

RISE T⚡ POWER

Version 0.9a

BUT DU JEU

Le but du jeu, pour les joueurs, est d'avoir le plus d'influence grâce à la construction et l'extension de leur réseau électrique. La partie se termine lorsqu'un joueur a réussi à fournir en énergie huit (8) quartiers/districts ou plus, ou bien il n'y a plus de cartes contrats dans la pioche.

PREPARATION

L'installation est divisée en deux zones distinctes : **la zone centrale** et **le zone de joueur**. La zone centrale est composée de l'Échange, la pioche de Contrat, la piste des contrats, la pioche du Prisme et les agendas des sociétés. La zone d'un joueur est constitué de son réseau d'énergie et de sa main de cartes Prisme.



ZONE CENTRALE

[1] PIOCHE CARTES PRISM

Prenez les 54 cartes PRISM et mélangez-les. Placez la pile faces cachées pour former la pioche PRISM. La pile de défausse des cartes PRISM sera située à gauche de la pioche des cartes PRISM.

[2] PIOCHE et PISTE CONTRAT

Prenez les 45 cartes contrat de District et mélangez-les. Placez la pile créée, face inactif visible pour former la pioche des contrats. Placez quatre (4) cartes, toujours côté inactif visible pour former la piste des contrats. La pile de défausse des cartes contrat sera située à gauche de la pioche des cartes contrats.

[3] PISTE DES ECHANGES

Placez le marqueur d' "échange" quelque part dans la zone centrale. Cela forme la piste des échanges.

[4] AGENDA

Prenez les quatre (4) cartes agenda des entreprises et placez-les faces visibles dans la zone centrale. Elles doivent être accessibles à tous les joueurs. Les joueurs ont le droit de regarder les cartes agenda à tout moment de la partie.

ZONE DU JOUEUR

[5] CAPACITE DE LA CENTRALE D'ENERGIE

Distribuez (2) cartes PRISM de la pioche, faces cachées, à chaque joueur pour former la main des cartes PRISM des joueurs.

[6] RESEAU D'ENERGIE

Donnez à chaque joueur une carte Centrale d'énergie pour qu'ils la placent dans leur zone de joueur pour former le début de leur réseau d'énergie.

LE PRISM EXPLIQUE

Les PRISM est une nouvelle source d'énergie qui est utilisée pour tout, des immeubles résidentiels aux voyages dans l'espace.



Le PRISM est important pour le jeu car tous les districts en ont besoin avant de pouvoir être activée (voir, « *Fournir un district en énergie* »).

Chaque carte PRISM possède 2 éléments importants : Valeur et Couleur.

La valeur du PRISM va de un (1) à six (6).

La couleur correspond aux trois (3) qualités de raffinement. Les différents districts nécessitent l'utilisation des différentes couleurs de PRISME mais cela dépend de leur secteur (voir, « *Explications sur les Districts* »).



EXPLICATIONS SUR LES CENTREALES D'ENERGIE

Une centrale d'énergie possède trois (3) attributs qui représentent les capacités de la centrale. Une centrale d'énergie possède quatre (4) connexions jaunes de réseau où seront attachés les premiers contrats de district.

DRAW POWER = PIOCHER DES CARTES PRISM

Draw Power représente le nombre de cartes PRISM piochées lors de l'utilisation de l'action Draw (piocher) (voir « Phases de Tour de jeu »). L'énergie est augmentée de un (1) pour chaque icône de bonus de district sur les districts activés.

CAPACITE DE LA CENTRALE

La capacité de la centrale c'est le nombre total de cartes PRISM que vous pouvez avoir en main à la fin de votre tour (voir, "Phase de Nettoyage").

CONNECTIONS DE RESEAU

Les connexions de réseau c'est le nombre total de districts actifs qui peuvent être connectés à votre réseau à n'importe quel moment de la partie. Les contrats de districts ne peuvent pas être pourvus en énergie tant que le nombre de connexions de réseau disponibles n'est pas supérieur au nombre de districts actifs sur votre réseau (voir, « Fournir un district en énergie »).

Remarque – Les districts inactifs ne comptent pas pour cette limite.

EXPLICATIONS SUR LES DISTRICTS



A Secteur

B District

C Connexion de réseau

D Bonus Permanent

E Points d'Influence

F Capacité d'échange

G Coût en PRISM

[A] SECTEUR

Dans Rise to Power, il y a trois (3) secteurs. **Résidentiel**, **Offshore** et **Espace**. Chacun est représenté par une couleur (vert, bleu et orange) et le PRISM nécessaire pour alimenter ce district reflète la couleur du secteur.

[B] DISTRICT

Il y a neuf (9) districts différents, trois (3) par secteur. Chaque district offre une capacité d'échange et des bonus de districts quelque peu différents les uns des autres.

[C] CONNEXION DE RESEAU

Chaque district a quatre (4) icônes de connexion de réseau. Chacune fait la moitié d'un hexagone et correspond à la couleur du secteur.

[D] BONUS PERMANENT

Chaque icône bonus de district que vous avez sur un district actif ajoute un (1) à la valeur de base de votre centrale d'énergie. Remarquez que seule la carte la plus en haut des districts améliorés compte dans ce total (*voir, "Amélioration des Districts"*).

[E] POINTS D'INFLUENCE

C'est le nombre de points d'Influence que le district fournit pour le score de fin de partie du joueur. À la fin de la partie, les joueurs calculent leurs points d'Influence et le joueur qui a le plus d'influence remporte la partie.

[F] CAPACITÉ D'ÉCHANGE

Plutôt que d'alimenter un district, elle peut être placée dans la zone d'échange, déclenchant ainsi la capacité d'échange (*voir "Réaliser une Capacité d'Échange"*).

[G] COÛT EN PRISM

Tous les districts démarrent par un contrat et ils sont considérés comme inactifs. Avant de pouvoir être activé (retourné), il faut en payer le coût en PRISM (*voir, "Alimenter un District"*).

AGENDAS DES SOCIÉTÉS

Les agendas des sociétés sont placés dans la zone centrale (voir "Préparation) et elles peuvent être réclamées par n'importe quel joueur et à n'importe quel moment du jeu du moment que les conditions demandées soient remplies.

Dès qu'elles ont été réclamées par des joueurs elles ne sont plus disponibles pour les autres joueurs.

Chaque agenda des sociétés a aussi une influence sur les points en récompense. Cela sera ajouté à la fin de la partie.

Remarque – Les agendas de société ne nécessitent pas un point d'action pour être réclamés.

Remarque – Les agendas des sociétés doivent être pris dès que la condition est remplie, même pendant le tour d'un autre joueur.

Remarque – Si plus d'un joueur remplit les conditions en même temps, la priorité revient au joueur dont c'est le tour actuellement.

PLAYING THE GAME

Premier Joueur

Avant que la partie ne commence, choisissez le premier joueur. Nous vous conseillons d'utiliser le deck des cartes PRISM pour révéler une carte. LE joueur qui révèle la carte la plus élevée joue en premier. En cas d'égalité, les joueurs à égalité doivent continuer à choisir des cartes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.

Séquence du tour de jeu

La partie se déroule sous forme d'une séquence de tours de jeu réalisée par les joueurs dans le sens horaire, et en commençant par le premier joueur.

Phases du tour de jeu

Le tour d'un joueur est divisé en trois (3) phases : **Acquisition, Action et Nettoyage.**

PHASE D'ACQUISITION

Au début de son tour, un joueur doit prendre deux (2) contrats de district de la ligne des contrats. Ceux-ci sont directement placés sur le réseau des joueurs comme contrats.

Les contrats doivent être connectés soit directement à la centrale d'énergie du joueur ou à un district déjà active (voir, "Alimenter un District").

Si le joueur ne peut pas placer de nouveaux contrats sur son réseau, la phase d'acquisition se termine immédiatement.

Remarque – La ligne des contrats n'est pas remplie avant la phase de Nettoyage.

PHASE D'ACTION

Pendant la phase d'action, un joueur possède deux (2) points d'action à dépenser parmi les six actions. Chaque action nécessite un (1) point d'action pour pouvoir être réalisée.

Les actions disponibles sont :

<ul style="list-style-type: none">•Alimenter un district•Améliorer un district•Piocher du PRISM	<ul style="list-style-type: none">•Contester un contrat•Prendre un district à l'échange•Réaliser une capacité d'échange
---	---

[1] ALIMENTER UN DISTRICT

Avant d'alimenter un district, assurez-vous que votre réseau a la capacité disponible. Si votre capacité est supérieure au nombre de districts alimentés sur votre réseau d'énergie, alors vous êtes capable d'alimenter un district.

Pour alimenter un district, payez-en le coût en défaussant des cartes PRISM du même symbole et de la même couleur, qui seront égales à la valeur de coût en PRISM inscrite sur le contrat de district. Défaussez ensuite la carte PRISM utilisée.

Une fois le paiement réalisé, retournez la carte district sur son côté alimenté. Vous gagnerez maintenant le bonus de district de ce district.

Si vous payez le coût exact de PRISM demandé, vous gagnez un (1) point d'action.

Remarque – Vous devez avoir un point d'action disponible pour réaliser une action, même si de cette action découle un point d'action supplémentaire.

Remarque – Si votre réseau ne devait pas avoir de capacité disponible, mais le district qui est alimenté procure un modificateur de capacité, alors le district peut être alimenté.

[2] AMÉLIORER UN DISTRICT

Améliorer un district implique de payer le coût en PRISM d'un district inactive, alimentez-le, et ensuite vous le placez sur un district déjà alimenté du même nom.

Remarque – Seul un district de moindre influence peut être utilisé comme amélioration.

Exemple – Vous avez un « Seaport » d'alimenté avec 4 Influence et pas d'amélioration. Vous avez un « Seaport » inactif avec 2 Influence que vous souhaitez utiliser comme amélioration. Vous payez le coût en PRISM, vous l'alimentez et vous le placez sur celui qui est alimenté.

[3] PIOCHER DU PRISM

Piochez du PRISM en prenant autant de cartes, faces cachées, dans la pioche des cartes PRISM que votre valeur de Draw Power (capacité à piocher).

Remarque – Vous pouvez dépasser la capacité de votre centrale et vous ne devrez défausser du PRISM que pendant la phase de Nettoyage.

[4] CONTESTER UN CONTRAT

Contester un contrat vous permet de prendre le contrat d'une compagnie rivale dans son réseau d'énergie, de l'alimenter et de la placer dans votre propre réseau soit comme nouveau district soit comme l'amélioration d'un district existant.

Pour contester le contrat d'une compagnie rivale, assurez-vous d'abord une connexion disponible sur votre réseau et ensuite indiquez quel contrat vous avez l'intention de contester. Vous devez ensuite immédiatement révéler les cartes PRISM nécessaires pour alimenter le contrat.

Le joueur attaqué peut répondre en révélant immédiatement le coût en PRISM du contrat et en l'alimentant immédiatement, soit en le plaçant comme nouveau district ou comme amélioration d'un district existant. Dans ce cas, la contestation est considérée comme ayant échoué. Le joueur qui a lancé la contestation reprend alors en main les cartes PRISM qu'il a révélé.

Si le joueur attaqué ne peut pas payer le PRISM requis ou qu'il n'a pas assez de connections de réseau disponibles pour alimenter le district, alors le contrat est confisqué par le joueur attaquant. Dans ce cas la contestation est considérée comme ayant réussi. Le joueur qui a lancé la contestation défausse les cartes PRISM révélées.

Remarque – Gagner une contestation et alimenter le contrat d'une compagnie adverse en en payant le total exact de PRISM **ne vous procure pas** de point d'action en plus. –

Remarque – Le joueur attaqué peut choisir de ne pas défendre son contrat même s'il a assez de ressource pour le faire.

[5] **PRENDRE UN DISTRICT A L'ECHANGE**

Vérifiez que vous avez la capacité sur votre réseau. Retirez ensuite le district choisi de l'"échange" et connectez-le à votre réseau d'énergie. On applique alors les règles de connections habituelles pour la connexion à un réseau.

Remarque – Il n'y a pas de coût en PRISM d'associé au fait de prendre un district dans l'"échange"

[6] **REALISER UNE CAPACITE D'ECHANGE**

Placez un district inactive de votre réseau à l' »échange », et ensuite déclenchez la capacité d'échange du district ; elle doit être jouée immédiatement. Tous les districts placés à l' »échange » sont alimentés pendant la phase de nettoyage.

Remarque – Vous n'avez pas besoin de payer le coût en PRISM d'un contrat lorsque vous réalisez cette action.

PHASE DE NETTOYAGE

C'est la phase finale avant la fin du tour de jeu d'un joueur et vous devez respecter les étapes suivantes :

1. Remplissez la ligne des contrats à partir de la pioche des cartes contrats.
2. Alimenter les contrats qui ont été mis à l'échange en les retournant.
3. Défaussez du PRISM de votre main jusqu'à ce que vous ayez atteint la capacité de votre centrale.

REMPORTER LA PARTIE

Le but du jeu c'est d'être le joueur qui a le plus d'influence à la fin de la partie.

LA dernière manche est déclenchée lorsqu'un joueur a huit (8) districts actifs à la fin de son tour de jeu, ou bien que la pioche des contrats est épuisée. Quand une de ces conditions est remplie, tous les autres joueurs ont un dernier tour à effectuer et la partie est terminée.

Chaque joueur additionne tous les points d'influence de chaque district actif ainsi que pour chaque amélioration. De plus, pour chaque amélioration sur un district, gagnez un (1) point d'influence supplémentaire.

Ajoutez à votre total les agendas que vous avez réclamés et terminés.

C'est la fin. Le joueur qui a le plus d'influence est déclaré vainqueur !

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant