

Traduction Règles The Manhattan Project Second Stage

Contenu

- 22 cartes (7 nations, 5 bombes à hydrogène (H), 5 centres de production d'hydrure de lithium (LiH), 5 usines de fusée)
- 5 pistes de fusée
- 4 jetons de \$10
- 5 pions fusée (1 par couleur)
- 5 plateaux de réserve générale
- 5 aides de jeu
- 1 plateau de raid aérien
- 7 jetons personnalité
- 25 cubes (orange) d'hydrure de lithium

Aperçu

Ce set d'extensions multiples inclue un choix de plusieurs extensions qui peuvent être jouées ensemble, séparément ou bien en combinant quelques-unes. Ceci dépend de ce que les joueurs veulent jouer.

Bombes H

Les bombes H ont été l'étape suivante dans le développement des armes nucléaires. Elles étaient conçues en utilisant une bombe à fission au plutonium (Pu) pour déclencher une détonation secondaire par fusion nucléaire, provoquant une explosion bien plus puissante. Cette extension ajoute les cartes bombes H offrant une autre façon de gagner des points de victoire.

Préparation

Mélangez les 5 cartes bombes H et placez-les face cachée à côté des cartes bombes face visible. Placez les cubes LiH dans la réserve générale. Mélangez les 5 centres de production LiH avec les autres cartes bâtiments.

Les centres de production LiH

Les centres de production LiH sont des bâtiments qui peuvent être construits et activés comme tout autre bâtiment. Lorsqu'ils sont activés, ils produisent des cubes LiH. Tout comme le yellow-cake, les cubes ne sont pas limités. Si la réserve venait à en manquer, utilisez tout marqueur possible de substitution.

Concevoir une bombe H

Lorsque c'est votre tour de choisir une carte bombe durant la phase de Conception de Bombe, vous pouvez à la place choisir de mettre une des cartes bombe face visible au bas de la pile des cartes bombe et prendre la carte bombe H du haut de la pile dans votre main (si des cartes bombe H sont toujours disponibles). Vous pouvez ne pas choisir cette option lorsque vous recevez la dernière carte de la phase de Conception de Bombe.

Fabriquer une bombe H

Vous pouvez construire une bombe H en utilisant l'action Bombe utilisée lorsque vous construisez une bombe classique. Il y a quelques différences :

- Les bombes H nécessitent un paiement de cubes LiH à la réserve générale.
- Les bombes H ne nécessitent un paiement de plutonium ou uranium.
- Une bombe H **doit être construite comme l'amélioration d'une bombe Pu** qui existe dans votre réserve individuelle. Placez la carte bombe H sous la bombe Pu que vous voulez améliorer. Chaque bombe Pu ne peut être améliorée qu'une seule et unique fois. La carte bombe H double la valeur du nombre de points de victoire indiquée sur le bas de la bombe Pu améliorée. La bombe H n'affecte pas le bonus de chargement (5 points de victoire) d'une bombe. Les bombes H peuvent être chargées mais ne peuvent être testées.

Fusées

Les fusées sont des bombardiers avancés qui ne peuvent être interceptées par des chasseurs. Utilisez cette extension si vous voulez entraîner plus de conflits directs entre les joueurs.

Préparation

Chaque joueur prend une piste fusée et la place à côté de son plateau individuel. Le jeton fusée de sa couleur correspondante au joueur est placé sur l'emplacement 0 de cette piste. Alignez les 5 usines à fusées face visible à côté des cartes bombes face visible.

Les usines à fusées

Les usines à fusées produisent des fusées comme tout autre usine qui produit des avions. Lorsque c'est votre de choisir une carte bombe durant la phase de Conception de Bombe, vous pouvez à la place choisir de mettre une des cartes bombe face visible au bas de la pile des cartes bombe et construire une usine à fusées (si des usines sont toujours disponibles). Vous pouvez choisir parmi les usines à fusées restantes. Prenez l'usine à fusées et placez-la sur votre plateau individuel. Vous pouvez ne pas choisir cette option lorsque vous recevez la dernière carte de la phase de Conception de Bombe.

Utiliser les fusées

Les fusées peuvent être utilisées comme les bombardiers avec une différence clé : vous pouvez utiliser une fusée pour endommager un bâtiment adverse pendant un raid aérien même si votre adversaire possède des chasseurs sur sa piste de chasseurs. Vous pouvez aussi utiliser une fusée pour charger une bombe au lieu d'un bombardier. Les chasseurs ne peuvent pas détruire les fusées.

Nations 2ème lot

La 2nde extension permet d'assumer le rôle d'une véritable nation mondiale. Chaque nation possède une capacité unique qui ne peut être jouée que par le joueur la jouant. Pendant la préparation donnez 1 carte nation à chaque joueur. Placez votre carte sur votre plateau individuel.

Pendant la phase de placement des ouvriers, vous pouvez choisir de placer un ouvrier (ou tout autre travailleur en respectant le coût de la carte nation) sur votre carte nation comme sur tout autre bâtiment.

Description des nations

Afrique du Sud

Démantelez une bombe en plaçant un marqueur de dommage dessus et payez son coût de chargement. Chaque bombe démantelée rapporte 5 points de victoire en moins. Une bombe démantelée ne peut être chargée ou testée et ne peut être démantelée une seconde fois.

Il est possible (mais pas nécessaire) de charger d'abord une bombe, puis la démanteler. Si vous jouez comme cela, garder le compteur de chargé (et les 5 points de victoire) sur la carte. Le coût que devez payer est le montant sur la carte en dollars non celui du bombardier additionnel.

Australie

Collectez 1 yellow-cake pour chaque mine endommagée ou pas, occupée ou pas possédée par vos adversaires.

Brésil

Effectuez un échange entre votre réserve et la réserve générale parmi la liste suivante : 1 chasseur, 1 bombardier, \$3 et 2 yellow-cake.

Corée du Nord

Après avoir activé la carte, les autres joueurs décident ensemble de payer \$3 ou bien vous collectez 1 uranium ou 1 plutonium.

Lorsque vous activez la carte, vous n'avez pas besoin d'annoncer ce que vous prévoyez de collecter (uranium ou plutonium). Une fois la carte activée l'effet doit être appliqué, vous ne pouvez revenir en arrière notamment si les autres joueurs choisissent de payer ou pas. Vos adversaires peuvent diviser la somme de \$3 comme cela les arrange. Il n'est pas obligatoire que tous y contribuent.

Inde

Payez un joueur pour utiliser son université. Vous devez payer \$1 par travailleur formé indiqué sur la carte. Ne placez aucun travailleur sur l'université, collectez juste les formés. Vous pouvez utiliser une université occupée mais pas une université endommagée.

L'Inde peut ne peut choisir de collecter une partie des travailleurs formés d'une université avec la réduction. Le coût est toujours de \$1 par travailleur indiqué sur la production. Si toute une production d'une université n'est pas disponible dans la réserve générale, l'Inde peut choisir de payer l'ensemble du coût et collecter ce qui est disponible dans la réserve générale.

Israel

Construisez une bombe en ignorant les scientifiques ou les ingénieurs nécessaires. Cette capacité ne peut être utilisée pour une bombe H.

Pakistan

Défaussez l'une de vos bombes conçues au bas de la pile dédiée, puis collectez \$10 ou 5 avions ou 6 yellow-cake de la réserve générale.

"Avion" inclut les chasseurs et les bombardiers mais pas les fusées. Lorsque vous collectez 5 avions, le Pakistan peut choisir toute combinaison de chasseurs et/ou bombardiers. Le Pakistan ne peut défausser une bombe H.

Personnalités

Beaucoup de personnes ont été impliquées dans le succès du projet Manhattan. Nous avons sélectionné quelques-uns des plus importants. Cette extension ajoute un mécanisme de rôle dans le jeu. Cette mécanique peut profondément changer la façon de jouer, donc soyez sûr d'avoir compris son utilité et ses implications avant de choisir de la jouer.

Préparation

Placez les 7 tuiles personnalités face visible dans la réserve générale.

Choisir les tuiles personnalité

Lorsque vous récupérez les ouvriers, vous devez aussi choisir l'une des tuiles personnalités disponibles de la réserve générale. Si vous possédez déjà une tuile personnalité (ce qui sera toujours le cas sauf lors de votre première action de récupération), vous devez retourner votre tuile actuelle à la réserve générale. Vous ne pouvez jamais conserver la même tuile entre 2 actions de récupération d'ouvriers.

Chaque tuile décrit le bonus spécial reçu tant vous que la contrôlée. Ces bonus ne nécessitent aucune activation et l'effet est permanent.

Clarification des tuiles personnalité

Klaus Fuchs

Une fois par tour vous pouvez espionner un bâtiment adverse. Vous ne gagnez pas de niveau d'espionnage.

L'espionnage d'un seul bâtiment s'effectue de manière additionnelle à n'importe quel espionnage que vous avez (à partir du plateau principal ou de la carte URSS). Par exemple, si vous avez activé l'espionnage du plateau principal à un niveau 2, vous activez la carte URSS et vous utilisez la capacité de Klaus Fuchs ; vous pourrez activer un maximum de 4 bâtiments adverses sur votre tour (2+1+1).

Leslie Grove

Une fois par tour vous pouvez utiliser 1 laborantin à la place d'1 ingénieur n'importe où ou bien 1 ingénieur pour 2 ingénieurs sur un bâtiment.

John Lansdale Jr.

Vos bâtiments ne peuvent pas être espionnés.

Cette capacité rend l'espionnage impossible sur vos bâtiments même à partir de la carte nation URSS et la capacité de Klaus Fuchs.

Curtis Lemay

Une fois par tour, collectez 1 chasseur, 1 bombardier et en option effectuez un raid aérien. Effectuez ces actions dans l'ordre de votre choix.

Cette capacité ne vous permet pas de lancer un raid aérien complet comme lors de l'action raid aérien du plateau principal. Elle permet un simple raid aérien avec 1 chasseur et au choix 1 bombardier ou 1 fusée).

Kenneth Nichols

Au début de votre tour vous pouvez déplacer le bâtiment à \$2 au bas de la pile dédiée, déplacez les autres bâtiments et ajoutez \$1 sur la pile BRIBE.

Si vous choisissez d'utiliser la capacité de Nichols, le dollar ajouté à la pile BRIBE est prélevé de la réserve générale.

J. Robert Oppenheimer

Une fois par tour vous pouvez utiliser 1 laborantin à la place d'1 scientifique n'importe où ou bien 1 scientifique à la place 2 ingénieurs sur un bâtiment.

Leo Szilard

La production des zones REACTOR et ENRICHMENT PLANT du plateau principal sont doublés pour vous et utilisables dans la 2^{ème} phase de votre tour.

Comme vous êtes autorisé à activer les zones REACTOR et ENRICHMENT PLANT du plateau principal comme des bâtiments, vous pouvez placer des travailleurs sur l'un ou les deux (et payer le coût d'activation) durant la 2^{ème} phase de votre tour lorsque vous activez d'autres bâtiments. Ceci s'effectue en plus des travailleurs que vous avez posé précédemment lors de la 1^{ère} phase de votre tour.