



14+

90'

2-4



# THE FLUCTUATING MARKET



*The Fluctuating Market brings new tension to Rockwell games with resource values that are in constant flux... to the delight of hardcore gamers looking for new challenges!*

## Components

- A new Board II: Stock Exchange, which replaces the original one.
- A new deck of 64 Extraction cards, which replaces the original deck.

## Setup

Place one resource cube of each type on the initial values on Board II:

- \$500 for zinc
- \$600 for copper
- \$700 for silver
- \$800 for gold

Set up the new Extraction cards as explained in the rules for the base game. With this expansion, each deck now includes two Speculation card faces, but that does not affect the setup.

## Changes in the basic rules

### Speculation faces

When an Extraction card face showing the Speculation symbol is revealed, a specific player — called the Speculator — must **immediately** change the value of two different types of resources: one will **increase**, and the other will **decrease**.



To establish which player becomes the Speculator, you have to consider all the Vice Presidents that are absent from Board II: The player who **has not played** a VP on the Stock Exchange is the Speculator. If more than one player fits that profile, it will be the one of them whose Management cube is farthest left on the Control Center (top of Board I). **In a 2-player game**, if both players have a VP placed at the Market, the Speculator will be the player whose Management cube is farthest left on the Control Center.

The Speculator immediately moves two different cubes of his choice on the Stock Exchange: one goes up one notch, the other goes down one notch.



Then continue to reveal cards from that same Extraction deck until the extraction can occur; if a Diamond or Explosion is revealed, resolve it as usual; however, if a second Diamond or Speculation card is drawn during this same “event”, set it aside to be reshuffled back into the deck after the extraction. Once the extraction finally occurs, shuffle any “duplicates” you set aside back into that Extraction deck, and carry on with the game as usual.

**Note:** If you are playing with all the expansions (Speculation, Diamond, Explosion), it is possible for 3 different special cards to be drawn and resolved before an Extraction card is drawn.



## Phase I, Step 3 (Drilling Round), Extraction

After resources have been correctly divided (per the basic rules), **but before the Priority player takes possession of the remainder**, the stock market reacts positively to the current extraction. **Only the cubes in the remainder** are considered in determining which resource's value will rise...

- The type of resource that has the fewest cubes in the remainder will see its value immediately rise. *In this example, the value of copper will go up one notch.* 
- If there is a tie for fewest cubes, the tied resource whose current value is lowest will rise. *In this example, copper and gold are tied with one cube each. Let's suppose that copper's current value is \$800, while gold is \$700. Gold's value will go up one notch.* 
- If there is a tie for fewest cubes and lowest current value, then the market does not react, and nothing changes.

## Phase II: Sale and purchase of resources

While playing with the Fluctuating Market expansion, players' purchases and sales of resource cubes during Phase II will also cause fluctuation of values on the Stock Exchange.

### Purchase

After you **buy** cubes, there is a possibility that this resource's value will go up.

You must consider how many cubes you bought: **each group of 5 will raise the value of the resource one notch** after your purchase.

*Example: You bought 7 zinc cubes. Zinc's value immediately goes up one notch. If you had bought 10 cubes, zinc's value would have gone up two notches. All 7 zinc cubes then go straight to the player's personal reserve.*

### Sale

After you **sell** cubes, there is a possibility that this resource's value will go down. When selling resources, **leave all sold cubes on the center of the Earth** (the orange circular tile).

You must consider how many cubes on the tile: **each group of 5 cubes of the same type on the center of the Earth will lower the value of the resource one notch** after your sale. Return each such group of five cubes to the general supply, **but leave any leftovers (1–4 cubes) on the center of the Earth!**

During all of **Phase II**, all cubes sold by a player are **added** to those previously sold. Then, after every sale, if one or more groups of five cubes of the same resource are present on the center of the Earth, reduce the value of that resource, then return those groups of five to the general supply — one notch down for each group returned to the supply. *Example: You sold 13 silver. You return 10 of those (two groups of 5) to the general supply, and the value of silver goes down two notches. The 3 remaining cubes are left to be added to a later group if more silver cubes are sold by another player.*

At the end of Phase II, return all cubes remaining on the center of the Earth to the general supply.

*Here's an example of a complete Phase II (Red's VP is on slot 1, Blue's VP is on slot 2, and all market values are on their initial setting):*

- **Red** owns 10 zinc cubes and 10 silver cubes. For his first transaction, he sells 7 zinc cubes at \$500 apiece and thus receives \$3,500. A group of 5 zinc cubes is then returned to the general supply, and zinc's value drops from \$500 to \$400. This leaves 2 zinc cubes on the center of the Earth.
- Then, **Blue** sells 4 zinc cubes at the new price of \$400 and receives \$1,600. Those 4 cubes are added to the 2 still on the center of the Earth; thus, a new group of 5 is returned to the general supply, and zinc's value drops to \$300. This leaves 1 zinc cube on the center of the Earth.
- For his second transaction, **Red** sells his 10 silver cubes at \$700 apiece and gets \$7,000. This forms two groups of 5, so they're all sent to the supply and silver's value falls from \$700 to \$500 (two notches down).
- **Blue** pays \$4,800 and buys 6 gold cubes. Immediately, gold's value rises one notch to \$900.
- **Red** announces that he forfeits his last two transactions and removes his Vice President from Board II.
- Finally, **Blue** buys 4 copper cubes, which has no impact on its value at the Stock Exchange, because it is fewer than 5.

Phase II ends, and the 1 zinc cube on the center of the Earth returns to the supply.

## Market "boom" or "crash"

When a resource's value reaches its minimum or maximum value — whenever that happens during Phases I or II — **this value becomes frozen until the end of Phase II of the current turn**. No speculation, extraction, or transaction can make this resource's value fluctuate up or down until Phase II is over.

**Important: Speculation is not allowed to cause a "boom" or a "crash". Therefore, the Speculator cannot push the value of a resource to its minimum or maximum value!**

Before Phase II can be considered complete, the effects of possible "booms" and "crashes" must be applied (see below).

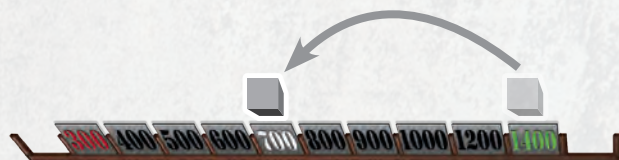


## “Boom”

A resource that reaches its **maximum** value experiences a “boom”: At the end of Phase II, each player will receive, from the general supply, as **many cubes of that resource as he owns at that moment** (doubling his stockpile of that type). On the rare occasion that the supply runs out of cubes, simply keep track of the extras on paper until they are spent again. That resource’s value then goes back to its initial setting, the same that it had at the very beginning of the game.

**Exception:** If a “boom” occurs in Phase III (after a Power upgrade that causes an extraction), resolve it and reset the price immediately.

**Example:** Silver has reached a value of \$1,400. At the end of Phase II, Red has 7 silver cubes and thus will receive 7 more from the supply. Blue, who has only 1 cube will receive 1. Then, silver’s value goes back to \$700, its initial value.



## “Crash”

A resource that reaches its **minimum** value experiences a “crash”: At the end of Phase II, each player must return to the general supply **half of his stockpile of that type** (rounding up).

**Important:** You are not allowed to buy cubes whose value has “crashed”. However, you can still sell them.

That resource’s value then goes back to its initial setting, the same that it had at the very beginning of the game.

**Example:** Copper’s value fell to \$300. At the end of Phase II, Blue, who has 9 copper cubes, must return 5 to the general supply. Copper’s value then goes back to \$600, its initial setting.



## The Diamond faces

During the initial setup, shuffle each Diamond card into its corresponding pile of Extraction cards.

When a Diamond card is drawn, **the priority player and the one who caused the extraction** share the amount of cash written on the card, and then discard the card.

Then continue to reveal cards from that same Extraction deck until the extraction can occur; if an Explosion or Speculation is revealed, resolve it as usual; however, if a second Diamond or Speculation card is drawn during this same “event”, set it aside to be reshuffled back into the deck after the extraction. Once the extraction finally occurs, shuffle any “duplicates” you set aside back into that Extraction deck, and carry on with the game as usual.

## The Explosion faces

During the initial setup, shuffle each Explosion card into its corresponding pile of Extraction cards.

When an Explosion card is drawn, the power of the Drill crew pawn **whose movement triggered the extraction is immediately reduced by one!** (In case of a power ‘1’ Drill crew, its owner instead moves it back to a mine entrance of his choice.)

Then continue to reveal cards from that same Extraction deck until the extraction can occur; if a Diamond or Speculation is revealed, resolve it as usual; however, if a second Diamond or Speculation card is drawn during this same “event”, set it aside to be reshuffled back into the deck after the extraction. Once the extraction finally occurs (according to the new power of the drill crews still present, even though the total power might now be lower than what was required to trigger extraction), shuffle any “duplicates” you set aside back into that Extraction deck, and carry on with the game as usual.

## CREDITS

Designer: **Bruno Crépeault** • Artist: **Yuio** • DTP: **Marie Ooms** • Translation: **Nathan Morse**  
Publisher: **Sit Down!**, rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium, info@sitdown-games.com, [www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)  
© **Sit Down!** 2015. • All rights reserved. Any reproduction of this game, in whole or in part, and on any support, physical or electronic, is strictly prohibited without the prior written authorisation of Sit Down! / Megalopole <sup>spdl</sup>.  
This game can only be used for private recreation. • Manufactured in Europe.



# The Superintendent & the Supervisor

Hungry for close surveillance, the Rockwell company sends two delegates to keep an eye on your subterranean operations. This, of course, makes it difficult, if not impossible, for the crews to get anything done...

## Components

- > 1 Superintendent pawn.
- > 1 Supervisor pawn.

## Setup



Place the Superintendent pawn on any of the 16 intersections between Stratum A and Stratum B. Place the Supervisor on the intersection on the opposite side of the Earth.

## What they do

The Superintendent prevents extraction on the three Subterranean tiles it occupies. No extraction will be triggered there as long as the Superintendent is there. If the Superintendent leaves a Subterranean tile that already has enough drilling power, the extraction happens immediately; on the other hand, no player can take credit for triggering this extraction. So the remainder will still go to the priority player, but if it comes down to the player whose movement triggered the extraction, the remainder will simply go back to the general supply, because the Superintendent's movement triggered the extraction.

The Supervisor is not quite as disruptive, but still makes work more difficult by adding 1 to the power required to drill each of the three Subterranean tiles it occupies. Once this higher power is reached, the extraction works exactly as usual, except that the Supervisor allows you to ignore all Danger symbols on the Extraction card (for each of those three Subterranean tiles). If the Supervisor leaves a Subterranean tile, the power requirement returns to normal; if the

tile already has enough drilling power, the extraction happens immediately; on the other hand, no player can take credit for triggering this extraction. So the remainder will still go to the priority player, but if it comes down to the player whose movement triggered the extraction, the remainder will simply go back to the general supply, because the Supervisor's movement triggered the extraction.

## Movement

The two pawns move after each extraction, according to the symbols on the revealed Extraction card. The Superintendent moves as many intersections as the higher number; the Supervisor moves as many as the smaller. *In the example, the Superintendent will move 6 intersections clockwise, and the Supervisor will move 2 intersections counter-clockwise.*



When the first extraction occurs in Stratum C, the pawns will descend one layer to travel between Stratum B and Stratum C. Move them (in their usual direction of travel) down the first intersection that points toward the center of the earth. The same goes when the next level is breached: Move them between Stratum C and Stratum D. Note that they never ascend again.

During Phase I, at any moment during your turn, it is possible to get an excessively annoying Superintendent or Supervisor out of the way. In order to do so, you must sacrifice 1 action of one of your Vice Presidents on Board II: Stock Exchange or Board III: Workshop. This allows you to move precisely one of the meddlesome pawns up to 3 intersections either clockwise or counter-clockwise, as you prefer. *In the example, White sacrifices one of his Workshop actions; now he only has 2 actions left, instead of the 3 initially possible.*



Both pawns can not remain on the same intersection, but can move one over the other.







14+

90'

2-4



# LE MARCHÉ FLUCTUANT



**Le Marché Fluctuant apporte une nouvelle tension aux parties de Rockwell en permettant à la valeur des ressources de fluctuer en permanence... pour le plaisir des joueurs hardcore à la recherche de nouveaux défis!**

## Matériel

- Un nouveau Plateau II: Le Marché qui remplace celui de la boîte de base.
- Un nouveau paquet de 64 cartes Extraction qui remplace aussi celui de la boîte de base.

## Installation

Posez un cube de ressource de chaque type sur les valeurs initiales du Plateau II:

- 500\$ pour le zinc,
- 600\$ pour le cuivre,
- 700\$ pour l'argent,
- 800\$ pour l'or.

Installez les nouvelles cartes Extraction comme expliqué dans les règles de base. Grâce à cette extension, chaque paquet inclut désormais deux faces Spéculation, bien que cela n'affecte pas l'installation.

## Modifications apportées aux règles de base

### Les faces Spéculation

Quand une face Spéculation est révélée, un joueur désigné – appelé le Spéculateur – doit **immédiatement** modifier la valeur de deux types de ressources différentes: l'une doit **augmenter**, tandis que l'autre doit **diminuer**.



Pour désigner le joueur qui devient le Spéculateur, vous devez considérer les joueurs **n'ayant pas** de Vice Président sur le Plateau II: le joueur n'y ayant pas de VP devient le Spéculateur; si plusieurs joueurs sont dans ce même cas, le Spéculateur est celui ayant posé son cube Direction le plus à gauche sur le Centre de Contrôle (au-dessus du Plateau I). **Dans une partie à 2 joueurs**, si les deux y ont placé un VP, le

Spéculateur est le joueur ayant posé son cube Direction le plus à gauche sur le Centre de Contrôle.

Le Spéculateur déplace immédiatement deux cubes différents de son choix sur le marché: l'un monte d'une case tandis que l'autre descend d'une case.

Continuez ensuite à piochez des cartes de la même pile Extraction jusqu'à ce qu'une extraction ait lieu. Si une face Diamant ou Explosion est révélée, résolvez la comme d'habitude. Cependant, si une seconde face Diamant ou Spéculation est piochée durant ce même «événement», gardez la de côté pour ensuite la relémanquer dans son deck après que l'extraction ait eu lieu et ait été résolue. Reprenez alors la progression normale du jeu.

**Note:** si vous jouez avec toutes les extensions (Spéculation, Diamant, Explosion), il est possible que trois cartes spéciales différentes soient résolues avant qu'une carte Extraction soit piochée.



## Phase I, Étape 3 Rondes de forage, Extraction

Après que les ressources ait été correctement partagées (selon les règles de base), **mais avant que le joueur prioritaire prenne possession du résidu**, le marché réagit positivement à l'extraction en cours. **Seuls les cubes constituant le résidu** sont pris en considération pour déterminer quelle ressource va voir sa valeur augmenter...

- Le type de ressource ayant le moins de cubes (minimum 1) dans le résidu voit immédiatement sa valeur augmenter d'un cran. *Dans l'exemple suivant, la valeur du cuivre doit augmenter d'un cran.*



- En cas d'égalité concernant la ressource ayant le moins de cubes, la ressource ayant la plus faible valeur voit sa valeur augmenter d'un cran. *Dans l'exemple suivant, le cuivre et l'or sont à égalité avec un seul cube chacun. En supposant que la valeur du cuivre est de 800\$ et que celle de l'or est de 700\$, c'est l'or qui va voir sa valeur augmenter d'un cran.*



- En cas d'égalité concernant la ressource ayant le moins de cubes et la plus faible valeur, le marché ne réagit alors pas, et rien ne change.

## Phase II: vente et achat de ressources

En utilisant le Marché Fluctuant, l'achat ou la vente de cubes Ressource durant la Phase II causera aussi des fluctuations des valeurs du Marché.

### Achat

Après que vous ayez **acheté** des cubes, il est possible que la valeur de cette ressource augmente.

Vous devez considérer le nombre de cubes que vous avez achetés: **chaque groupe de 5 cubes fera augmenter d'un cran la valeur de la ressource concernée** après votre achat.

**Exemple:** vous avez acheté 7 cubes de zinc. La valeur du zinc augmente alors immédiatement d'un cran. Si vous en aviez acheté 10, la valeur du zinc aurait augmenté de deux crans. Les cubes vont ensuite dans la réserve personnelle du joueur.

### Vente

Après que vous ayez **vendu** des cubes, il est possible que la valeur de la ressource concernée diminue. Lorsque vous vendez des ressources, **laissez tous les cubes vendus au centre de la Terre** (tuile orange circulaire).

Vous devez considérer le nombre de cubes qui s'y trouvent: **chaque groupe de 5 cubes de même type posés sur le centre de la Terre fera baisser d'un cran la valeur de la ressource concernée**, après votre achat. Remettez ensuite tous les groupes de 5 cubes du centre de la Terre à la réserve, **mais laissez-y tous les groupes de 1 à 4 cubes restant!**

Durant toute la **Phase II**, l'intégralité des cubes vendus par un joueur est **ajoutée** à ceux l'ayant été préalablement. Ensuite, après chaque nouvelle vente, pour chaque nouveau groupe de 5 cubes de la même ressource présent au centre de la Terre, diminuez d'un cran par groupe de 5 la valeur de la ressource correspondante, puis renvoyez ces groupes à la Réserve. **Exemple:** vous avez vendu 13 cubes Argent. Vous renvoyez 10 d'entre eux (2 groupes de 5) à la Réserve, puis la valeur de l'argent est diminuée de deux crans au Marché. Les 3 cubes restant sont laissés au centre de la Terre et compléteront ultérieurement un nouveau groupe de 5 cubes si d'autres cubes identiques sont vendus par un autre joueur.

À la fin de la Phase II, renvoyez à la Réserve tous les cubes restant au centre de la Terre.

Voici un **exemple d'une Phase II complète** (le VP de Rouge est sur le premier emplacement, celui de Bleu est sur le deuxième et toutes les valeurs du marché sont sur leur valeur initiale :

- **Rouge** possède 10 cubes de zinc et 10 cubes d'argent. Pour sa première transaction, il vend 7 cube sde zinc à 500\$ chacun et reçoit donc 3 500\$. Un groupe de 5 cubes de zinc est ensuite renvoyé à la Réserve, et la valeur du zinc diminue de 500\$ à 400\$ au Marché. 2 cubes de zinc restent donc au centre de la Terre.
- Ensuite, **Bleu** vend 4 cubes de zinc au nouveau prix de 400\$ et reçoit 1 600\$. Ces 4 cubes sont ajoutés aux 2 déjà présents au centre de la Terre. De ce fait, un nouveau groupe de 5 cubes de zinc est renvoyé à la réserve, et la valeur du zinc baisse à 300\$. 1 cube de zinc reste donc au centre de la Terre.
- Pour sa deuxième transaction, **Rouge** vend ses 10 cubes d'argent à 700\$ chaque, et reçoit 7 000\$. Cela crée deux groupes de 5, qui sont renvoyés à la Réserve, et la valeur de l'argent baisse de 700\$ à 500\$ (une baisse de 2 crans).
- **Bleu** paie 4 800\$ et achète 6 cubes d'or. Immédiatement, la valeur de l'or monte d'un cran et passe à 900\$
- **Rouge** annonce qu'il renonce à ses deux dernières actions et retire son Vice Président du Plateau II.
- Finalement, **Bleu** achète 4 cubes de cuivre, ce qui n'a aucun impact sur la valeur du cuivre au Marché, puisqu'il ne s'agit pas d'un groupe de 5.

## «Boom» ou «Krach» du Marché

Quand la valeur d'une Ressource atteint son minimum ou son maximum possible – peu importe que cela arrive durant la Phase I ou II – **cette valeur est gelée jusqu'à la fin de la Phase II du tour en cours**. Aucune spéculation, extraction ou transaction ne peut plus faire varier cette valeur à la hausse ou à la baisse jusqu'à ce que la Phase II soit terminée.

**Important:** le joueur qui devient Spéculateur ne peut pas être la cause d'un «boom» ou d'un «krach». Il ne peut donc pas pousser la valeur d'une ressource à sa limite minimale ou maximale.

Avant que la Phase II puisse être considérée comme achevée, les effets des éventuels «booms» ou «Krachs» doivent être appliqués (voir ci-dessous).

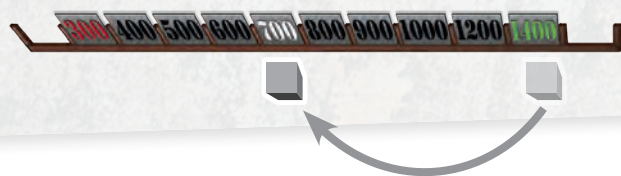


## «Boom»

Une ressource qui atteint sa valeur **maximale** subit un «boom»: à la fin de la Phase II, chaque joueur recevra de la Réserve **autant de cubes de cette ressource qu'il en possède à cet instant** (doublant son stock de cubes de ce type). Dans le cas exceptionnel où il n'y aurait pas assez de cubes à la Réserve pour approvisionner tout le monde, conservez une trace écrite des cubes restant dû à chacun par la réserve jusqu'à ce que l'approvisionnement puisse avoir lieu normalement ultérieurement. Au terme de la Phase II, la valeur de cette ressource revient ensuite à sa position initiale, la même qu'elle avait au tout début de la partie.

**Exception:** si un «boom» survient durant la Phase III (après un upgrade de puissance qui entraîne une extraction), résolvez-le et réinitialisez-en immédiatement le prix.

**Exemple:** l'argent a atteint une valeur de 1 400\$. À la fin de la Phase II, Rouge possède 7 cubes d'argent et va donc en recevoir 7 de plus de la part de la Réserve. Bleu qui ne possède qu'un seul cube d'argent n'en recevra qu'un seul. Ensuite, la valeur de l'argent redescend à 700\$, sa valeur initiale.



## «Krach»

Une ressource qui atteint sa valeur **minimale** subit un «Krach»: à la fin de la Phase II, chaque joueur doit renvoyer à la Réserve **la moitié de son stock de cette ressource** (arrondi au supérieur).

**Important:** il est interdit d'acheter des cubes d'une ressource qui a subi un «Krach». Cependant, vous pouvez toujours en vendre.

À la fin de la Phase II, la valeur de cette ressource revient ensuite à sa position initiale, la même qu'elle avait au tout début de la partie.

**Exemple:** la valeur du cuivre est tombée à 300\$. À la fin de la Phase II, Bleu, qui possède 9 cubes de cuivre, doit renvoyer 5 de ses cubes de cuivre à la Réserve. Ensuite, la valeur du cuivre remonte à 600\$, sa valeur initiale.



## Les cartes Diamant

Durant la mise en place, mélangez chaque carte Diamant dans sa pile correspondante.

Lorsqu'une carte Diamant est piochée, **le joueur prioritaire ainsi que celui qui a déclenché le forage** se partagent le montant d'argent indiqué sur la carte, puis celle-ci est défaussée.

Continuez ensuite à piochez des cartes de la même pile Extraction jusqu'à ce qu'une extraction ait lieu. Si une face Diamant ou Explosion est révélée, résolvez la comme d'habitude. Cependant, si une seconde face Diamant ou Spéculation est piochée durant ce même «événement», gardez-la de côté pour ensuite la reléguer dans son deck après que l'extraction ait eu lieu et ait été résolue. Reprenez alors la progression normale du jeu.

## Les cartes Explosion

Durant la mise en place, mélangez chaque carte Explosion dans sa pile correspondante.

Lorsqu'une carte Explosion est piochée, le pion Équipe de forage **dont le déplacement a provoqué l'extraction perd immédiatement un point de puissance!** (Dans le cas d'un pion de puissance '1', celui-ci est plutôt remplacé sur l'une des quatre entrées de mine, au choix du propriétaire.)

Continuez ensuite à piochez des cartes de la même pile Extraction jusqu'à ce qu'une extraction ait lieu. Si une face Diamant ou Explosion est révélée, résolvez la comme d'habitude. Cependant, si une seconde face Diamant ou Spéculation est piochée durant ce même «événement», gardez-la de côté pour ensuite la reléguer dans son deck après que l'extraction ait eu lieu et ait été résolue (selon la nouvelle puissance des équipes de forage toujours présentes, même si leur total est désormais inférieur à la valeur requise par la tuile pour être forée). Reprenez alors la progression normale du jeu.

## CREDITS

Auteur: Bruno Crépeault • Illustrateur: Yuio • Infographiste: Marie Ooms

Éditeur: Sit Down!, rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium, info@sitdown-games.com, www.sitdown-games.com

© Sit Down! 2015. • Tous droits réservés. Toute reproduction de ce jeu, en tout ou partie et sur n'importe quel support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Sit Down!/Megalopole<sup>sp</sup>. Ce jeu ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

Fabriqué en Europe.



# Le Surintendant & le Superviseur

Soucieuse d'exercer une surveillance étroite, la société Rockwell a délégué deux des siens afin de patrouiller les installations souterraines, rendant ainsi le travail des équipes de forages plus difficile, voire impossible...

## Matériel

- > 1 pion **Surintendant**.
- > 1 pion **Superviseur**.

## Mise en place



Placez le pion Surintendant sur n'importe quelle des 16 intersections entre les strates 'A' et 'B'. Placez le pion Superviseur sur l'intersection directement opposée.

## Fonctions

Le Surintendant empêche toute extraction sur les trois tuiles Terrain qu'il occupe. Aucune extraction n'y sera déclenchée tant que celui-ci sera présent. Si un Surintendant quitte une tuile Terrain dont le niveau de puissance était déjà atteint, il y a extraction immédiate; par contre, aucun joueur ne sera considéré comme ayant provoqué celle-ci. La carte Extraction ne sera pas attribuée, et il est possible que l'excédent doive être retourné dans la réserve générale.

Le Superviseur quant à lui rend le forage plus difficile en ajoutant 1 point supplémentaire à la puissance requise aux trois tuiles Terrain qu'il occupe, mais sécurise aussi le forage en ignorant tout symbole Danger sur la carte Extraction. Les règles relatives à une extraction éventuelle restent inchangées.

Quand le Superviseur se déplace, la puissance requise par la tuile revient à la normale. Si le niveau de puissance était déjà atteint pour une de ces tuiles, il y a extraction immédiate; par contre, aucun joueur ne sera considéré comme ayant

provoqué celle-ci. La carte Extraction ne sera pas attribuée, et il est possible que l'excédent doive être retourné dans la réserve générale.

## Déplacement

Les deux pions sont déplacés après chaque extraction dans le sens horaire ou antihoraire, selon les symboles sur la carte Extraction révélée. Le Surintendant sera déplacé d'autant d'intersections que le chiffre le plus élevé sur la carte, et le Superviseur, selon le plus petit. *Dans l'exemple, le Surintendant bougera de 6 intersections dans le sens antihoraire et le Superviseur de 1 intersection dans le sens horaire.*



Les pions ne descendront entre les strates 'B' et 'C' que lorsque la première extraction aura lieu au niveau 'C'. Dès lors, déplacez les pions en suivant la première intersection qui descend. Cette règle s'applique aussi pour le niveau suivant (entre les strates 'C' et 'D'). Notez que les pions Surintendant et Superviseur ne remontent jamais.

Durant la Phase I, à tout moment de son tour, il est possible pour un joueur d'éloigner un pion Surintendant ou Superviseur trop gênant. Pour ce faire, ce joueur devra sacrifier 1 action d'un de ses vice-présidents sur les plateaux II ou III (Bourse ou Atelier). Ainsi, il pourra déplacer un seul des pions gênants de 3 intersections au maximum et dans le sens qu'il préfère. *Dans l'exemple ci-dessous, le joueur Blanc a sacrifié l'une de ses éventuelles actions à l'Atelier; il ne pourra donc y réaliser que 2 actions au lieu des 3 initialement possibles.*



Ces deux pions ne peuvent pas rester sur la même intersection, mais peuvent passer l'un au-dessus de l'autre.

