, etc.) qui auront un impact négatif sur la production des compagnies d'un pays donné.

En phase 7, les plateformes dans des secteurs contrôlés par des pays avec des troubles civils ne produiront pas.



Les actions des lobbyiste doivent avoir un effet:

Un lobbyiste peut être déplacé sur une case action d'un pays seulement s'il est possible pour le pays de vraiment réaliser cette action.

Spécifiquement:

- L'action Production de Navire ne peut pas être choisie si le pays n'a pas d'argent: au moins un doit être construit.
- L'action de Déplacement de Navire ne peut pas être choisie si le pays n'a aucun navires: au moins un déplacement ou une attaque doit être faite.
- L'action Construction de Plateforme ne peut pas être choisie s'il y a déjà des plateformes dans chaque secteur que le pays contrôle ou dans des secteurs où il y a des navires: une plateforme doit être construite.

Le joueur doit choisir une action que le pays peut vraiment faire. Il n'est pas légal de choisir une action (simplement pour empêcher un adversaire de la prendre) et ensuite de ne rien en faire.

RÉAFFECTATION DE LOBBYISTE

Plutôt que de déplacer un lobbyiste de la piste d'influence politique vers l'une des 6 actions de lobbyiste, un joueur peut à la place choisir l'une des actions suivantes. Dans ce cas, le joueur ne réalise pas l'une des 6 actions ordinaires.

I - MAINTENIR ou CHANGER LA POSITION D'UN LOBBYISTE

Un lobbyiste sur la case "2" (et sur la case "4" de l'UE) peut être déclaré pour rester sur cette case d'influence pour le tour suivant. Un lobbyiste sur les cases "1" ou "3" ne peut pas rester sur cette case, mais il peut être déplacé sur la case "2" (si elle est inoccupée) au lieu de faire l'une des 6 actions ordinaires.

II - RETIRER UN LOBBYISTE

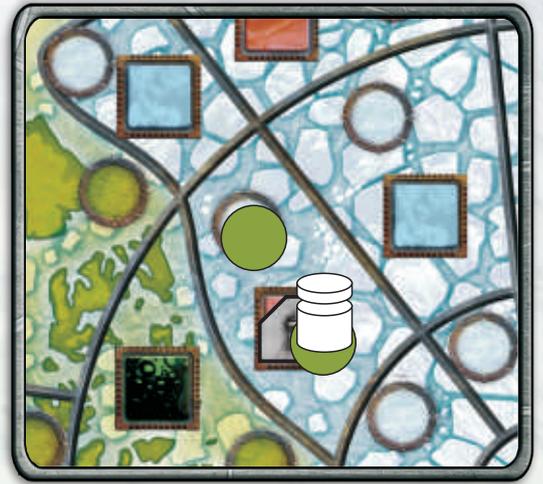
Le propriétaire du lobbyiste peut le retirer. Le lobbyiste sera disponible pour être placé en phase 3 au prochain tour. Le joueur peut recevoir facultativement une subvention de la trésorerie du pays: \$1 ou \$2 si le joueur n'a plus d'argent. (Si le pays n'a pas assez d'argent, le joueur reçoit ce que le pays possède.)

III – POLITIQUE DE PROTECTION DE PLATEFORME

Un lobbyiste peut être déplacé d'un pays vers une plateforme (même adverse) en Arctique (incluant les secteurs contrôlés par d'autres pays et des plateformes illégales). La plateforme reçoit aussi un marqueur du pays d'où le lobbyiste est pris. Une plateforme protégée ne peut pas être attaquée pour le reste du tour et jusqu'à la fin des actions du pays en phase 6 du tour suivant. A la fin des actions de ce pays au prochain tour, le lobbyiste retourne au joueur et le marqueur du pays sera retiré de la plateforme.

Une plateforme peut seulement être protégée par 1 lobbyiste.

Le lobbyiste qui la protège donnera un avantage au joueur lorsque le pays qui contrôle légalement le secteur donné change (voir "Conseil de l'Arctique").

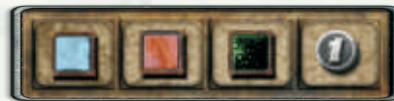


PHASE 7. Production de Matière première.

Chaque plateforme (légale et illégale, mais pas les plateformes en secteurs contrôlés par des pays avec des troubles civils) produit 1 unité de matière première de ce secteur.

Les joueurs vendent leurs matériaux pour gagner:

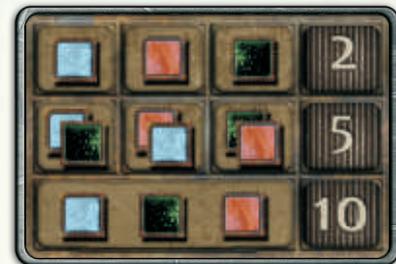
De l'argent: \$1 pour chaque unité (quel que soit le type).



Et/Ou

Des Points:

- 10 – pour chaque lot de 3 types de matière première différentes,
- 5 – pour chaque lot restant de 2 types de matière première différentes,
- 2 – pour chaque unité restante (quel que soit le type).



Exemple:

Les plateformes d'Alfred ont produit 7 unités: 4 unités de gaz, 2 unités de pétrole et 1 unité de concrétion. Alfred décide de gagner 15 points (1 triple = 10 points, 1 paire de gaz et de pétrole = 5 points) et \$2 (2 unités de gaz).



Les Matières premières sont vendus immédiatement: elles ne peuvent pas être stockées. Le premier joueur décide en premier comment vendre ses unités, ensuite en sens horaire.

PHASE 8. Déplacer les Lobbyistes des Actions

Pour chaque pays, certains lobbyistes sur des actions retourneront sur la piste d'influence politique:

Le lobbyiste le plus à droite (proche de la case "1") sur la rangée supérieure d'actions (Construction de Plateforme, Production de Navire, Diplomatie) va sur la case "1".

Le lobbyiste le plus à droite (proche de la case "3") sur la rangée inférieure d'actions (Trouble civil, Taxes, Mouvement de Navire) va sur la case "3".

Tous les autres lobbyistes retournent à leurs propriétaires, disponibles pour le placement de la phase 3 du prochain tour.



PHASE 9. Fin du tour

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre:

- Procéder à l'admission de la Norvege a l'Union Européenne le cas échéant (voir la section Norvege dans la "Diplomatie").
- Vérifier si une nouvelle loi au Conseil de l'Arctique a une majorité de votes. Si oui:
 - Déplacer le marqueur de la loi applicable vers la nouvelle loi.
 - Indiquer l'appartenance (avec les marqueurs du pays correspondant) des secteurs maritimes en fonction de la loi applicable et de la position actuelle des navires.
 - Mettre a jour le statut légalité/illégalité des plateformes si besoin en fonction de la loi applicable et du secteur contrôlé.
 - Payer une nouvelle redevance de concession pour conserver une plateforme dans un secteur contrôlé par un nouveau pays, sinon retirer-la (voir "Conseil de l'Arctique").

Si la partie n'est pas encore terminée, alors les lobbyistes sur les cases jaunes (Chine) de la piste d'investissement d'influence politique retournent a leurs propriétaires. Ensuite déplacer le marqueur tour vers la prochaine case et commencer un nouveau tour avec la phase 1.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine:

- a la fin du 9eme tour,
- ou
- a la fin d'un tour ou la Chine contrôle le secteur polaire.

Lorsque la partie se termine, l'argent des trésoreries de chaque pays est versé aux joueurs avec des lobbyistes sur la piste d'influence politique, dans l'ordre suivant:

\$3 au joueur dont le lobbyiste occupe la case "1"

\$2 au joueur dont le lobbyiste occupe la case "2"

\$1 au joueur dont le lobbyiste occupe la case "3"

(Si le pays n'a pas suffisamment d'argent pour payer un joueur, le joueur reçoit ce que le pays a.)

SCORE FINAL

En plus des points obtenus au cours de la partie, les joueurs reçoivent:

- 1 point par \$1 qu'ils ont
- 10 points pour chacun de leurs lobbyistes dans le pays Arctique qui contrôle le pôle Nord. Si Chine contrôle le pôle Nord, alors 10 points pour chaque lobbyiste sur les cases jaunes de la Chine de la piste d'investissement d'influence politique (voir "Phase 3").
- Des points pour les matieres premieres spécifiques produites, en fonction du nombre de plateformes (légaes et illégaes):

Exemples de lecture du tableau:

Dans une partie a 2 joueurs, 3 plateformes de concrétion valent 5 points chacune (15 points au total).

Dans une partie a 3 joueurs, 5 plateformes pétrolières valent $8+2 = 10$ points chacune (50 points au total).

Dans une partie a 4 joueurs, 5 plateformes gazières valent $5+1+1=7$ points chacune (35 points au total).



Exemple de décompte final:

Dans une partie a 3 joueurs, Alfred termine la partie avec:

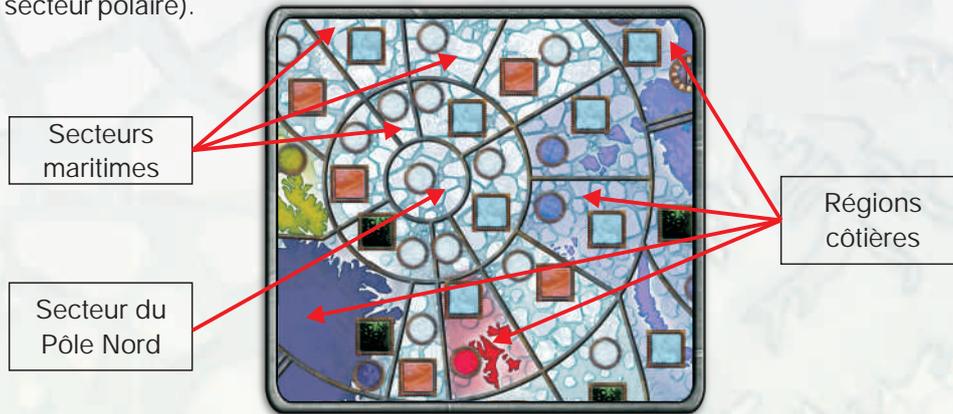
- 67 points de vente de matieres premieres au cours de la partie;
- \$8 : +8 points;
- deux lobbyistes en Chine (qui contrôle le pôle Nord): +20 points;
- 6 plateformes gazières: +42 points (7 points par plateforme);
- 1 plateformes pétrolières: +2 points;
- 2 plateformes concrétion: +10 points (5 points par plateforme).

Donc le score final d'Alfred est: $67+8+20+42+2+10 = 149$ points.

LE JOUEUR AVEC LE PLUS HAUT SCORE EST LE GAGNANT.
(Il n'y a pas d'égalité. Les joueurs ex-a quo partagent la victoire!)

LE CONSEIL DE L'ARCTIQUE

Le Conseil de l'Arctique définit les principes des lois internationales qui gouvernent l'exploration de l'Arctique (mais n'a pas d'effet au secteur polaire).



Regles permanentes concernant les secteurs côtiers

- La construction de plateforme minière dans un secteur côtier nécessite qu'un joueur paie une redevance de concession à la trésorerie du pays.
- Toutes les plateformes en secteurs côtiers sont toujours légales.
- Les secteurs côtiers ne peuvent jamais devenir contrôlé par d'autres pays.

Regles variable concernant les secteurs maritimes

3 lois différentes sont possibles :



A – Les pays ne peuvent pas contrôler des secteurs maritimes.
(C'est la loi en début de partie.)

Les secteurs maritimes (sauf le secteur polaire) ne peuvent pas être contrôlés par les pays tant que cette loi est en vigueur. Retirer tous les marqueurs de contrôle des secteurs maritimes non polaire. La présence de navires n'a pas d'effet sur le contrôle.

- Donc toutes les nouvelles plateformes construites en secteurs maritimes sont illégales.



B – Les pays contrôlent tous les secteurs maritimes du nord.

- Tous les pays contrôlent les secteurs entre leur littoral et le pôle tant que cette loi est en vigueur. (Le secteur polaire n'est pas affecté.) Placer les marqueurs de contrôle des pays en conséquence dans ces secteurs (7 pour la Russie, 2 pour la Norvège, 3 pour l'UE, 3 pour le Canada, 3 pour les USA). La présence de navires n'a pas d'effet sur le contrôle.
- Les plateformes légales peuvent être construites (avec des redevances de concession), tout comme dans les secteurs côtiers. Les plateformes illégales ne peuvent pas être construites (puisque chaque secteur avec des gisements est contrôlé).



C – Les navires prennent le contrôle des secteurs maritimes.

- Lorsque cette loi entre en vigueur, les secteurs maritimes avec des navires d'exactly un pays deviennent immédiatement contrôlés par ce pays et tous les autres secteurs (sans navire ou avec des navires de plus d'1 pays) deviennent non contrôlés. Puis, quand plus tard, les déplacements de navire font qu'un secteur maritime a des navires d'exactly un pays, ce pays gagne immédiatement le contrôle : mettez à jour les marqueurs de contrôle en conséquence.
- Les plateformes légales peuvent être construites (avec des redevances de concession), tout comme en secteurs côtiers. Les plateformes illégales peuvent seulement être construites en secteurs non contrôlés.

En raison d'une nouvelle loi, il est possible que les précédentes plateformes légales soient maintenant en secteur non contrôlé. Elles restent en jeu comme des plateformes illégales : retournez-les sur leur côté illégales.

En raison d'une nouvelle loi ou de déplacements de navire, il est possible que des plateformes légales ou illégales peuvent être en secteur contrôlé par de nouveaux pays. De telles plateformes sont détruites : retirez leurs marqueurs de la carte. Cela ne s'applique pas aux plateformes qui sont protégées par des lobbyistes (voir "Réaffectation de Lobbyiste" – Politique de protection de plateforme). Les plateformes protégées politiquement peuvent devenir légales dans le nouveau pays. Si le lobbyiste protecteur appartient au nouveau pays qui prend le contrôle du secteur de la plateforme, la plateforme devient automatiquement légale. Si le lobbyiste est d'un autre pays, le propriétaire de la plateforme doit payer \$2 comme redevance de concession à la trésorerie du pays. Si le propriétaire ne peut pas payer (ou choisit de ne pas le faire) alors la plateforme est détruite.

GLOSSARY

adjacent : Sectors are adjacent if they share a common side or corner.

applicable law : At all times, 1 of the 3 applicable laws is in effect, depending on votes in the Arctic Council. These determine whether and how countries control sea sectors.

Arctic Council : Countries' votes in the Arctic Council determine which applicable law is in effect.

Arctic region country : Russia, Norway, EU, Canada, USA. (China is not an Arctic region country.)

attack : During ship movement, each ship may attack another ship (after its move; attacking ship and defending ship both destroyed) or a platform (before or after its move; possibly several ships needed to destroy a platform).

China : China is a 6th country with ships and control markers but no country display on the board; there are specific rules for its political influence. China is not an Arctic region country.

civil unrest : 1 of the 6 lobbyist actions; civil unrest prevents platforms in that country's sector from producing.

coastal sector : A sector with a colored control circle. The corresponding country owns it and always controls it.

company : Each player is a company mining in the Arctic region and lobbying countries.

concession : \$1 paid by a player to a country for the right to build a platform in a sector controlled by the country.

concretions: 1 of the 3 raw materials (brown).

conflict : Each country may declare conflict against 1 other country. The conflict status can be changed with the Diplomacy action. Two countries are "in conflict" if either has a conflict declared against the other. Also, every Arctic region country is automatically in conflict with China. To attack another country, a country must be in conflict with it.

control : A sector is controlled by a country depending on the current applicable law and ships. Control is indicated by a country marker on the sector's circular control space. At most 1 country can control a sector at any given time.

control marker : A disc in 1 of the 5 Arctic region country colors, used for marking sea sector control, Arctic Council votes, conflicts, and (in the case of Norway) support for Norway's EU membership.

country : 5 countries (Russia, Norway, EU, Canada, US) have country displays on the map; China is represented more abstractly. All countries have ships and control markers.

country display : The 5 country displays each have 6 actions, a conflict space, a political influence track (1-3) and a treasury. Norway also has 2 special spaces indicating progress toward EU membership. EU also has a 4th political influence space which becomes active when Norway joins EU.

diplomacy : 1 of the 6 lobbyist actions. It can be used to change a country's conflict status or Arctic Council vote, to support Norway's EU membership, or to cost another player 1 point.

illegal platform : A platform in a sector uncontrolled by any country.

legal platform : A platform in a sector controlled by a country.

lobbyist : Players' pawns used to influence countries (and mark players' scores on the score track).

lobbyist action : Each country has 6 actions which can be activated by players' lobbyists: Diplomacy, Ship Production, Platform Construction, Ship Movement, Taxes, Civil Unrest.

lobbyist reassignment : Repositioning a lobbyist instead of doing one of the 6 lobbyist actions.

money : Each player has their own company's money, and the 5 Arctic region countries have treasuries. Players gain money by mining and withdrawing lobbyists and making weak political influence investments. Players spend money constructing mining platforms and making strong political influence investments. All money is public.

natural gas: 1 of the 3 raw materials (blue).

north pole: See polar sector.

oil: 1 of the 3 raw materials (dark green).

own - Some coastal sectors are owned (and always controlled) by specific countries, as indicated by the owning country's color.

phase - Each game turn has 9 phases.

platform : Player companies construct platforms to extract raw materials for money and points, and to earn additional points at game end.

platform construction : 1 of the 6 lobbyist actions. A platform must be built in a sector controlled by the active country or an uncontrolled sector with a ship of the active country.

points : Points determine victory. Points are gained from mining and from various sources at the end of the game. Points can be lost by an opponent's diplomacy action.

Polar sector: The sector at the center of the map with the north pole. No mining platform can be built here and attacks are automatic. Control of the polar sector affects final scoring.

political influence investment track : In phase 3, players place lobbyists on this track and then in phase 4 the lobbyists are assigned (in order of money spent) to selected country's political influence tracks. Lobbyists can also be placed on yellow spaces to influence China.

political influence track : Each of the 5 Arctic region countries has a political influence track in its country display; players with lobbyists here will perform lobbyist actions in phase 6.

raw material : There are 3 raw materials: natural gas (blue), oil (dark green), concretions (brown). Sectors with a colored square have that raw material available.

score : Each player's score is marked by a lobbyist pawn. Points are earned from raw material production each turn in phase 7. A player can lose a point by an opponent's diplomacy action. Points are also gained at the end of the game.

sea sector : A sector with a white control circle. No country owns them, but various countries can control them, depending on applicable law and ship positions.

sector : A space on the map: coastal sector or sea sector. Any number of ships can occupy a sector. Most sectors have raw material deposits where platforms can be built, at most one per sector. Every sector can be controlled by a country, depending on current applicable law and presence of ships.

ship : All 6 countries have ships which are used to determine sea sector control, attack other ships and platforms, construct illegal platforms, ...

ship movement : 1 of the 6 lobbyist actions; each of a country's ships may move to an adjacent space, and may also each execute 1 attack.

ship production : 1 of the 6 lobbyist actions.

stage: game turn.

starting player : Whoever possesses the starting player marker. It is passed to the left each turn.

taxes : 1 of the 6 lobbyist actions; taxes add a fixed amount of money to the country's treasury.

turn : Each game turn has 9 distinct phases. A game ends after 9 turns.

treasury : The 5 Arctic region countries each have their own money treasury which they use for buying new ships. Countries gain money from taxes and platform construction concessions.



Concepteur du Jeu: Andrzej Kurek
Graphisme: Radosław Jaszczuk (composition, cover illustration, layout), Sandra Kochanowska (layout)
French Translation: Christophe Muller
DTP: Andrzej „Soulless” Kozakowski

MegaTester: „Mishire” and Krzysztof Jankowiak
Testers: Grzegorz Dębski, Przemysław Zieliński, Radosław Jaszczuk, „Qbi”, Radosław Rogaczewski, Tomasz Rachwał, Marta Nowakowicz-Jankowiak, Michał Drozdziok, Grzegorz Majewski, Krzysztof Zdrojewski, Grzegorz Rachwał, Przemysław Dorecki, Andrzej „Soulless” Kozakowski, Paweł Goździewicz, Jadwiga Kurek, Szymon Wincek, Krzysztof Wincek, Andrzej Ponicki, Michał Murawski, Krzysztof Rowiński, „Jar”, Sławomir Kakietek and annoying Michał Lipko.

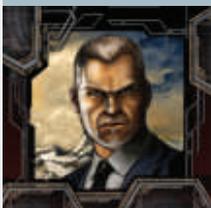
Un remerciement spécial à:
Michał Stajszczak et "Zephyr" pour les échanges de points de vue sur la balance entre l'égalité des joueurs au début de la partie et la simplicité dans le jeu.
Russ Williams pour ses questions qui m'ont obligées à réfléchir.

Edition I
Gdynia 2011
SINONIS
Katowice, POLAND
www.sinonis.pl
Production: www.drukarnia606.pl

Wholesale distribution:
Business 24 Sp. z o.o.
Ul. Tuwima 6d/15, 81-594 Gdynia, POLAND
mob.: +48 502 516 766
antypirx@wp.pl

© Copyright: Andrzej Kurek

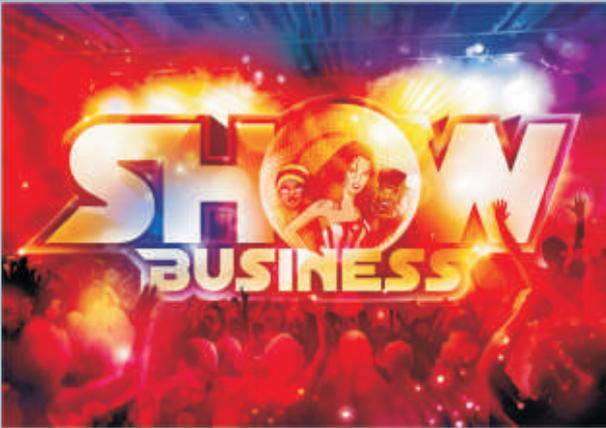
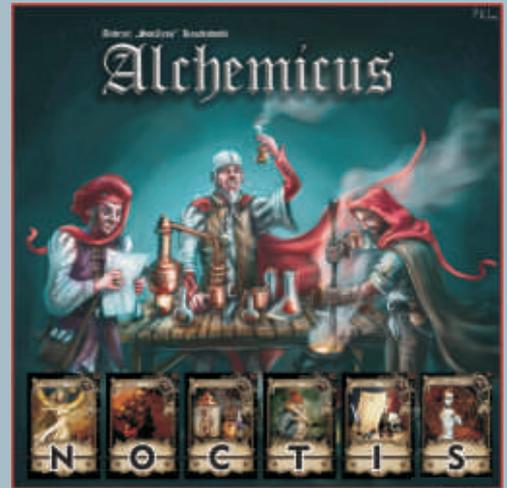
*A part of conception we abandoned.
Firstly planned as a starting player token.*



ALCHEMICUS NOCTIS

Transformation of metals into gold? It's possible – any physicist will say nowadays. In the 16th century, alchemists made attempts to do that in their laboratories, aspiring to gain wealth and never-ending fame. Some, as Edward Kelley, thanks to royal sponsors, achieved all that, nevertheless they never succeeded in transmutation of metals... In this magical game that you are holding it's very simple. Build a laboratory and collect the necessary products. And transformation of metals? If you manage to adjust to the changing moods of the Spirit of Transmutation, then it's really not complicated at all. So, what is the game about? You have competition in your town – other alchemists who also know the right technology. Only the one of you who is the most efficient will win recognition and fame. It will surely last until the next game, or, who knows, perhaps eternally...

<http://boardgamegeek.com/boardgame/62979/alchemicus>



SHOW BUSINESS

Show Business is an economical-tactical game for 2 to 5 players aged 13+ with play time 60 - 150 min. You act as the manager of a music group playing one of 5 major music styles: rock, pop, black (e.g. rap, soul, R&B), jazz, club (electronic dance music) and compete with other managers to gain fame and money for you and your musicians.

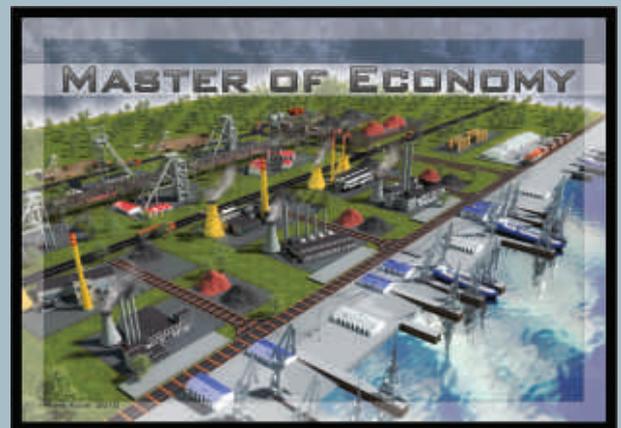
Employ the best musicians and motivate them to write popular songs. Forecast market trends and influence the media to have songs of your group on the top of the charts. Use your contacts and hire professionals available on the market to support your group as well as to sabotage the success of your competition. Contract the most lucrative concerts and travel on tour around Europe. Take care of the satisfaction within the group in order to have your musicians stay with you as long as possible. There is one year for you to raise your new band to the height of popularity. Gain fame and money greater than your competitors.

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/69232/show-business>

MASTER OF ECONOMY

Inside this box you will find components of a financial simulator in the approachable form of a boardgame for 2-4 players. The gameplay circulates around management of industrial corporations which are sources of private income for game players. Securing high profitability of the company you manage and skillfully re-investing profits in its further development, or in the shares of other companies that win better positions on the market more quickly, is of key importance for winning.

What makes this simulator unique is that it contains no random factor whatsoever. The result of gameplay depends only upon decisions made by players, their ability of planning and choosing appropriate reactions to investments of opponents. The simulator requires effective combination of actions aiming at optimizing flow of goods and money in corporations and speculating with their shares. Finding an adequate balance between those methods of increasing player's property value is a basic element of winning strategy.



<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/75441/master-of-economy>