

Déroulement d'une manche (version détaillée)

- **1 - Phase aube (2eme manche et +) (P.19 règles) :**
 - Avancez le marqueur de Manche d'une case.
 - Si le marqueur de Manche atteint un jeton Développement, retirez-le et placez-le côté actif sur une carte Technologie sans jeton. Choisissez ensuite une carte Technologie avec un jeton inactif et placez ce jeton sur le plateau Tour (un nombre de case en avant selon la carte Technologie). Pour placer le premier jeton Développement, il faut un Atelier. Ignorez le jeton Tempête pour le moment.
 - Si le marqueur de Manche atteint un jeton Déclencheur de Scénario, retirez-le et suivez les instructions de la carte Scénario correspondante.
- **2 - Phase matin (2eme manche et +) (P.19 règles) :**
 - Révélez et résolvez la carte du dessus du deck Matin.
 - S'il y a des options numérotées, choisissez-en une (si vous remplissez les conditions requises en rouge) et résolvez ses effets.
 - La carte est ensuite retirée du jeu (si icône carte avec croix rouge) ou placée à côté du plateau principal (étalage Événement icône de carte avec point d'exclamation) selon l'option choisie.
- **3 - Phase générateur (2eme manche et +) (P.20 règles) :**
 - Alimenter le Générateur : Vous pouvez dépenser X Charbon de la réserve pour avancer le marqueur de Chaleur de X. Impossible au-delà du marqueur Froid.
 - Gagnez des Citoyens malades pour chaque icône indiquée sur la piste Chaleur entre le marqueur Froid et Chaleur, avancez d'1 case le marqueur Maladie correspondant.
 - Niveau de Pression du Générateur : Jetez un nombre de Charbon (depuis la banque) égal à la position du marqueur de Chaleur dans le Générateur puis prenez les Charbons qui sont dans le tiroir et les placer sur la piste Pression. S'il y a au moins 1 cube Pression dans la case Surplus (Grande case au dessus de la piste) le Générateur tombe en panne.
 - Descendre le marqueur Chaleur sur la 1ère case.
- **4 - Phase météo (2eme manche et +) (P.21 règles) :**
 - Résolvez les 4 sections A B C et D de la première carte de la pioche Météo.
 - A : Avancez de X les marqueurs.
 - B : Gagnez 1 Nourriture pour chaque icône Chasse sur vos Cabanes de chasse.
 - C : Avancez d'autant de cases qu'indiqué les Eclaireurs sur leurs piles Expédition respectives.
 - D : Reculez le marqueur Tempête sur la piste Manche de X cases. Si le marqueur se retrouve sur ou avant le marqueur Manche, résoudre la carte Tempête du scénario.
- **5 - Phase préparation (2eme manche et +) (P.22 règles) :**
 - Expert : La capacité de votre Expert peut être utilisée en épuisant le jeton Espoir indiqué.
 - Résoudre la Maladie : Si au moins 1 des marqueurs Maladie se trouve dans la case 26 ou plus, vous perdez la partie. Sinon, résolvez l'effet de chaque icône de la section dans laquelle le marqueur se trouve du plus bas au plus haut. Il existe 2 icônes :
 - La première indique le nombre de jeton Citoyen épuisé à mettre dans votre réserve de Citoyens. Cela signifie que vous avez moins de Meeple utilisables lors de la phase Action.
 - La seconde icône indique de retourner le marqueur Maladie X fois.
- **6 - Phase action :**
 - Vérifiez si vous avez le bon nombre de Meeple dans la Réserve, en fonction de la position des marqueurs Citoyen correspondants sur la piste Population. (P.22 règles)
 - S'il y a au moins 1 jeton Citoyen épuisé dans la Réserve, placez 1 Meeple correspondant de la Réserve sur chacun d'eux. S'il n'y a pas assez de Meeple d'un certain type, laissez les jetons Citoyen épuisés restants de ce type sans Meeple sur eux. (P.22 règles)
 - Vous pouvez dépenser X Charbon de la réserve pour avancer le marqueur de Chaleur de X. Impossible au-delà du marqueur Froid. (P.23 règles)
 - Choisissez 1 Meeple disponible (Pas les enfants sauf si vous avez une loi qui le précise) de la Réserve pour effectuer 1 des actions principales suivantes :
 - **Déneiger** (Action froide) : Placez un Meeple sur la case Déneiger, juste en dessous de la réserve de Meeple et choisissez entre placer 2 tuiles Proche Ou 1 tuile Eloigné. Les tuiles doivent être adjacente à une tuile qui est connectée à la tuile Générateur. Placez les ressources des tuiles et gagnez immédiatement les bonus Nourriture des tuiles. (P.25 règles)
 - **Ramasser des Ressources** (Action ???) : Vérifiez si action froide, placez un Meeple sur une case et en prendre 2 ressources max. Pas 2 Meeple sur une même case. Chaque tuile Proche et Eloigné à 2 cases. (P.25 règles)
 - **Bâtir** (Action chaude) : Placez un Meeple sur la case Bâtir, juste en dessous de la réserve de Meeple, vous permet d'effectuer jusqu'à 3 sous-actions Bâtir (Construire ou Démontez). (P.26 règles)
 - **Utiliser un Bâtiment** (Action ???) : Vérifiez si action froide et placez un Meeple sur un bâtiment pour activer son effet. Un grand Bâtiment peut accueillir 2 Meeple contre 1 pour un petit Bâtiment. Certains Bâtiment nécessitent un type spécial de Meeple. (P.26 règles)
 - **Déployer des Eclaireurs** (Action chaude) : Seulement si vous possédez une Balise. Prenez 1 Meeple (Ouvrier ou Ingénieur) de la Réserve et placez le sur une pile Expédition qui ne comporte pas de Meeple. 1 Expédition max ou 2 si Balise est améliorée. (P.26 règles)
 - Effectuer une **Action Spéciale** d'une carte Scénario ou d'une carte Événement. (Action chaude)
 - Si **action froide**, avant de résoudre l'action, augmentez d'1 le nombre de Citoyens malades pour le type de Meeple utilisé pour l'action. Si le marqueur Maladie doit atteindre une case au-delà du marqueur Citoyen correspondant, retournez le marqueur Maladie au lieu de le déplacer. Pour déterminer si une action Ramasser des Ressources ou Utiliser un Bâtiment est chaude ou froide, regardez la position du marqueur Chaleur. Les icônes sur les indicateurs de Rayon de chauffage indiquent à la fois le niveau de Chauffage d'un Bâtiment ou d'une zone du Plateau. Chaque Bâtiment est associé à un niveau de Chauffage, basé sur la couleur de la bande au bas de sa tuile. (P.23 règles)
 - Avant de placer un Meeple, vous pouvez utiliser une **carte Citoyen** du même type. (P.32 règles)
- **7 - Phase soir (P.27 règles) :**
 - Résolvez les effets des cartes Scénarios/Événements qui se déclenchent lors de la phase soir.
 - Mélangez et résolvez la première carte de la pioche Soir. Sauf cas contraire, la carte est mise dans la défausse soir. (emplacement le plus à gauche du tableau Soir)
 - Il y aura toujours 1 carte Concertation dans la pioche Soir. Après avoir résolu une carte Concertation, retirez-la du jeu. Ensuite, piochez la carte du dessus de la pioche Concertations, lisez la, puis mélangez-la avec la défausse Soir.
 - Quand la pioche Soir est vide, la pile de défausse Soir est mélangée pour créer une nouvelle pioche Soir.
- **8 - Phase faim (P.28 règles) :**
 - Dépensez de la Nourriture pour baisser le niveau de faim (Jeton rouge).
 - Si le jeton Faim est supérieur à 0, appliquez le malus sous sa position. Si il est à 25 ou +, la partie est perdue. Si un Citoyen meurt, son type est indiqué en haut de la colonne de la piste des manches. Prenez la colonne de la manche **précédente**.
 - Placez le marqueur Faim à la position 0 de la piste Nourriture.
 - Vous devez nourrir les Citoyens de la **MANCHE EN COURS (Haut de la colonne de la manche en cours)** en dépensant 1 Nourriture par Citoyen. Si pas assez de nourriture, +1 case du marqueur Faim pour chaque nourriture manquante.
- **9 - Phase nuit (P.29 règles) :**
 - Retirez les jetons Citoyen épuisés du dessous des Meeple mais tout jetons Citoyen épuisé sans Meeple sur lui reste dans la Réserve.
 - Tous les Meeple reviennent dans la Réserve. (Sauf Eclaireurs)
 - Vous pouvez alimenter le Générateur.
 - +1 malade par Meeple qui n'a pas d'Abri **chauffé**. Un Bâtiment qui peut accueillir un Meeple a un ou plusieurs petits symboles Meeple sur lui.

Déroulement d'une manche (version compacte)

- **1 - Phase aube (2eme manche et +) (P.19 règles) :**
 - Marqueur Manche +1 case.
 - Résoudre jetons Technologie et Scénario (Pas Tempête).
- **2 - Phase matin (2eme manche et +) (P.19 règles) :**
 - Résoudre 1 carte Matin.
- **3 - Phase générateur (2eme manche et +) (P.20 règles) :**
 - Alimenter le Générateur : 1 Charbon/case chaleur. Impossible au-delà du marqueur Froid.
 - +1 malade / case entre le marqueur Froid et Chaleur.
 - Pression : Jetez X Charbon (depuis banque). X est le nombre à coté du marqueur de Chaleur.
 - Placer cubes du tiroir sur piste Pression. Vérif. si panne.
 - Marqueur Chaleur sur 1ère case.
- **4 - Phase météo (2eme manche et +) (P.21 règles) :**
 - Résoudre 1 carte Météo.
- **5 - Phase préparation (2eme manche et +) (P.22 règles) :**
 - Capacité Expert ?
 - Résoudre la Maladie.
- **6 - Phase action :**
 - Vérifiez si nouveaux Meeples arrivent et si Meeples épuisés dans la Réserve. (P.22 règles)
 - Alimenter le Générateur : 1 Charbon/case chaleur. Impossible au-delà du marqueur Froid. (P.23 règles)
 - Effectuez 1 des actions principales suivantes (possible de jouer 1 carte Citoyen) :
 - **Déneiger** (Action froide) (P.25 règles)
 - **Ramasser des Ressources** (Action ???) (P.25 règles)
 - **Bâtir** (Action chaude) (P.26 règles)
 - **Utiliser un Bâtiment** (Action ???) (P.26 règles)
 - **Déployer des Eclaireurs** (Action chaude) (P.26 règles)
 - **Action Spéciale** (Action chaude)
- **7 - Phase soir (P.27 règles) :**
 - Résolvez Scénarios/Événements qui se déclenchent lors de la phase soir.
 - Résoudre 1 carte Soir.
- **8 - Phase faim (P.28 règles) :**
 - Dépensez Nourriture pour baisser niveau de faim.
 - Appliquez le malus si marqueur Faim supérieur à 0. Regardez la colonne de la manche **précédente**.
 - Marqueur Faim à 0.
 - Nourrir Citoyens de la **MANCHE EN COURS (Haut de la colonne de la manche en cours)**.
- **9 - Phase nuit (P.29 règles) :**
 - Retirez les jetons Citoyen épuisé.
 - Tous les Meeples reviennent dans la Réserve. (Sauf Eclaireurs)
 - Alimenter le Générateur : 1 Charbon/case chaleur. Impossible au-delà du marqueur Froid.
 - +1 malade par Meeple qui n'a pas d'Abri **chauffé**.



 Les cartes portant cette icône rouge ne peuvent jamais être défaussées par un effet ou placées dans la défausse Soir.

Perdre la partie (P.16 règles)

- L'icône crâne rouge et os croisés apparaît sur divers éléments pour rappeler les conditions de défaite qui sont les suivantes:
 - Plus de jeton Espoir sur la piste Espoir.
 - 6 Jetons sur la piste Mécontentement.
 - Le générateur tombe en panne une deuxième fois.
 - Pendant la Phase Préparation, si un des marqueurs Maladie est dans la case 26 ou plus.
 - Pendant la Phase Faim, si le niveau Faim est à 25 ou plus après avoir dépensé de la nourriture pour réduire la Faim.
 - Marqueur Cadavres sur la dernière case.

Espoir et Mécontentement

- Les jetons sont double-face : actif (clair) et épuisé (sombre). (P.17 règles)
- Chaque fois qu'il vous est demandé d'Activer un jeton, retournez 1 jeton épuisé sur sa face actif. (P.17 règles)
- Chaque fois qu'il vous est demandé d'Epuiser un jeton, retournez 1 jeton actif sur sa face épuisé. (P.17 règles)
- S'il vous est demandé d'Activer ou Epuiser un jeton dont vous ne disposez pas, ignore cet effet. (P.17 règles)
- **Augmentez** Espoir ou Mécontentement **SANS type précis**, choisissez 1 des 2 options : (P.17 règles)
 - Piochez 1 jeton dans le sac et le placer face épuisée dans la case vide la plus à gauche sur la piste correspondante.
 - Ou Activez 1 jeton épuisé de votre choix sur la piste correspondante.
- **Augmentez** Espoir ou Mécontentement **D'UN TYPE précis** : (P.17 règles)
 - Piochez 1 jeton dans le sac correspondant et placez le face épuisé dans la case vide la plus à gauche sur la piste correspondante. Si possible, Activez 1 jeton épuisé du type indiqué.
- Chaque fois que vous **réduisez** l'Espoir ou le Mécontentement, choisissez 1 des options suivantes : (P.18 règles)
 - Epuisez 1 jeton actif de votre choix de la piste correspondante.
 - Ou Retirez 1 jeton épuisé de votre choix de la piste correspondante et placez-le dans le sac correspondant. Faites glisser les jetons restants vers la gauche pour remplir l'éventuel trou.
- Quand vous réduisez l'Espoir ou le Mécontentement, le type n'est jamais précisé, car vous avez toujours le choix du type. Par exemple, vous ne trouverez jamais de '-1 Colère' mais uniquement des '-1 Espoir' ou '-1 Mécontentement'. (P.18 règles)

Panne du générateur (P.20 règles)

- S'il y a au moins 1 cube Pression dans la case Surplus (Grande case au dessus de la piste Pression) le Générateur tombe en panne.
- La première fois que le Générateur tombe en panne:
 - Retournez le marqueur Chaleur face 'Surchauffe'.
 - Avancez d'1 case le marqueur Froid sur la piste Chaleur, et les 3 indicateurs Rayon de chauffage d'1 case sur la piste Générateur.
 - Placez tous les cubes Pression de la piste Pression dans la banque.
- La deuxième fois que le Générateur tombe en panne, vous perdez la partie.

Construire/Démonter un bâtiment (P.26 règles)

- Tout Bâtiment portant l'icône rouge d'un marteau ne peut pas être construit.
- Un Grand Bâtiment doit être construit dans les 2 cases de la même tuile Plateau.
- La tuile Générateur possède 5 cases. L'emplacement du tiroir du Générateur n'est pas une case.
- Pour Démonter, choisissez 1 Bâtiment du Plateau qui ne contient aucun Meeple et placez le sur le tableau Bâtiments dans la case correspondante. Tout Bâtiment portant l'icône rouge d'une maison ne peut ni être démonté, ni être détruit.
- Démonter un Bâtiment ne rapporte pas de ressources.
- Impossible de construire sur une case avec un Meeple dessus. Par contre, il est possible de construire sur des ressources, mais cela les détruits.

Maladie (P.30 règles)

- Chaque fois qu'un marqueur Maladie est retourné de face seringue vers sa face crâne, ça représente qu'un Citoyen est maintenant gravement malade, mais cela n'a pas d'effet. Chaque fois d'un marqueur est retourné de sa face crâne vers sa face seringue, 1 des Citoyens meurt et le marqueur Maladie recule d'1 case.
- Si vous devez avancer le marqueur Maladie dans une case au-delà du marqueur Citoyen correspondant, retournez ce marqueur Maladie au lieu de le déplacer.
- Si réduire le nombre de Citoyens recule le marqueur Citoyen dans une case située avant le marqueur Maladie correspondant, vous devez reculer le marqueur Maladie jusqu'à ce que le nombre de Citoyens malades soit égal au nombre total de Citoyens du même type.

Mort (P.30 règles)

- Chaque fois qu'un Citoyen meurt, suivez ces étapes :
 - Avancez 1 sur la piste Cadavres.
 - Reculez d'1 case le marqueur Citoyen.
 - Piochez 1 carte Citoyen de la pioche Citoyens OU défausser 1 carte Citoyen (du même type que le Citoyen qui vient de mourir) de votre main et placez la face visible dans la défausse puis appliquez l'effet Mort indiqué au bas pour le type de Citoyen qui est mort. Dans tous les cas, appliquez autant que possible l'effet Mort de la carte.

Soigner et Traiter

- Divers effets de jeu (dont des actions Bâtiment) vous permettent de Soigner certains de vos Citoyens. Ils sont signalés par le mot-clé "Soignez" suivi d'une valeur, ou de l'icône +. Tout Soin qui ne peut être utilisé est perdu. (P.30 règles)
- Un marqueur Maladie face 'crâne' visible ne peut pas être déplacé dans la case 0 de la piste Population. Le citoyen gravement malade doit être traité avant. (P.31 règles)
- Traiter : Exemple avec l'Infirmier (Grand bâtiment) qui est un Bâtiment qui ne peut être utilisé que par un Ingénieur. Lorsque vous l'utilisez, vous pouvez soit Soigner jusqu'à 4 Citoyens, soit Traiter jusqu'à 2 Citoyens gravement malades. Vous pouvez donc retourner 2 marqueurs Maladie de sa face 'crâne' vers sa face 'Seringue'. (P.31 règles)

Experts (P.31 règles)

- En plus de l'expert que vous avez choisi et dont l'effet peut être utilisé pendant la phase Préparation contre un jeton Espoir, vous disposez de la carte L'appel du devoir qui peut être utilisée une seule fois par partie.

Carte Citoyen

- Lorsque vous effectuez une action, immédiatement avant de placer un Meeple, vous pouvez jouer une carte Citoyen si le type de Citoyen de la carte correspond au Type de Meeple à placer et si l'action que vous effectuez est listée sur la carte. (P.32 règles)
- Les cartes Citoyen possèdent des Capacités à usage unique, représentant 2 façons de les utiliser : Capacité principale et effet Mort.
 - Capacité principale : La Capacité indiquée sur la carte remplace complètement l'effet normal de l'action. Le fait que l'action soit chaude ou froide est déterminé normalement. 1 carte Citoyen maximum par manche. (P.32 règles)
 - Effet Mort : voir chapitre 'Mort'. (P.33 règles)
- Si plus de carte dans la pioche Citoyens, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche Citoyens. (P.33 règles)

Carte Technologie (P.38 règles)

- Lorsque vous construisez le 1er Atelier, choisissez 1 des cartes Technologie et placez son jeton Développement sur la piste Manche en ajoutant le Temps de développement indiqué sur la carte Technologie par rapport à la position du marqueur Manche. Si cela devait vous faire placer le jeton Développement au delà de la case 15 de la piste Manche, placez-le dans la case 15.
- Vous ne pouvez développer qu'une Technologie à la fois.
- Lorsque le marqueur Manche atteint le jeton Développement, la Technologie est développée. Choisissez une autre Technologie à rechercher.
- Si tous les Ateliers sur le Plateau sont démontés ou détruits, remplacez le jeton Développement (face 'inactif') sur sa carte Technologie.

Automates (P.39 règles)

- Un automate peut effectuer une action comme s'il était un Ouvrier, avec les exceptions suivantes:
 - Impossible de partir en Expédition.
 - Un Automate ne peut pas être utilisé pour une carte Événement qui requiert un Ouvrier/Ingénieur.
- Utilisation d'un Automate => dépensez 1 Charbon.
- Les Automates ne comptent pas comme des Citoyens, ne tombent pas malades, et ne nécessitent ni Nourriture, ni Abri.
- Max. 6 Automates
- Si une carte Événement vous demande de placer un Automate et qu'il n'y en a plus dans la Banque, vous devez en prendre un de la Réserve à la place.

Expéditions

- 3 cartes Expédition sont ajoutées à l'étalage Expéditions. Chacune d'elles représente une pile Expédition à laquelle d'autres cartes pourront s'ajouter durant la partie. (p.35 règles)
- Pour démarrer une Expédition, vous devez avoir construit la Balise. Si Balise améliorée => 2 expéditions possibles en même temps. (p.35 règles)
- Phase Météo : La valeur dans la section Progression des expéditions de la carte Météo indique combien de cases déplacer chaque Eclaireur. (p.35 règles)
- Lorsqu'un Éclaireur atteint la dernière (en haut) de sa pile, choisir s'il Evite le lieu ou s'il l'Explore (Sauf pour carte Expédition C ou carte Expédition Scénario). (p.35 règles)
- **Eviter** : piochez une carte de la lettre suivante puis placez l'Eclaireur sur la 1ère case vide du bas. La nouvelle carte doit recouvrir l'ancienne de façon à ne laisser que la première case de la carte du dessous visible. Si vous aviez un mouvement restant, vous l'utilisez sur la nouvelle carte. (p.36 règles)
- **Explorer** : retournez la carte la plus haute de la pile et résolvez sa face sombre. (p.36 règles)
- **Continuer l'Expédition** : La carte face sombre doit maintenant recouvrir entièrement la dernière carte Expédition. Piochez la nouvelle carte Expédition B ou C, indiquée en dessous du symbole, flèche et recouvrez la carte face sombre de façon à ne laisser que l'option Continuer visible. Placez le Meeple sur la 1ère case de la nouvelle carte. Les mouvements restants sont perdus.
- **Rentrer en ville** : remettez l'Eclaireur dans la Réserve. L'Eclaireur ramène les bonus de l'option "Rentrer en ville" et éventuellement les bonus des options "Continuer l'Expédition". Si "Nouveau A", faire une nouvelle pile d'Expédition. Si B ou C, retournez la carte face sombre sur sa face blanche et ajoutez une nouvelle carte B ou C par dessus de façon à ne laisser que la première case de chaque carte du dessous visible.

Carte Loi (P.37 règles)

- Le Bâtiment Plateforme de la tuile Générateur permet d'instituer une nouvelle Loi.
- Vous pouvez regarder les carte Loi à tout moment, mais pas les cartes Conséquence.
- Ajout nouvelle Loi : Prendre 1 carte de Loi de l'étalage Lois Futures et prenez 2 cartes Conséquence de Loi avec le même code d'identification. Tirez-en 1 au hasard et mélangez la dans la pioche Soir. Retirez la 2ème carte du jeu puis résolvez la nouvelle carte Loi.
- Il peut y avoir au **maximum 4** Lois instituées. Une fois instituée, une Loi ne peut être défaussée.

Important

- Si le type d'un Citoyen ou Citoyen malade que vous gagnez ou perdez n'est pas précisé, choisissez le type de ce Citoyen. (P.16 règles)
- Chaque cube qui tombe du Générateur lorsque vous sortez le tiroir est également placé sur la piste Pression. Chaque cube qui tombe du Générateur lorsque vous referme le tiroir reste dans le tiroir. (et sera placé sur la piste Pression lors de la prochaine Manche) (P.20 règles)
- Si la pioche Concertations est vide, n'ajoutez pas de carte Concertation. (P.27 règles)
- Sur un grand bâtiment, vous pouvez placer jusqu'à 2 Meeples, alors que chaque petit bâtiment ne peut accueillir qu'un seul Meeple. (P.26 règles)
- Sur le Tableau Bâtiment, vous pouvez retrouver le coût des Bâtiments. Juste en dessous de chaque coût, vous pouvez voir le coût d'amélioration. (P.41 règles)