

FANTASTIQUES FABRIQUES

SUBTERFUGE

*Les enjeux sont cruciaux et les tensions sont vives !
À vous de tout mettre en œuvre pour prendre l'avantage
sur vos concurrents, quitte à utiliser quelques subterfuges...
Espionnage industriel ou sabotages pourraient vous
permettre de faire la différence !*



1-5

joueurs



45-60

minutes



10+

ans

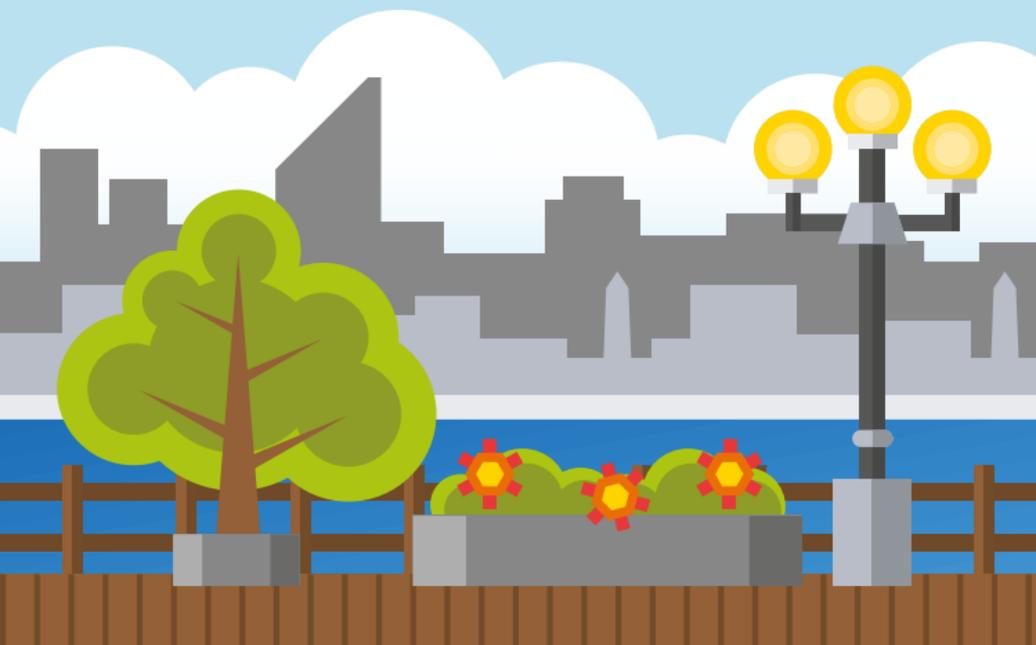
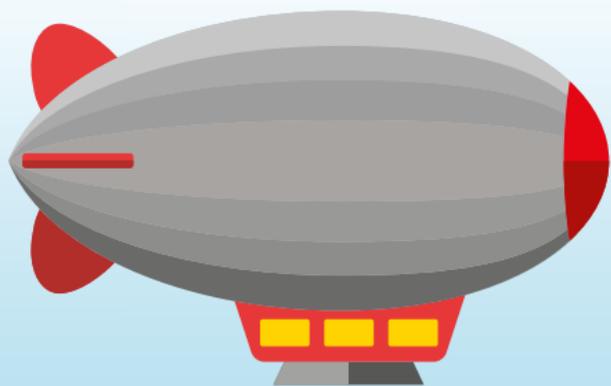


DEEP WATER
GAMES



METAFABRIQUE
GAMES

JOSEPH Z CHEN et
JUSTIN FAULKNER



APERÇU



Subterfuge est une extension pour Fantastiques Fabriques y ajoutant de nouveaux plans et de nouveaux prestataires. Ces nouvelles cartes introduisent des interactions directes inédites entre les joueurs, notamment grâce aux prestataires permettant de voler des ressources, des cartes et même des ouvriers ! Subterfuge introduit également un nouveau mécanisme - le sabotage - vous permettant de désactiver les bâtiments adversaires.



MATÉRIEL

- 16  cartes Plan
- 18  cartes Prestataire
- 9  jetons Sabotage



MISE EN PLACE

Ajoutez les cartes de Subterfuge à celles de Fantastiques Fabriques en mélangeant simplement toutes les cartes Plan avec celles du jeu de base et en faisant de même pour toutes les cartes Prestataire.

Symbole de l'extension :

Les cartes de l'extension Subterfuge disposent de ce symbole dans leur coin inférieur gauche.



SABOTAGE



Les bâtiments peuvent être sabotés en engageant un Saboteur lors de la phase de marché. Il vous permet de placer un jeton Sabotage sur un bâtiment qui n'est pas encore saboté, dans l'enceinte de votre choix. Une carte sabotée est désactivée et son effet ne peut plus être activé. Si cette carte dispose d'un effet permanent, celui-ci n'est plus actif.

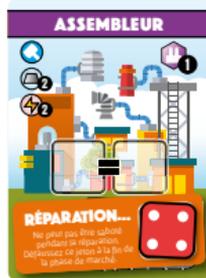
Décompte : Seul l'effet d'un bâtiment est désactivé lorsque celui-ci est saboté. Sa valeur de prestige et les éventuelles marchandises qui y sont présentes comptent toujours dans le score final du joueur.



Prestataire Saboteur



Bâtiment Saboté



Bâtiment en réparation

À tout moment lors de la phase de travail, vous pouvez choisir de débiter la réparation en retournant le jeton Sabotage d'un de vos bâtiments et en y plaçant un ouvrier (quelle que soit sa valeur). Cela vous permet de défausser le jeton Sabotage à la FIN de la prochaine phase de marché. Vous ne pouvez bien entendu pas utiliser un bâtiment qui est en réparation. Vous n'êtes pas obligé de réparer un bâtiment saboté, mais celui-ci restera désactivé tant qu'il n'aura pas été réparé.

Limite de Sabotage : Dans la mesure où vous ne pouvez pas saboter un bâtiment déjà saboté et où le jeton Sabotage n'est pas défaussé avant la FIN de la phase de marché suivante, il est impossible qu'un même bâtiment soit saboté deux tours de suite.

Stockage des marchandises : Lorsque vous gagnez des marchandises, placez-les sur le bâtiment qui les a produites. Les joueurs peuvent ainsi facilement identifier les bâtiments les plus utilisés : ce sont les cibles idéales d'un sabotage. Les marchandises qui ne sont pas produites par un bâtiment (ex. : octroyées par un prestataire) peuvent être placées sur votre plateau Siège Social.



RÈGLES SOLO



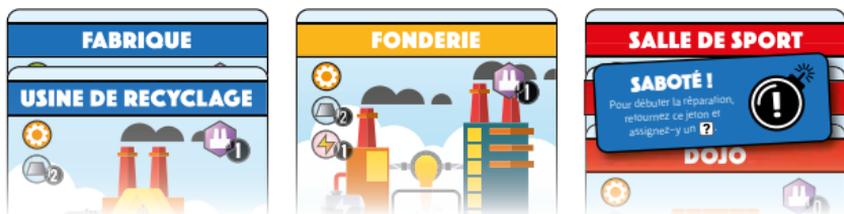
Vous pouvez intégrer Subterfuge à vos parties en solo, mais avec quelques ajustements de règles. Avant de commencer, constituez le paquet Prestataire en **ne conservant** parmi les prestataires de Subterfuge **que** les 7 cartes Saboteur. Rangez les autres dans la boîte. Toutes les cartes Plan de Subterfuge sont mélangées dans le paquet Plan.

Symbole de l'extension : Les cartes de l'extension Subterfuge disposent de ce symbole dans leur coin inférieur gauche.



SABOTER LA MACHINE

Les règles de sabotage sont différentes dans le mode Solo. L'enceinte de La Machine contient des cartes regroupées par couleur. Lorsque vous engagez un saboteur, au lieu de saboter un bâtiment adverse, vous placez le jeton Sabotage sur une colonne entière de cartes d'une même couleur appartenant à La Machine.



Sabotage dans l'enceinte de La Machine

Lors du tour de La Machine, le dé de cette couleur ne produit aucune marchandise (La Machine peut toujours ajouter des cartes de cette couleur à son enceinte). Au lieu de ça, La Machine utilise automatiquement le dé de cette couleur pour retourner le jeton Sabotage et débiter une réparation. Défaussez le jeton Sabotage à la fin de votre phase de marché.

Restriction de sabotage : Vous ne pouvez pas saboter la colonne d'une couleur déjà sabotée. Dans la mesure où le jeton Sabotage n'est pas défaussé avant la FIN de votre phase de marché, il est impossible qu'une couleur soit sabotée deux tours de suite.



SABOTER LE JOUEUR

Lors de la phase de marché de La Machine, le dé vert détermine normalement les actions de La Machine. Toutefois, dans Subterfuge, l'action  déclenche un effet différent.

Obtenir un  : Comme toujours, révéléz la première carte Plan du paquet et placez-la dans l'enceinte de La Machine. Défaussez ensuite toutes les cartes Prestataire () du marché.

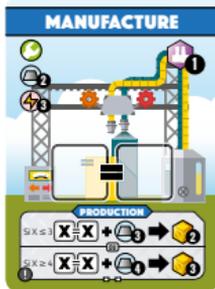
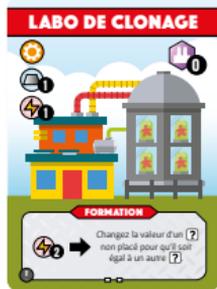
De plus, La Machine sabote un bâtiment du joueur (même si le marché ne contient aucun saboteur). La Machine sabote automatiquement la carte ayant le plus de marchandises dans l'enceinte du joueur (rappel : les marchandises doivent être placées sur la carte les ayant produites). En cas d'égalité ou si aucune carte n'a de marchandises, le joueur choisit la carte non-monument dans son enceinte qui est sabotée. S'il n'y a aucune cible valide pour ce sabotage, le jeton Sabotage est simplement défaussé.

EXEMPLE



Enceinte du joueur

L'Aéroport a le plus de marchandises. Il est donc automatiquement ciblé par le sabotage de La Machine lorsqu'un  est obtenu.

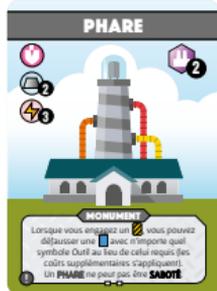


Labo de Clonage (2x)

Payez 2 énergies pour changer la valeur d'un dé non placé afin qu'elle soit identique à celle d'un de vos autres dés (placé ou non). Le dé que vous copiez doit être l'un des vôtres.

Manufacture (2x)

Placez 2 dés de même valeur pour : payer 3 métaux et gagner 2 marchandises (si cette valeur est 3 ou moins) OU payer 4 métaux et gagner 3 marchandises (si cette valeur est 4 ou plus). Les deux dés doivent être de même valeur.



Phare (2x)

Lorsque vous engagez un prestataire, vous pouvez défausser une carte Plan possédant le symbole Outil de votre choix à la place de celui indiqué par le jeton se trouvant au-dessus de ce prestataire (les autres coûts s'appliquent normalement). Le Phare ne peut pas être saboté.



Promenade (2x)

La Promenade rapporte X points de prestige. Son coût est de $3 + X$ métaux où X représente le nombre de monuments ayant un nom différent dans votre enceinte (4 max).

Exemple : Vous avez 2 Obélisques et une Tour de Garde (2 monuments de noms différents). Bâtir la Promenade vous coûte 5 métaux. Une fois construite, elle vous rapporte 3 points de prestige (la Promenade participe elle-même à sa valeur de prestige). Ensuite, si vous bâtissez un Phare, votre Promenade vous rapportera même 4 points de prestige.



Tour de Garde (2x)

Lorsque vous êtes victime d'un sabotage, la Tour de Garde doit être prise pour cible avant tout autre bâtiment. Si la Tour de Garde est déjà sabotée, vos autres bâtiments peuvent être pris pour cible.

PRESTATAIRES



Bienfaiteur (2x)

Coût supplémentaire de 5 énergies. Gagnez 2 marchandises.

Chasseur de Têtes - Chasseuse de Têtes (2x)

Coût supplémentaire de 2 énergies. Volez un dé d'un autre joueur et lancez-le comme l'un des vôtres lors de la prochaine phase de travail. Rendez ce dé à son propriétaire à la fin de cette phrase de travail.

Espion Industriel - Espionne Industrielle (3x)

Choisissez un adversaire et consultez sa main. Volez une carte Plan de sa main.

Saboteur - Saboteuse (7x)

Placez un jeton Sabotage sur une carte de l'enceinte d'un joueur : ce bâtiment est désactivé. Piochez 2 plans dans le paquet. Le Sabotage n'affecte pas la valeur de prestige des monuments comme la Promenade. Vous ne pouvez pas saboter une carte ayant déjà un jeton Sabotage (qu'elle soit sabotée ou en réparation).

Syndicaliste (1x)

Les autres joueurs disposent d'un dé de moins lors de la prochaine phase de travail.

Voleur - Voleuse (3x)

Volez un total de 3 ressources au maximum à un ou plusieurs joueurs.

Exemple : Vous volez 2 métaux au Joueur A et 1 énergie au Joueur B.

ASTUCES



FRAPPE CHIRURGICALE

Faites attention aux usines utilisées par vos adversaires et sabotez la bonne carte au bon moment. Par exemple, si vous remarquez que votre adversaire n'a plus d'énergie en réserve, c'est le moment idéal pour saboter sa Centrale Électrique.

ESPIONNAGE INDUSTRIEL

Si vous remarquez qu'un adversaire a récupéré une carte importante, comme un Mégalithe, ou un type de bâtiment particulier comme un Flambeau, il pourrait être intéressant d'engager un Espion Industriel pour lui voler cette carte ou d'engager un Voleur pour lui soustraire les ressources nécessaires à sa construction.



CRÉDITS

Auteurs : Joseph Z Chen et Justin Faulkner

Développement : Joseph Z Chen et Justin Faulkner

Illustrations : Joseph Z Chen et Martha Webby

Graphisme : Joseph Z Chen

Édition : Deep Water Games & Metafactory Games

Localisation : Lucky Duck Games

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture : Siegfried Würtz



DEEP WATER
— GAMES & DISTRIBUTION —



METAFACTORY
GAMES



GUIDE DES

SUBTERFUCES

SÉRIE