RÈGLES DU JEU

OTYS

Milieu du 22e siècle. Résultat de 300 ans d'abus, de déni et d'inconscience, la montée des eaux engloutit tranquillement les dernières terres émergées. Pour survivre, les colonies rescapées doivent demeurer au-dessus du niveau de la Mer. Elles s'élèvent ainsi, toujours plus haut, à l'aide de débris du passé repêchés par les héros des temps modernes.

Au sein de la colonie Otys, envoyez vos meilleurs plongeurs dans les profondeurs afin de récupérer les matériaux les plus utiles. Chacun a sa spécialité, à vous de la faire concorder avec les bonus offerts par la Colonie. L'oxygène de vos plongeurs est limité : gérez leur remontée à la surface judicieusement. N'oubliez pas d'améliorer vos équipements pour supplanter vos concurrents !

MATÉRIEL

1 PLATEAU COLONIE

4 PLATEAUX INDIVIDUELS

32 CARTES CONTRAT

Face

Dos

4 MARQUEURS DE SCORE EN 4 COULEURS

1 JETON PREMIER JOUEUR

5 TUILES SPONSOR, RECTO VERSO

Face « standard »

Face « avancée »

4 SETS DE 8 TUILES PLONGEUR, RECTO VERSO

Face Plongeur sans module

Face Plongeur avec module

8 TUILES TECHNICIEN

4 Tuiles Mécanicien

4 Tuiles Hacker

4 SETS DE 5 JETONS CLÉ, EN 4 COULEURS

Face

Dos

16 JETONS CLÉ X DONT 4 À LA COULEUR DES JOUEURS

Face joueur

Dos joueur

Face neutre

Dos neutre

24 JETONS BATTERIE

40 JETONS CRÉDIT

Les crédits sont la monnaie du jeu.

32 JETONS RÉCOMPENSE, RECTO VERSO

Bonus immédiat, recto

Bonus permanent, verso

1 SAC EN TISSU

80 CUBES RESSOURCE, EN 4 COULEURS

20 Métaux

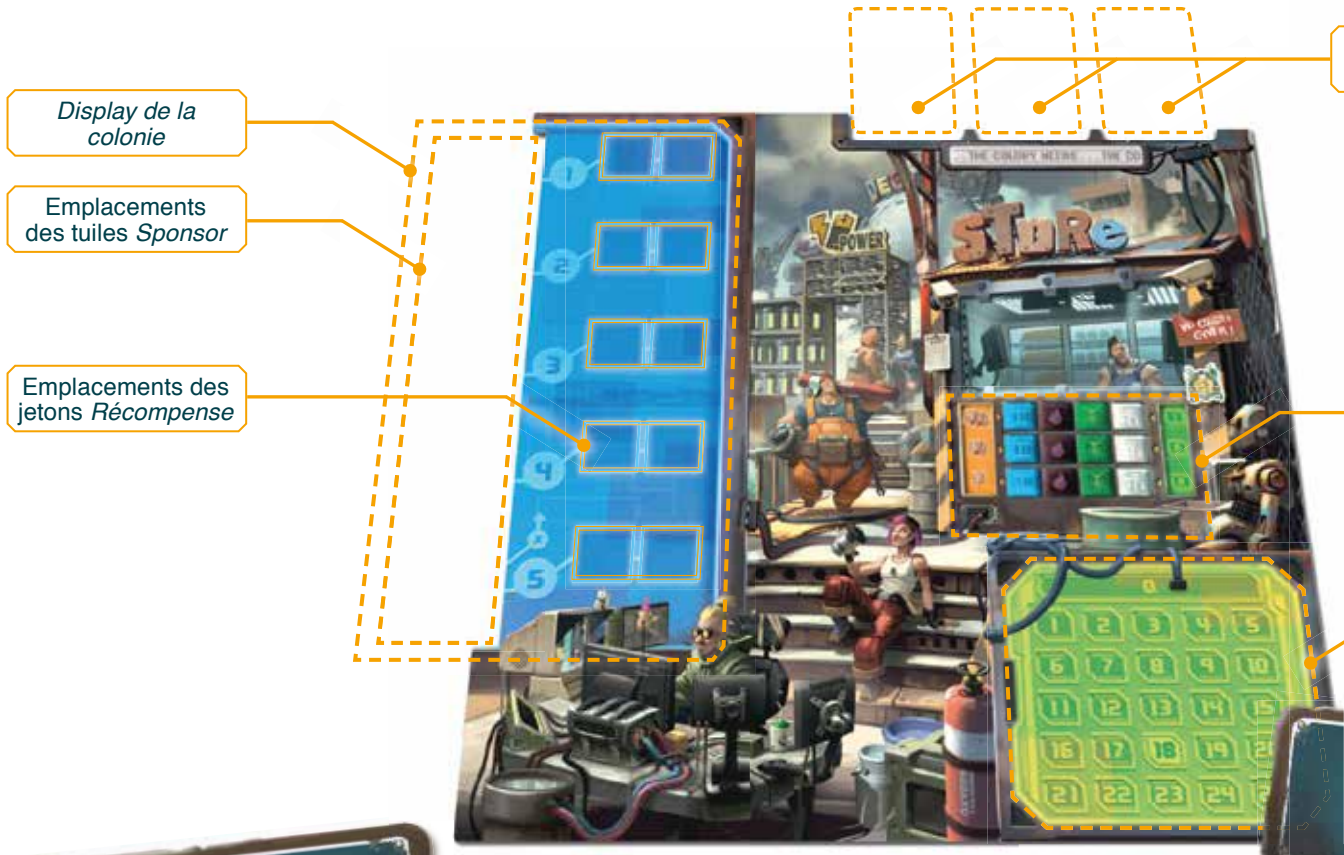
20 Plantes

20 Carburants

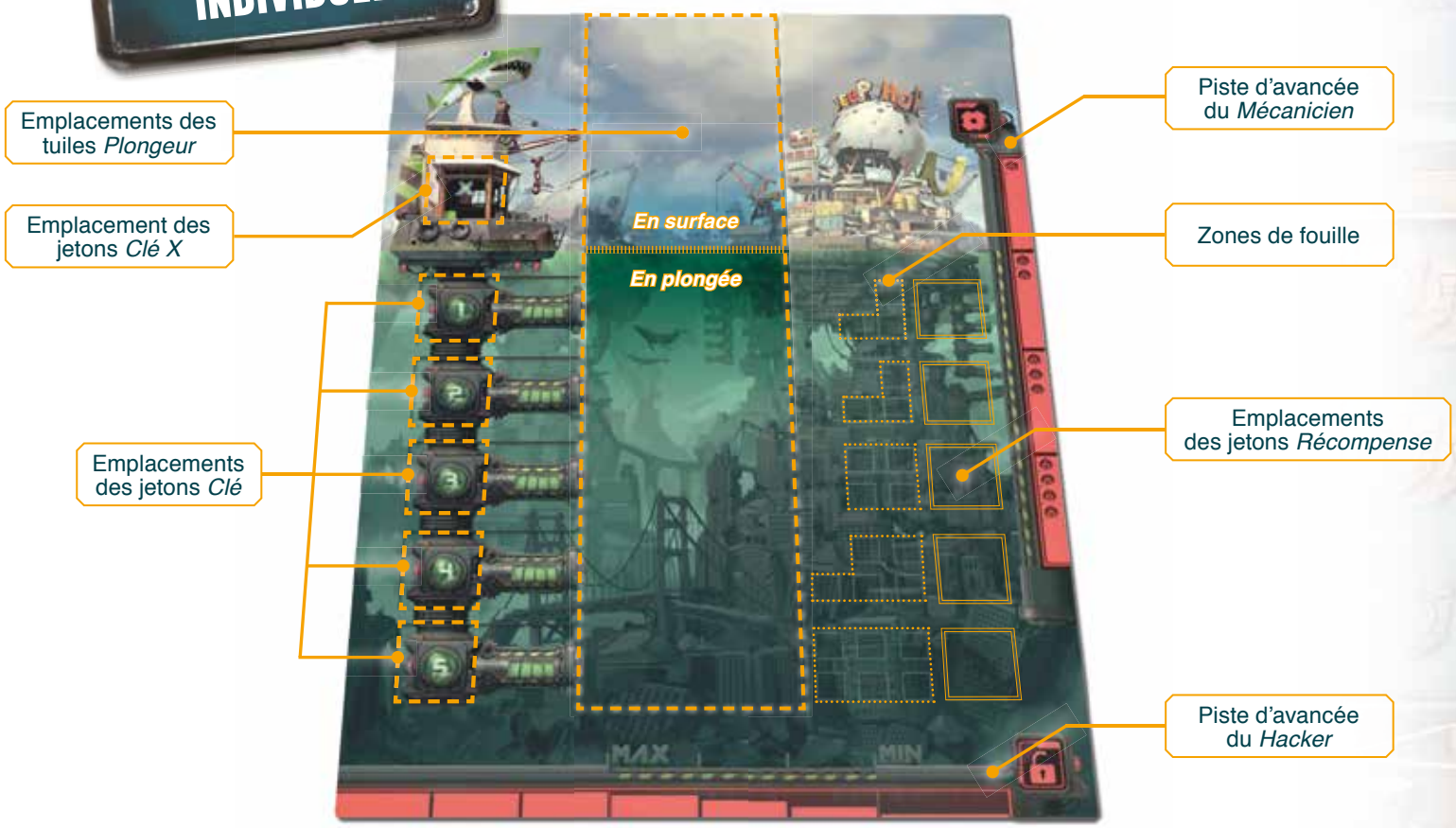
20 Technologies

ET CETTE RÈGLE DU JEU !

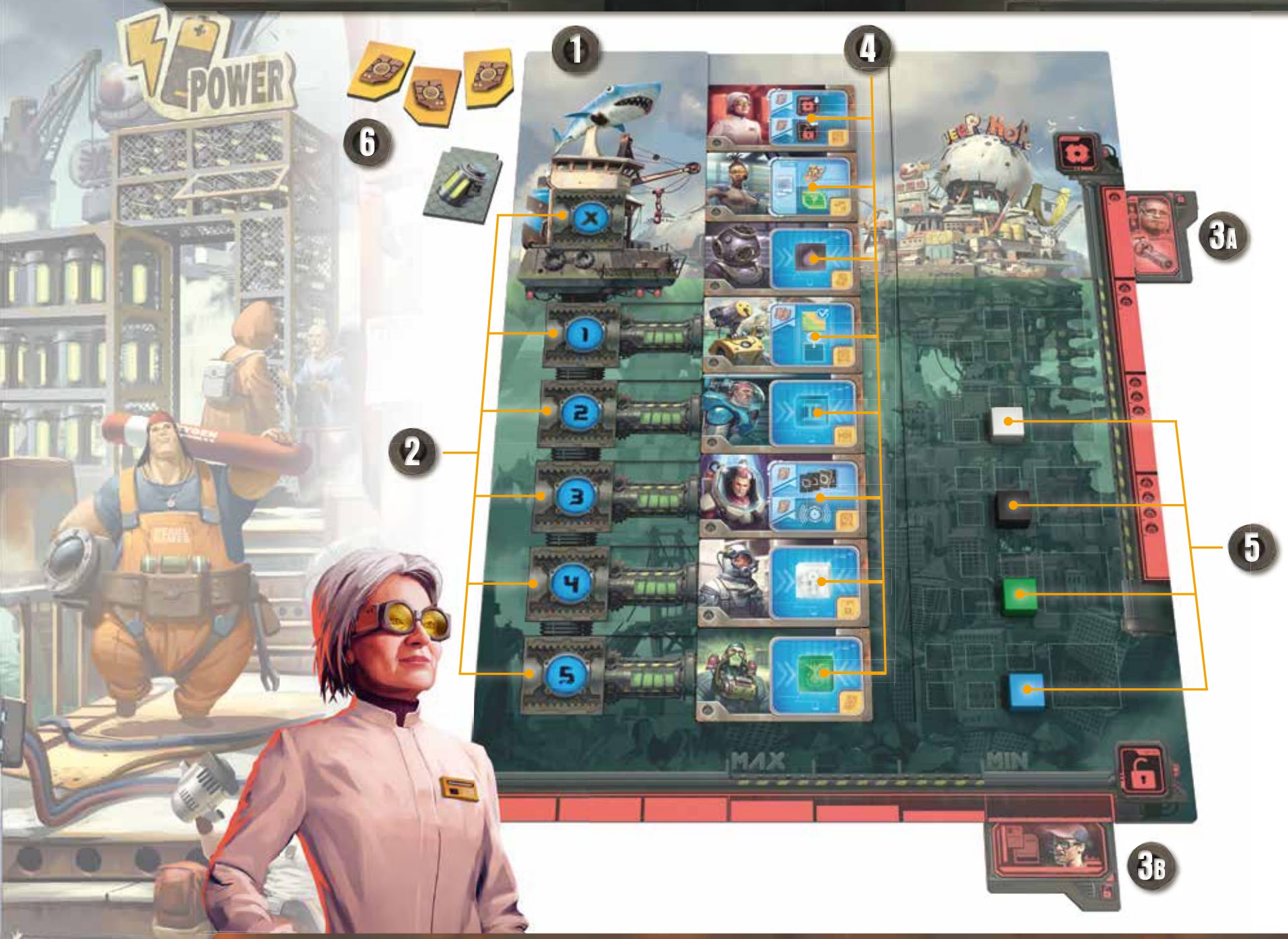
PRÉSENTATION DES PLATEAUX



PLATEAU INDIVIDUEL



MISE EN PLACE DE VOTRE SECTEUR DE RECHERCHE



1. Prenez un plateau individuel de la couleur de votre choix et placez-le devant vous : c'est votre *Secteur de recherche*.
2. Prenez le set de 5 jetons *Clé* de votre couleur (numérotés de 1 à 5) et placez-les dans les encoches correspondantes de votre plateau individuel (pour l'instant, les jetons sont en butée contre le côté gauche de l'encoche). Prenez également le jeton *Clé X* de votre couleur et placez-le sur son emplacement de stockage de votre plateau individuel.
3. Prenez un set de 2 tuiles *Technicien*. 3A Placez la tuile *Mécanicien* sur la droite de votre plateau individuel et 3B la tuile *Hacker* en dessous de votre plateau individuel, à leur position de départ, comme sur l'illustration.
4. Prenez un set de 8 tuiles *Plongeur* différentes et placez-les aléatoirement sur votre plateau individuel, les unes à la suite des autres, à gauche de l'espace qui leur est destiné, face *Plongeur sans module* visible.
5. Prenez 1 ressource de chaque type, puis placez-en une aléatoirement sur chacune de vos zones de fouille, à l'exception de la zone 1.
6. Prenez 3 jetons *Crédit* et 1 jeton *Batterie*, placez-les près de votre plateau.

MISE EN PLACE DE LA COLONIE

1. **Placez le plateau *Colonie* au centre de l'aire de jeu.**
2. **Placez à côté du plateau les jetons *Batterie,* les jetons *Crédit* et les cubes *Ressource* afin de constituer la réserve.**
3. **Placez tous les jetons *Récompense* dans le sac. Piochez ensuite 2 jetons pour chaque niveau du *Display de la colonie* et placez-les sur leur emplacement, face recto visible.**
4. **Disposez aléatoirement les 5 tuiles *Sponsor* dans leur emplacement, situé sur la gauche du plateau *Colonie*.**
   Note : *les tuiles* Sponsor *sont recto verso : une face « standard » et une face « avancée » . Pour vos premières parties, utilisez uniquement la face « standard » des tuiles. Par la suite, déterminez aléatoirement quelle face sera jouée pendant la partie pour chacune des tuiles.*
5. **Prenez 2 ressources d'un même type et 2 autres ressources distinctes et disposez-les, du haut vers le bas, sur les emplacements du *Magasin* dédiés à leur type.** *Par exemple : deux carburants, un métal et une plante.*
6. **Mélangez les cartes *Contrat*, placez ensuite 1 carte *Contrat*, face visible, dans chacun des emplacements situés en partie supérieure du plateau *Colonie* : ce sont les contrats publics. Avec les autres cartes, formez une pile et placez-la juste à coté des contrats publics.** *Attention : à 2 joueurs, laissez toujours un emplacement de contrat public vide !*
7. **Formez une pile avec les jetons *Clé X* neutres et placez-la à côté du plateau *Colonie*.**
8. **Placez les marqueurs de score sur la case 0 du *Classement de la colonie*.**
   Note : *les ressources, les crédits et les batteries sont réputés être en quantité illimitée.*

BUT DU JEU

Entouré de votre équipe de plongeurs, vous explorez les ruines des anciennes villes englouties à la recherche des ressources qui seront utiles au bon fonctionnement de la Colonie. Vous devrez être le plus efficace : la fin de partie se déclenche dès qu'un joueur atteint ou dépasse 18 points de notoriété au Classement de la colonie.

Au cours de la partie, vous pouvez progresser au Classement de la colonie :
- **en réalisant des contrats, publics ou privés, proposés par la Colonie ;**
- **en équipant les membres de votre équipe d'un module de plongée ;**
- **en vendant des ressources au Magasin ;**
- **en bénéficiant de l'effet de certains jetons Récompense.**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie d'Otys se déroule en une succession de tours de table. Les joueurs jouent les uns après les autres, en sens horaire. Le joueur ayant la plus grande capacité pulmonaire prend le jeton *Premier joueur* et commence la partie. Ce joueur garde le jeton *Premier joueur* pendant toute la partie.

À votre tour, **choisissez l'un de vos jetons *Clé* disponibles** (c'est-à-dire se trouvant sur votre plateau individuel), puis procédez comme suit :

Étape 1

Décalez le jeton *Clé* sélectionné d'un cran vers la droite. Vous pouvez alors **bénéficier de l'effet de la tuile *Sponsor*** située au même niveau sur le *Display de la colonie* (cf. page 9 pour le détail des tuiles *Sponsor*).

Étape 2

Décalez à nouveau le jeton *Clé* sélectionné d'un cran vers la droite, ce qui a pour effet de pousser le plongeur situé à ce niveau de profondeur. Vous pouvez alors **activer ce plongeur** (cf. pages 10-11 pour le détail des tuiles *Plongeur*).

Étape 3

Retournez votre jeton *Clé* sur son autre face et placez-le en dessous de votre plateau individuel, le plus à gauche possible (ce jeton n'est donc plus disponible). Pour terminer, **remontez le plongeur activé** à la surface : ce plongeur devient le tout premier de la file, en haut de votre plateau individuel, décalant ainsi tous les plongeurs doublés d'un niveau vers le bas.
Lorsque vous placez votre jeton *Clé* en dessous de votre plateau individuel, si ce dernier rencontre ou recouvre votre tuile *Hacker*, récupérez automatiquement tous vos jetons à l'exception des éventuels jetons *Clé X* neutres, que vous devez remettre dans la réserve. Replacez alors vos jetons dans leur emplacement dédié de votre plateau après les avoir retournés sur leur face active.

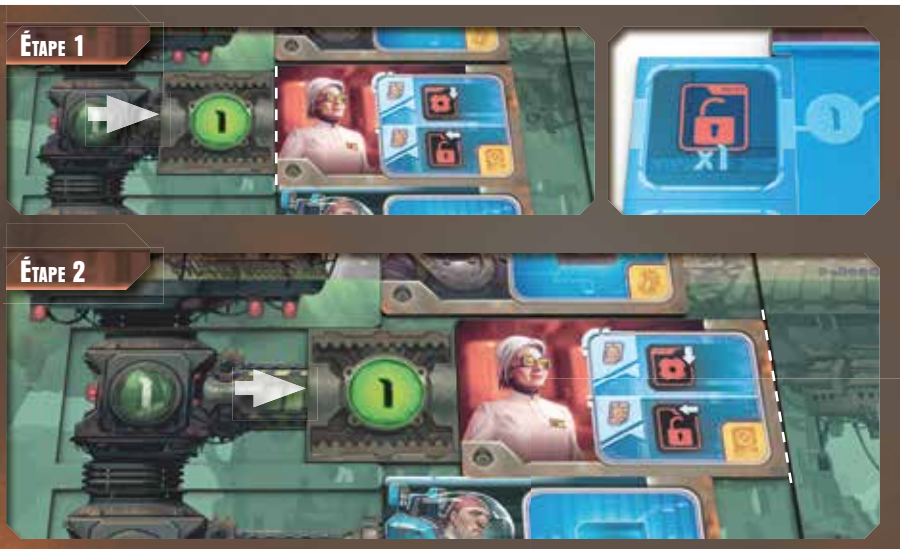
Note : vous n'êtes pas obligé de bénéficier de l'effet de la tuile Sponsor *ni de réaliser l'action de votre plongeur.*

Note préliminaire : les effets des différentes tuiles Sponsor *et* Plongeur *(en brun dans les exemples) sont expliqués en détail aux pages 9, 10 et 11 du présent livret de règles.*

Exemple

Étape 1 - Noélie *sélectionne son jeton* Clé *n°1 : elle le décale d'abord d'un cran vers la droite mais décide de ne pas bénéficier de l'effet de la tuile* Sponsor *située au même niveau sur le* Display de la colonie *(qui lui permettrait de récupérer un jeton* Clé *précédemment joué de son choix).*

Étape 2 - Noélie *décale ensuite ce jeton* Clé *d'un deuxième cran vers la droite, ce qui a pour effet de pousser le plongeur qu'elle souhaite activer, à savoir son ingénieur : elle paie 1 crédit et décide de faire progresser son mécanicien, désormais les propulseurs de ses plongeurs auront une capacité maximale de déplacement de 2.*



Étape 3 - Noélie *termine son tour en retournant son jeton* Clé *n°1 et en le plaçant en dessous de son plateau. Comme son jeton* Clé *rencontre la tuile de son hacker, elle récupère alors immédiatement tous ses jetons* Clé *(elle n'avait pas joué de jeton* Clé X *neutre). Elle remonte ensuite son ingénieur à la surface.*

Utilisation d'un jeton Clé X

Vous pouvez jouer un jeton *Clé X* (celui de votre couleur ou un neutre) en remplacement d'un jeton *Clé*. Dans ce cas, commencez par placer au niveau souhaité votre jeton *Clé X*, directement contre le côté gauche de la tuile *Plongeur* qui s'y trouve, puis **vous devez** mettre à jour le *Display de la colonie* en faisant passer la tuile *Sponsor* du niveau 5 au niveau 1 et en décalant d'un cran vers le bas les 4 autres tuiles. Procédez ensuite comme d'habitude en bénéficiant, si vous le souhaitez, de l'effet de la tuile *Sponsor* située au même niveau sur le *Display de la colonie*, puis en exécutant les étapes 2 et 3 décrites ci-avant.

Note :

- *vous pouvez jouer un jeton* Clé X *à un niveau, que vous ayez encore ou non le jeton* Clé *de ce niveau disponible.*
- *à la fin de l'étape 3, le jeton* Clé X *doit être retourné et placé en dessous de votre plateau exactement comme vous le faites avec vos autres jetons* Clé.

Exemple

Étape 1 - Pauline *sélectionne son jeton* Clé X *en lieu et place de son jeton* Clé *n°2 qu'elle a déjà joué. Elle place donc le jeton* Clé X *dans l'encoche correspondante et met immédiatement le* Display de la colonie *à jour : elle fait passer la tuile* Sponsor *du niveau 5 au niveau 1 et décale d'un cran vers le bas les 4 autres tuiles. Elle bénéficie de l'effet de la tuile* Sponsor *située au même niveau sur le* Display de la colonie *: elle choisit de récupérer son jeton* Clé *n°4.*

Étape 2 - Pauline *décale ensuite ce jeton* Clé *d'un cran vers la droite et active son expert* Carburants *: elle prend 1 carburant (noir) qu'elle place dans la zone de fouille en face de laquelle se trouve son expert. Comme il est équipé de son module, elle gagne également 1 jeton* Batterie.

Étape 3 - Pauline *termine son tour en retournant son jeton* Clé X *et en le plaçant en dessous de son plateau, elle remonte ensuite à la surface son expert* Carburants.

Utilisation des jetons Batterie

- **Lors de l'étape 1**, vous pouvez dépenser un jeton *Batterie* pour **activer le propulseur** de l'un de vos plongeurs et le déplacer vers le haut ou vers le bas, d'un nombre de niveaux inférieur ou égal à la compétence de votre mécanicien. Tous les plongeurs ainsi doublés montent ou descendent d'un niveau pour combler le trou formé.
- **Lors de l'étape 3,** vous pouvez dépenser un jeton *Batterie* pour **activer la réserve d'oxygène** de l'un de vos plongeurs et ne pas devoir le remonter à la surface.

Note : vous pouvez dépenser plusieurs jetons Batterie *lors de l'étape 1.*

Exemple

Étape 1 - Delphine *sélectionne son jeton* Clé *n°4, elle le décale d'abord d'un cran vers la droite et bénéficie de l'effet de la tuile* Sponsor *située au même niveau sur le* Display de la colonie *: elle gagne immédiatement 1 crédit. Elle décide alors de dépenser 1 jeton* Batterie *pour activer le propulseur d'un de ses plongeurs : elle déplace ainsi son expert* Métaux *de 2 niveaux vers le bas (sa capacité de déplacement est de maximum 3) avant de décaler ses plongeurs doublés vers le haut.*

Étape 2 - Delphine *décale ensuite ce jeton* Clé *d'un deuxième cran vers la droite et active son expert* Métaux *: elle prend 1 métal (bleu) qu'elle place dans la zone de fouille en face de laquelle se trouve son expert.*

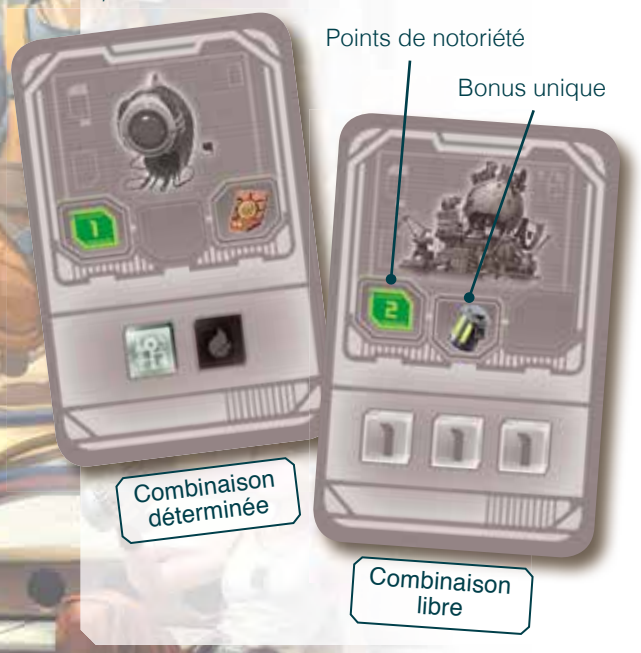
Étape 3 - Delphine *termine son tour en retournant son jeton* Clé *n°4 et en le plaçant en dessous de son plateau, puis décide de dépenser un jeton* Batterie *pour activer la réserve d'oxygène de son expert afin qu'il ne remonte pas à la surface.*

Réaliser un contrat

Dès que vous réunissez dans une même zone de fouille (pas forcément celle où votre plongeur vient d'agir) les ressources demandées sur l'une de vos cartes *Contrat* (contrat privé) ou sur l'une des cartes *Contrat* communes (contrat public), vous pouvez, si vous le souhaitez, réaliser ce contrat. Réaliser un contrat ne compte pas comme une action : vous pouvez réaliser plusieurs contrats lors d'un même tour de jeu.

Réaliser un contrat, public ou privé, rapporte de 1 à 5 points de notoriété, immédiatement reportés au *Classement de la colonie*. Les ressources utilisées pour réaliser un contrat sont remises dans la réserve. Si vous disposez dans la même zone d'autres ressources, celles-ci restent en place. La carte *Contrat* est défaussée. Si cette carte provient des contrats publics, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche.

Note : vous disposez de 5 zones de fouille, chaque zone correspondant à un niveau de profondeur. La capacité de stockage de chaque zone de fouille est différente et augmente avec la profondeur (trois emplacements pour les zones 1 et 2, quatre pour la zone 3, cinq pour la zone 4 et six pour la zone 5). Certains contrats ne peuvent donc pas être réalisés à tous les niveaux de profondeur.

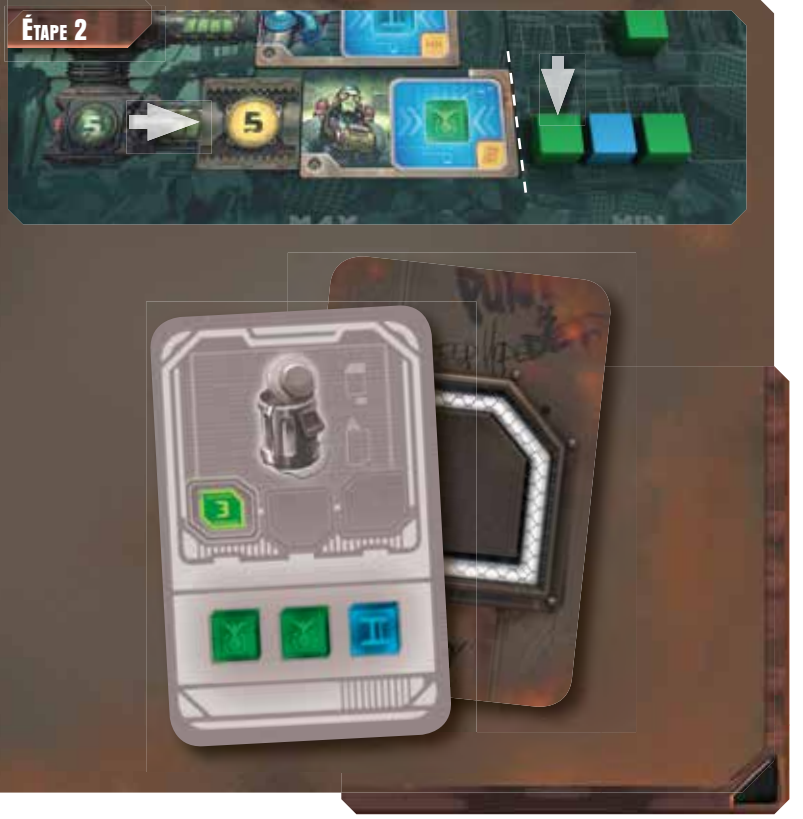


Exemple

Étape 1 - Rodrigue *sélectionne son jeton* Clé *n°5, il le décale d'abord d'un cran vers la droite et bénéficie de l'effet de la tuile* Sponsor *correspondante : il gagne immédiatement 1 jeton* Batterie.

Étape 2 - *Il décale ensuite ce jeton* Clé *d'un deuxième cran vers la droite et active son expert* Plantes *: il prend 1 plante (vert) qu'il place dans la zone de fouille en face de laquelle se trouve son expert.* ***Rodrigue*** *possède désormais dans cette zone de fouille toutes les ressources demandées pour réaliser un contrat : il décide de le réaliser pour marquer 3 points de notoriété et défausse donc deux plantes (vert) et un métal (bleu).*

Étape 3 - Rodrigue *termine son tour en retournant son jeton* Clé *n°5 et en le plaçant en dessous de son plateau, il remonte ensuite son expert* Plantes *à la surface.*



Les différents types de cartes Contrat

Il existe deux types de cartes *Contrat* :

- celles qui requièrent une **combinaison déterminée** de ressources ;
- celles qui requièrent une **combinaison libre** de ressources.

Note : certaines cartes Contrat *vous octroient un bonus unique et immédiat lorsque vous les réalisez. Suivant les indications des cartes, elles vous permettent de prendre à la réserve: 1 crédit, 1 batterie ou 1 crédit et 1 batterie.*

Combinaison déterminée

Pour réaliser ce type de contrat, vous devez précisément dépenser les ressources indiquées sur la carte.

Pour la carte en illustration ci-contre, vous devez précisément dépenser 1 technologie et 1 carburant.

Combinaison libre

Pour réaliser ce type de contrat, vous devez précisément dépenser la combinaison numérique de ressources indiquée sur la carte, mais vous êtes libre de choisir les types des lots de ressources fournis ; les types des lots doivent néanmoins être différents pour chaque nombre indiqué.

Pour la carte en illustration ci-contre, vous devez dépenser 1 ressource de 3 types différents. Par exemple : 1 plante, 1 métal et 1 carburant.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 18 points de notoriété au Classement de la colonie, terminez le tour de table en cours de manière à ce que chaque joueur puisse jouer le même nombre de fois. Le joueur qui possède alors le plus de points de notoriété est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de ressources dans ses zones de fouille l'emporte. Si cela ne suffit pas à départager les joueurs, ils sont déclarés ex aequo et se doivent de jouer une nouvelle partie !

Note : les crédits, batteries et ressources encore possédés ne rapportent pas de points de notoriété supplémentaires en fin de partie.

ÉLÉMENTS DU JEU

LES TUILES SPONSOR

Les tuiles *Sponsor* sont recto verso. Le recto correspond à la face « standard » que nous vous conseillons d'utiliser lors de vos premières parties. Le verso correspond à la face « avancée » que nous vous conseillons d'utiliser une fois que vous serez bien familiarisé avec le jeu. Dans ce cas, déterminez aléatoirement, lors de la mise en place, quelle face sera jouée pendant la partie pour chacune des tuiles.

Note : la combinaison des tuiles Sponsor *peut grandement changer le déroulement de la partie. Prenez le temps de bien analyser cette combinaison avant de commencer votre partie !*

Face Standard		Face Avancée
	Sponsor 1 **Face standard :** recevez 1 crédit. **Face avancée :** si l'action de **votre** plongeur est payante, vous ne devez pas la payer (achat grâce à la négociante, ingénieur, espion, éclaireur). *Note : si vous voulez copier l'action d'un plongeur payant d'un autre joueur, l'utilisation de votre espion est gratuite mais l'action du plongeur adverse reste payante.*	
	Sponsor 2 **Face standard :** effectuez 2 fois l'action de votre plongeur. *Note : vous pouvez effectuer une première action, puis réaliser un contrat avant d'effectuer votre deuxième action. Les actions de votre espion, de votre ingénieur ou de votre négociante peuvent être différentes lors de chaque activation.* **Face avancée :** bénéficiez du bonus immédiat de l'un des 2 jetons *Récompense* du *Display de la colonie* placé au même niveau que cette tuile. Défaussez-le et remplacez-le par un jeton pioché dans le sac. Si le sac est vide, replacez les jetons défaussés dedans, pour pouvoir compléter.	
	Sponsor 3 **Face standard :** récupérez un jeton Clé ou Clé X déjà joué (uniquement celui de votre couleur, pas un neutre). Replacez-le, après l'avoir retourné sur sa face active, dans son emplacement dédié de votre plateau. Décalez ensuite vers la gauche les jetons situés à la droite du jeton récupéré pour combler l'espace vide laissé par celui-ci, le cas échéant. **Face avancée :** remontez en haut de votre file de plongeurs votre plongeur situé en zone 5. Tous vos autres plongeurs sont ainsi décalés d'un niveau vers le bas.	
	Sponsor 4 **Face standard :** payez 2 crédits et retournez la tuile *Plongeur* que vous activez à ce tour sur sa face *Plongeur avec module*. **Gagnez 1 point de notoriété.** **Face avancée :** payez 2 crédits et retournez l'une de vos 3 tuiles *Plongeur* en surface sur sa face *Plongeur avec module*. **Gagnez 1 point de notoriété.**	
	Sponsor 5 **Face standard :** recevez 1 jeton *Batterie*. **Face avancée :** recevez 1 jeton *Batterie* ou dépensez 1 jeton *Batterie* pour déplacer une ressource de votre choix. Vous pouvez la déplacer de la zone de fouille où se trouve votre plongeur activé vers n'importe quelle autre zone de fouille de votre plateau ou inversement, tant qu'un emplacement est libre dans cette zone.	

LES TUILES PLONGEUR

En début de partie, chaque plongeur de votre équipe dispose d'une compétence de base. Vous pourrez, en cours de partie, rendre votre équipe plus performante en retournant vos plongeurs sur leur face *Plongeur avec module*. Sur cette face, chaque plongeur est équipé de son module de plongée et voit sa compétence de base améliorée.

Notes :

- *chaque fois que vous retournez un plongeur sur sa face* Plongeur avec module *via la tuile* Sponsor 4*, vous gagnez 1 point de notoriété ;*
- *sur la face* Plongeur sans module *d'une tuile* Plongeur *figure une indication du bonus octroyé lorsqu'il sera équipé de son module de plongée.*

Ces 4 plongeurs vous permettent de découvrir les ressources de leur spécialité : métaux (bleu), plantes (vert), carburants (noir) ou technologies (blanc).

Compétence *Plongeur sans module*
Chaque expert trouve une ressource à sa couleur (provenant de la réserve) et la pose dans la zone de fouille qui correspond au niveau de profondeur où il se trouve. Chaque zone de fouille comporte un nombre d'emplacements de stockage limité. Si tous les emplacements sont occupés, vous devrez préalablement libérer des emplacements avant de pouvoir y placer de nouvelles ressources *(par exemple, en vendant une ressource à l'aide de votre négociante ; il est interdit de «défausser» une ressource).*

Compétence *Plongeur avec module*
Chaque expert, **en plus** de trouver une ressource à sa couleur, vous octroie un bonus.

- Expert *Métaux* : gagnez 1 jeton *Clé X* neutre.
- Expert *Plantes* : gagnez 1 jeton *Crédit.*
- Expert *Carburants* : gagnez 1 jeton *Batterie.*
- Expert *Technologies* : récupérez un jeton Clé ou Clé X déjà joué (uniquement celui de votre couleur, pas un neutre). Replacez le jeton récupéré, après l'avoir retourné sur sa face active, dans son emplacement dédié de votre plateau. Décalez ensuite vers la gauche les jetons situés à la droite du jeton récupéré pour combler l'espace vide laissé par celui-ci, le cas échéant.

Note : il n'est jamais obligatoire de découvrir une ressource et/ou de bénéficier du bonus.

La négociante vous permet d'interagir avec le *Magasin.*

Compétence *Plongeur sans module*
La négociante vous permet soit de vendre au *Magasin* une ressource précédemment découverte, soit d'acheter une ressource au *Magasin*.

En cas de vente, la ressource vendue doit provenir de la zone de fouille en face de laquelle se trouve votre négociante. Placez la ressource vendue sur la case libre la plus haute de la colonne du *Magasin* dédiée à cette ressource. La vente n'est pas possible si tous les emplacements correspondant à cette ressource sont déjà occupés au *Magasin*. Vous pouvez choisir de gagner soit des crédits (valeur indiquée à gauche du magasin), soit de la notoriété (valeur indiquée à droite du magasin). Dans tous les cas, la valeur du gain est indiquée sur la ligne dans laquelle vous venez de placer la ressource.

Note : seuls les emplacements de la ligne la plus haute du Magasin *vous permettent de gagner des points de notoriété.*

En cas d'achat, vous devez placer la ressource achetée sur un emplacement libre de la zone de fouille en face de laquelle se trouve votre négociante. L'achat n'est pas possible si vous n'avez plus d'emplacement libre dans votre zone de fouille ou s'il n'y a plus de ressource disponible au *Magasin*. Le prix d'achat est indiqué sur la ligne où vous venez de prendre la ressource ; vous pouvez seulement utiliser des crédits pour acheter une ressource (valeur indiquée à gauche du magasin).

Compétence *Plongeur avec module*
La négociante vous permet désormais :

- de gagner 1 crédit ou 1 point de notoriété supplémentaire lorsque vous vendez une ressource ;
- de payer 1 crédit de moins lorsque vous achetez une ressource.

Note : vous gagnez soit des crédits, soit des points de notoriété. Vous ne pouvez toujours pas mixer les deux lors d'une même activation de votre négociante. Tous les emplacements du Magasin *vous donnent désormais la possibilité de gagner des points de notoriété.*

Exemple

La négociante de ***Noélie*** *est au niveau 5, où elle a déjà trouvé 1 métal (bleu) et 2 carburants (noir). Vu la valeur actuelle du métal et du carburant au* Magasin*, la vente de son métal est plus intéressante que celle d'un de ses carburants: elle lui rapporte 2 crédits (contre 1 seul crédit pour le carburant). Elle gagne donc 2 crédits et place son métal sur la deuxième case destinée aux métaux du* Magasin *car la première est d'ores et déjà occupée.*
Si ***Noélie*** *avait préféré acheter une ressource, 1 métal (bleu) ou 1 plante (vert) lui aurait coûté 3 crédits, contre seulement 2 crédits pour 1 carburant (noir). Par contre, elle n'aurait pas pu acheter 1 technologie (blanc) vu qu'aucune ressource de ce type n'est disponible au* Magasin*. Si elle avait possédé 1 technologie (blanc) au niveau 5, elle aurait alors pu la vendre pour 3 crédits ou 1 point de notoriété.*

Si son négociant était équipé de son module, ***Noélie*** *pourrait vendre son métal pour 3 crédits ou pour 1 point de notoriété.*

L'espion vous permet d'obtenir des contrats privés ou d'utiliser les plongeurs des équipes concurrentes.

Compétence *Plongeur sans module*
Lorsque vous souhaitez piocher des cartes *Contrat*, vous devez payer 1 crédit à la réserve puis piocher 4 cartes *Contrat*. Choisissez une carte parmi celles piochées (elle rejoint votre main et est connue de vous seul) et remettez sous la pioche les autres cartes.

Lorsque vous souhaitez utiliser un plongeur d'une équipe concurrente (située à votre gauche ou à votre droite), payez 1 crédit à la réserve et activez le plongeur concurrent situé au même de niveau de profondeur que votre espion. Le plongeur concurrent agit toujours sur votre plateau, il ne vous est donc pas possible de copier un espion adverse pour bénéficier du plongeur d'un joueur non voisin.

Note : le plongeur activé de l'équipe concurrente ne remonte pas à la surface, au contraire de votre espion. Si le plongeur concurrent utilisé est un ingénieur, une négociante, un espion ou un éclaireur, vous devez vous acquitter normalement des éventuels coûts.

Variante de l'auteur : avec cette variante, le plongeur activé de l'équipe concurrente remonte à la surface comme votre espion. En compensation, vous payez 1 crédit à ce joueur et non à la réserve. Le joueur adverse peut néanmoins dépenser un jeton* Batterie *pour empêcher la remontée de son plongeur.

Compétence *Plongeur avec module*
Vous ne devez plus payer 1 crédit pour effectuer une action avec l'espion.

L'ingénieur vous permet d'améliorer les compétences de vos deux techniciens.

Compétence *Plongeur sans module*
L'ingénieur vous permet, en payant 1 crédit à la réserve, d'améliorer la compétence soit de votre mécanicien, soit de votre hacker.

Faire progresser votre mécanicien : déplacez votre tuile *Mécanicien* d'un cran vers le bas. L'icône en face de la position où se trouve votre tuile *Mécanicien* indique votre capacité maximale de déplacement lorsque vous utilisez un jeton *Batterie* pour activer le propulseur de l'un de vos plongeurs. Pour rappel, en début de partie, votre capacité de déplacement est de 1.

Faire progresser votre hacker : déplacez votre tuile *Hacker* d'un cran vers la gauche. Plus votre tuile *Hacker* progresse vers la gauche, plus vite vous récupérerez automatiquement vos jetons *Clé* en fin de tour.

Notes :
- *vous pouvez faire progresser chacun de vos techniciens au maximum trois fois ;*
- *si lors de l'avancée de votre tuile* Hacker *vous devez recouvrir un jeton* Clé*, poussez tous vos jetons vers la gauche pour permettre son avancée et poursuivez votre tour de jeu. A la fin de celui-ci, récupérez tous vos jetons selon la procédure habituelle.*

Compétence *Plongeur avec module*
Vous ne devez plus payer 1 crédit pour effectuer une action avec l'ingénieur.

L'éclaireur vous permet de prendre des jetons *Récompense* au *Display de la colonie*.

Compétence *Plongeur sans module*
L'éclaireur vous permet, en payant 2 crédits à la réserve, de prendre au *Display de la colonie* un des deux jetons *Récompense* situés au même niveau que lui et de gagner son bonus immédiat (bonus indiqué sur son recto). Retournez ensuite ce jeton sur son verso et placez-le sur votre plateau individuel, à l'emplacement prévu et de même niveau de profondeur que votre éclaireur. En cours de partie, chaque fois que vous réaliserez un contrat à ce niveau de profondeur, vous pourrez bénéficier du bonus permanent de ce jeton (bonus indiqué sur son verso). (cf. page 12 pour le détail des jetons *Récompense*)

Notes :
- *si vous devez placer un jeton* Récompense *à un emplacement où vous en possédez déjà un, défaussez préalablement le jeton déjà présent ;*
- *remplacez immédiatement le jeton* Récompense *récupéré au* Display de la colonie *par un nouveau jeton pioché dans le sac de manière à toujours avoir 2 jetons disponibles par niveau. Si le sac est vide, replacez dans le sac les jetons défaussés.*

Compétence *Plongeur avec module*
Vous ne devez plus payer que 1 crédit pour effectuer une action avec l'éclaireur.

Exemple
L'éclaireur de ***Pauline*** *est au niveau 4. Elle paie 2 crédits pour l'activer et pouvoir prendre un des deux jetons* Récompense *du niveau 4 du* Display de la colonie*. Le premier jeton lui permettrait de recevoir 1 carburant (noir) ou 1 métal (bleu), et le second de recevoir 1 jeton* Batterie*. Elle prend le premier jeton et opte pour 1 métal (bleu) qu'elle place au niveau 4 sur son plateau individuel. Elle retourne ensuite ce jeton sur son verso et le place au niveau 4 de son plateau individuel, à l'emplacement prévu à cet effet. Désormais, chaque fois qu'elle réalisera un contrat à ce niveau, elle gagnera 2 crédits en sus des gains liés à ce contrat.*

LES JETONS RÉCOMPENSE

Bonus immédiat (recto)

Vous pouvez gagner ce bonus soit via l'action de l'éclaireur, soit via la tuile *Sponsor* 2 (face avancée).

Note : la couleur du fond du recto de la tuile indique le bonus permanent présent au verso de cette tuile (orange pour 2 crédits et vert pour 1 point de notoriété).

Recevez, au choix, une ressource de l'une des deux couleurs indiquées. Placez-la sur un emplacement libre de la zone de fouille située au même niveau que votre jeton *Clé* actif.

Recevez 1 jeton Batterie.

Piochez 4 cartes *Contrat*, choisissez-en une et replacez les trois autres sous la pioche.

Retournez la tuile *Plongeur* de votre choix sur sa face *Plongeur avec module*. Vous ne recevez pas de point de notoriété.

Gagnez 1 point de notoriété.

Bonus permanent (verso)

Vous pouvez gagner ce bonus chaque fois que vous réalisez un contrat au niveau de profondeur où ce jeton se trouve. Placer un de ces jetons est seulement possible via l'action de l'éclaireur.

Recevez 2 crédits.

Gagnez 1 point de notoriété.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Auteur : Claude Lucchini • **Illustrations :** Paul Mafayon

Développement et rédaction des règles françaises : Sébastien Dujardin, Renaud Eloy • **Relecture des règles :** Emmanuel Castanié

CLAUDE LUCCHINI : Merci aux canailles de la Yaute et en particulier Yaelle et Romain, inspiratrice (si-si!) et aspirateur de bonnes ondes : ça mériterait une palme ! Un grand merci à Alexandre d'avoir osé plonger tête la première, à Sebastien d'avoir emmené Otys là où je n'avais plus pied ; et à mes deux Sirènes en S de m'apporter mon ballon d'oxygène quotidien. Et puis… trop fier d'être le premier rejeton de «Pearlud» !

PEARL GAMES : Merci à Libellud pour l'opportunité de développer ce magnifique jeu et pour le plaisir de cette collaboration !
Merci Noélie Dujardin, Madeline Dujardin, Anaëlle Dujardin, Etienne Vienne, Etienne Soubeyran, Julian Allain, Shadi Torbey, François et Muriel, Nathan Morse, Christelle Leplard, Emmanuel Barrière et tous ceux qui nous ont aidés à finaliser ce projet.

Team LIBELLUD : Les chemins de la coédition sont semés de surprises et d'échanges passionnés. Merci à la team Pearl Games pour leur enthousiasme et leur dynamisme sur ce projet. Plein de vie et d'envie, Otys sort loin des habitudes des deux maisons d'éditions, pour le meilleur et pour le meilleur. Merci Sébastien. Merci Renaud.
Testeurs Libellud : Adrien Baudet, Léontine Cand, Paul Ferret, Hervé Florentin, Judith Mabire, Stico, Arnaud Astruc, François Lhoummeau, Iris Giffard, Tristan Pietropaoli.