

TOM LEHMANN

RACE FOR THE GALAXY

Extension 1

Tempête en formation

Alors que la technologie de l'HyperSaut se répand, et que les Anciens s'éveillent, un peuple fuit son monde condamné par un soleil mourant. L'Imperium accroît son emprise, attisant la résistance et l'engagement des séparatistes. Pourrez-vous bâtir le plus puissant empire spatial dans cette galaxie au bord du conflit ?

PRÉSENTATION

Cette extension ajoute de nouveaux mondes de départ, de nouvelles cartes, des cartes action pour un cinquième joueur et des objectifs pour *Race for the Galaxy*. Un mode indépendant de jeu solitaire, une variante draft et des cartes de jeu vierges – pour que les joueurs créent leurs propres mondes et développements – sont également fournis.

CONTENU

Certaines cartes ont été préparées pour former le deck de départ du cinquième joueur (voir Ajouter des cartes). Déballez le paquet avec précaution.

- | | | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------|
| 1 | Monde Casino de remplacement | 1 | carte de participation au concours (voir page 10) |
| 4 | cartes monde de départ (numérotées de 5 à 8) | 9 | jetons de points de victoire : 7 x 1, 1 x 5, et 1 x 10 |
| 7 | cartes action (pour un cinquième joueur) | 4 | objectifs « le plus » (grandes tuiles) |
| 18 | cartes de jeu | 6 | objectifs « premier » (petites tuiles) |
| 2 | cartes action pour la variante jeu à 2 joueurs (marquées ) | 8 | jetons objectif de 3 PV |
| 17 | cartes de jeu vierges (voir page 10) | 1 | tapis de jeu (pour le jeu solitaire) |
| | | 14 | marqueurs (pour le jeu solitaire) |
| | | 2 | dés personnalisés (pour le jeu solitaire) |

Détachez précautionneusement les jetons de PV, les tuiles objectif, le tapis pour le jeu solitaire et les marqueurs avant votre première partie.

AJOUTER DES CARTES

Ajoutez les nouvelles cartes de jeu au paquet de base, en remplaçant le *Monde Casino* par celui de cette extension (il inclut un tableau mis à jour listant le nombre de développements et de mondes pour chaque coût ou défense).

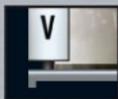
Utilisez le cinquième deck préparé pour initier les nouveaux joueurs.

Une troisième carte *Diplomate* a été ajoutée pour l'équilibre du jeu avec l'extension.

La plupart des pouvoirs des nouvelles cartes sont des variations sur des pouvoirs du paquet de base. Ceux qui ne le sont pas ont un court texte descriptif et sont décrits en détail à la page 11.

Le monde de départ *Les Anciens* a un *pouvoir de mise en place*. Son propriétaire doit défausser 3 cartes (au lieu de 2) avant de choisir une action pour le premier tour. Ce pouvoir ne s'applique que quand cette carte est utilisée comme monde de départ.

Notez que *Logistique améliorée* peut considérablement altérer le tempo du jeu.



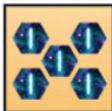
Les cartes de cette extension sont marquées en bas à gauche.

OBJECTIFS

Mise en place : mélangez les tuiles objectif faces cachées. Piochez deux des objectifs « le plus » (les grandes tuiles) et quatre des objectifs « premier » (les petites tuiles). Retirez du jeu les objectifs restants. Placez au centre de la table les objectifs sélectionnés auxquels vous pourrez prétendre pendant le jeu, face visible, à côté des jetons objectif de 3 PV. Ensuite, continuez la préparation normalement.

Le jeu : chaque tuile objectif liste dans son coin en haut à gauche la ou les phases à la fin desquelles elle peut être revendiquée (ou la fin d'un tour dans le cas de *Surplus budgétaire*).

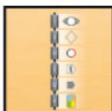
Objectifs « premier » : chacune de ces tuiles vaut 3 PV et peut être revendiquée *une fois par partie* par le joueur qui en remplit la condition *en premier*. Elles ne peuvent jamais être reprises. Dès qu'un joueur remplit la condition d'un objectif « premier » à la fin d'une phase, il prend cette tuile et la place devant lui pour symboliser les 3 PV gagnés. Si plusieurs joueurs atteignent un objectif « premier » au cours de la *même* phase (même avec des totaux différents), alors un des joueurs prend la tuile pendant que le ou les autres prennent chacun un jeton objectif de 3 PV.



Le premier à avoir 5 PV (ou plus) en jetons (*Standard de vie galactique*). Les jetons objectif ne comptent pas dans le total.



Statut galactique :
Le premier à poser un développement à 6 (?).



Leader de l'innovation :
Le premier à avoir au moins un pouvoir dans chaque phase, plus la *Vente*, dans son tableau de cartes.



Surplus budgétaire :
Le premier à défausser au moins une carte à la fin d'un tour.



Système diversifié :
Le premier à avoir au moins un monde de production ou de trouvaillles de chaque *type* : Nouvelles, Rares, Génétiques et Alien dans son tableau.



Découvertes des seigneurs Alien :
Le premier à avoir au moins trois cartes **ALIEN** dans son tableau.

Objectifs « le plus » : chacune de ces tuiles vaut 5 PV et est gagnée par le joueur qui remplit sa condition avec le plus grand total. Elles peuvent être donc être contestées au fil de la partie. Le premier joueur à remplir (ou excéder avec le plus grand total) la condition d'un objectif à la *fin* d'une phase s'empare de la tuile correspondante (il la replace au centre de la table si d'aventure il ne remplit plus la condition au cours de la partie). Si un autre joueur *excède* par la suite le total avec lequel un joueur détient *actuellement* un objectif, il lui reprend la tuile.

Exemple : Nathalie joue une carte qui fait progresser sa force militaire à 6, ce qui permet de satisfaire la condition de l'objectif *Maître de guerre*, et s'empare donc de la tuile. Si Nathalie posait plus tard une carte faisant baisser sa force militaire de 1, abaissant ainsi sa force militaire sous 6, elle rendrait la tuile. Renaud obtient par la suite une force militaire de 6, mais tant qu'il n'excède pas le total de 6 de Nathalie, c'est elle qui conserve la tuile objectif. Plus tard dans le jeu, Thomas parvient à une force militaire de 7 et prend la tuile à Nathalie.

Si plusieurs joueurs remplissent ou excèdent un objectif (pouvant être détenu par un autre joueur) avec le *même* plus grand total, alors cet objectif reste non attribué (ou retourne au centre de la table).

Exemple : Nathalie et Renaud font progresser leur force militaire à 6 pendant la *même* phase. Aucun d'eux ne peut revendiquer l'objectif *Maître de guerre*. Plus tard, Thomas parvient à une force militaire de 7 et s'empare de la tuile. Nathalie et Renaud atteignent plus tard 8 en force militaire durant la même phase, Thomas doit donc replacer sa tuile d'objectif au centre.

A la fin du jeu, pour chaque objectif « le plus », on attribue un jeton objectif de 3 PV à chaque joueur satisfaisant la condition de l'objectif qui est *ex aequo* avec le leader et qui ne détient pas la tuile actuellement, soit parce qu'elle a été revendiquée plus tôt par un autre joueur, soit parce qu'elle est actuellement non attribuée (plusieurs joueurs ayant rempli ou excédé sa condition avec le même plus grand total lors de la même phase).



Grand Producteur :
Le plus de mondes de production de n'importe quel *type* dans son tableau (au moins 4).



Meilleure infrastructure :
Le plus de développements dans son tableau (au moins 4).



Maître de guerre :
Le plus fort total en force militaire dans son tableau (au moins 6).
Compter les cartes négatives mais pas les temporaires (comme pour Nouvel Ordre Galactique).



Industrie de pointe :
Le plus de mondes de production ou de trouvailles de ressources Nouvelles et/ou Rares dans son tableau (au moins 3).

Score : chaque joueur ajoute ses PV de tuiles d'objectif (3 ou 5) et ses jetons objectif de 3 PV gagnés à son total de PV. Les PV d'objectifs *ne comptent pas* pour *Renaissance Galactique*.

LE JEU EN SOLITAIRE

Utilisez les règles de la variante expert pour 2 joueurs, sans les objectifs. Vous allez jouer contre un « robot » dont les actions sont automatiques et dont les choix sont déterminés par des dés personnalisés. Le monde de départ du robot détermine comment les *faces robot* (🎲) (sur l'un des dés) seront lues durant le jeu et quels *marqueurs* modifient ou remplacent éventuellement les *actions* du Robot qui sont imprimées sur le *tapis de jeu* solitaire.

Le tableau du robot est représenté par une pile de cartes, sans ressources, où seuls le *nombre* de cartes et leurs PV comptent. Le tableau du robot peut contenir des *marqueurs de développement* à 6 (📊), représentant des développements additionnels placés pendant la partie. La *main* du robot est une pioche depuis laquelle les cartes sont retournées pendant la partie et sont soit ajoutées au tableau du robot, soit défaussées. Les *crédits* du robot (💰), utilisés pour acquérir des cartes dans certains cas, et la *taille de l'économie* (🏠), utilisée pour gagner des jetons de PV lors des phases de consommation, sont indiquées sur le tapis de jeu.

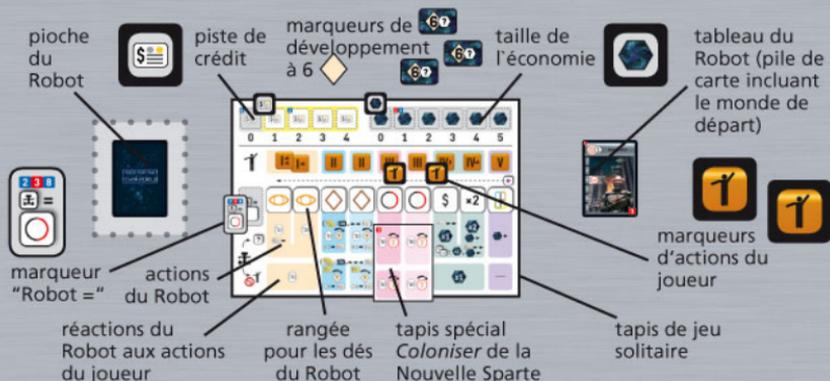
Mise en place : préparez 24 PV en jetons. Choisissez une difficulté (voir tableau) et préparez sur la table le nombre approprié de marqueurs de développements à 6. Mélangez les mondes de départ et distribuez-en un pour vous et un pour le robot. Mélangez les autres mondes de départ avec le paquet de cartes commun.

Difficulté	Marqueurs de  à 6
Facile	1 x 6 PV
Intermédiaire	2 x 6 PV
Difficile	3 x 9 PV

Utilisez les marqueurs (bordés de noir) de crédit, de taille de l'économie et les (deux) marqueurs d'action du joueur. Trouvez le tapis spécial et le marqueur « robot = » correspondant au monde de départ du robot (comme indiqué au bas du tapis de jeu). Retirez les autres marqueurs du jeu. Disposez le tapis face visible sur la table.

Placez les marqueurs spéciaux sur les cases correspondantes du tapis, en fonction de leur type. Placez le marqueur gris « robot = » sur sa case (placez le marqueur x2 « robot = » à proximité si le robot joue la *Vieille Terre*). Placez le marqueur crédit sur 1 (2 si le robot joue *Alpha Centauri* ; 0 s'il joue *Les Anciens*) ; le marqueur de la taille de l'économie sur 0 (1 si le robot joue la *Colonie perdue de la Terre* ou *Epsilon Eridani*), et distribuez 4 cartes (3 si le robot joue *Les Anciens*) faces cachées pour constituer la pioche initiale du robot (voir schéma).

Après avoir mis en place le tapis du robot, distribuez-vous six cartes. Choisissez-en quatre et défaussez les deux autres. Le jeu peut commencer.



Le jeu : chaque tour se compose des étapes suivantes :

- 1) Choisissez vos deux actions normalement mais indiquez-les avec les deux *marqueurs d'action du joueur*   sur le tapis de jeu (au lieu d'utiliser des cartes action).
- 2) Lancez et placez les dés (les choix des actions du robot) sur le tapis de jeu.
- 3) Résolez les actions pour chaque phase choisie, de la gauche vers la droite et en commençant éventuellement par le joueur.

Fin du tour : défaussez-vous si vous avez plus de 10 cartes (la main du robot est illimitée) et vérifiez les conditions de fin de partie. Si la partie n'est pas terminée, répétez ces 3 étapes.

Placer les dés : placez les dés sur les emplacements correspondants à leur résultat, sur la rangée prévue à cet effet du tapis de jeu ; Les résultats Explorer, Développer, ou Coloniser sont placés sur l'emplacement *le plus à gauche* disponible. Pour les faces Coloniser et Produire grises, placez-les sur l'emplacement de couleur grise. Si une face  sort, interprétez-la en fonction de ce que désigne le marqueur « robot ». Chaque face « étoile »  indique que le robot va copier une action du joueur pour un tour. Si les deux dés sortent une « étoile » , placez-les sur les cases situées sous les deux marqueurs d'action du joueur. Si seulement une « étoile »  sort, placez le dé sur la case située sous *le plus à droite* des marqueurs d'action du joueur (à moins qu'il y ait déjà un dé sur la case, auquel cas ce dé doit aller sous l'autre marqueur du joueur). Si les deux marqueurs d'action du joueur occupent les deux cases Explorer, Développer ou Coloniser, décalez d'un cran à gauche le dé qui a sorti « étoile »  afin qu'il se retrouve sous la première (celle de gauche) de cette paire de cases identiques (sauf si l'autre dé occupe déjà cette case).

Exemple : après que vous avez choisi Consommer x2 et Produire, le robot sort Développer et  ; placez le premier dé sur la case Développer la plus à gauche et le second sur Produire (la case inoccupée la plus à droite sous l'action du joueur). En revanche, si vous choisissez Explorer deux fois et que le robot sort Produire et , placez le premier dé sur Produire et le second sur la case Explorer la plus à gauche (la première).

Résoudre les actions / réactions du Robot

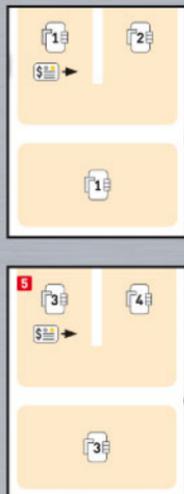
Résolvez ce que fait le Robot pour chaque phase choisie en fonction des étapes indiquées sur le tapis (ainsi que des éventuels marqueurs spéciaux placés lors de la mise en place) sur les deux rangées sous celle des dés. Utilisez la rangée du haut si un dé  est présent (une *action* du robot). Utilisez la rangée inférieure si aucun dé n'est présent et si c'est vous qui aviez choisi l'action  (une *réaction* du robot).

 Action Explorer : tirez une carte et augmentez de 1 le crédit du robot (tirez un total de 3 cartes et augmentez de 1 son crédit si le robot avait choisi les deux actions Explorer).

 Réaction Explorer : tirez une carte (même si le joueur avait choisi les deux actions Explorer).

Tirer des cartes et pistes : *tirer* pour le robot (dans *toutes* les phases) signifie piocher le nombre de cartes spécifié dans la pioche commune pour les mettre sur la pioche du robot, sans les regarder. Le crédit et la taille de l'économie du robot sont indiqués grâce à deux pistes ; son crédit est de 4 maximum et la taille de son économie est de 5 maximum – les augmentations au-delà de ces valeurs sont sans effet.

La Colonie Séparatiste () tire plus de cartes pour Explorer comme l'indique son marqueur de tapis spécial (qui se superpose au tapis).



 Action ou Réaction Développer (pour *chaque* phase Développer choisie) : Tout d'abord, regardez si le robot a un jeton « développement 6 »  non placé et 2 crédits ou plus (3 ou plus pour une réaction). Si c'est le cas, placez le jeton à côté du tableau du robot (où il comptera comme une carte pour déterminer la fin de la partie) ; réduisez les crédits du robot de 2 (3 pour une réaction) ; puis n'effectuez pas l'action ou la réaction Développer normale du robot. S'il n'est pas possible de placer un jeton « développement 6 », effectuez l'action ou la réaction Développer normale du robot.



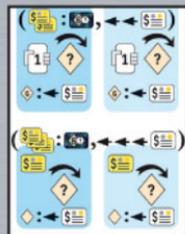
action



réaction

 Action Développer : tirez une carte puis *retournez pour trouver* un développement . Si vous trouvez un développement à 6  et que le robot a un crédit positif, réduisez son crédit de 1 et placez-le ; sinon défaussez-le et continuez de retourner les cartes.

 Réaction Développer : si le robot n'a pas de crédit, ne faites rien. Sinon, *retournez pour trouver* un développement . Si vous en trouvez un, même s'il s'agit d'un développement à 6, placez-le et réduisez de 1 le crédit du robot.



Retourner pour trouver : cela signifie retourner une par une les cartes de la pioche du robot, et défausser toutes celles qui ne correspondent pas jusqu'à trouver le bon type de carte ou jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. **Placer** signifie poser la carte en question dans le tableau du robot.

Exemple : supposons que vous ayez choisi Développer pour l'une de vos actions et que le robot, avec 1 crédit et 2 cartes dans sa pioche, sorte au dé l'action Développer (plus une autre quelconque). Résolez votre action Développer, puis transférez une carte de la pioche commune à la pioche du robot (qui passe à 3 cartes) et commencez à retourner une par une ces cartes. Dès la deuxième carte, vous trouvez un développement (coûtant moins de 6) et le placez dans le tableau du robot. Le Robot dispose à présent de 0 crédit et 1 carte dans sa pioche.

Par la suite, vous choisissez Développer pour vos deux actions et le robot copie votre premier Développer (face « étoile ») et sort au dé une autre action. Le robot a 4 crédits, 5 cartes dans sa pioche et deux marqueurs développement à 6 qui ne sont pas encore placés. Résolez votre premier Développer, puis placez l'un de ses marqueurs développement à 6 à côté de son tableau et réduisez son crédit de 2. Puisqu'il a placé un marqueur de développement à 6, n'appliquez pas l'action Développer normale du robot et ne tirez ni ne retournez aucune carte. Résolez votre second Développer, puis résolez la réponse du robot. Puisqu'il n'a plus que 2 crédits, ne placez pas son second marqueur de développement à 6 (qui coûte 3 crédits pour une réaction), mais commencez à retourner les cartes de sa pioche (puisque'il a un crédit positif). Après avoir trouvé un développement coûtant 2 à la troisième carte, placez-le dans le tableau du robot et réduisez son crédit de 1. Le Robot dispose à présent de 1 crédit et 2 cartes dans sa pioche.

○ Action Coloniser (pour *chaque* phase Coloniser choisie par le robot) : tirez 3 cartes et retournez pour trouver un monde *non militaire* ○, puis placez-le si vous en trouvez un.

III Réaction Coloniser (pour *chaque* phase Coloniser choisie par le joueur) : si le robot n'a pas de crédit, ne faites rien. Sinon, tirez 2 cartes et retournez pour trouver un monde *non militaire* ○. Si vous en trouvez un, placez-le et réduisez de 1 le crédit du robot.



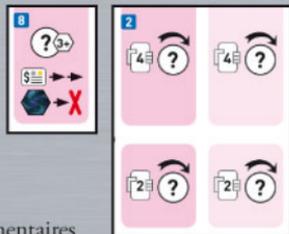
Exemple : vous choisissez Coloniser et le robot, sans crédit, choisit deux autres actions. Il ne fait rien. Par la suite, vous choisissez les deux actions Coloniser et le robot copie la première (face « étoile ») et sort au dé une autre action quelconque. Il possède 2 crédits et une pioche de 2 cartes.

Après avoir réalisé votre première action Coloniser, transférez 3 cartes de la pioche commune à la pioche du robot et commencez à les retourner. À la quatrième carte, vous trouvez un monde non militaire. Placez-le dans le tableau du robot. Après avoir résolu votre seconde action Coloniser, transférez 2 cartes de plus sur la pioche du robot et, parce qu'il a un crédit positif pour répondre, retournez pour trouver un monde non militaire. Si vous échouez au bout de 3 cartes, épuisant ainsi la pioche du robot, ne faites rien (il se retrouve alors avec 2 crédits). Si vous trouvez un monde non militaire, placez-le et réduisez le crédit du robot de 1 (puisqu'il réalise cette action Coloniser en réaction à votre choix d'action).

Epsilon Eridani (1), la *Nouvelle Sparte* (3) et la *Colonie Séparatiste* (5), comme indiqué sur leurs marqueurs de tapis spéciaux, permettent de retourner pour trouver des mondes *militaires* ● au lieu des non militaires et le robot *n'a pas besoin* d'un crédit positif pour Coloniser en réponse. La *Nouvelle Sparte* permet aussi de tirer des cartes supplémentaires pour Coloniser.



La première action Coloniser du *Monde condamné* (8) : retournez les cartes de la pioche commune (pas celle du robot) jusqu'à trouver un monde *non militaire* valant 3 PV ou plus, placez-le et augmentez le crédit du robot de 2 et la taille de son économie de 1. Défaussez ce marqueur et le *Monde condamné*.



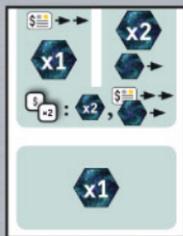
Alpha Centauri (2) permet de tirer des cartes supplémentaires pour les actions Coloniser et *ne nécessite pas* un crédit positif pour Coloniser en réponse.

\$ Action Consommer : Vente : augmentez de 2 le crédit du robot et donnez-lui des PV en jetons équivalents à la taille de son économie.

x2 Action Consommer : PV x 2 : donnez au robot des PV en jetons équivalents à *deux fois* la taille de son économie puis augmentez de 1 la taille de son économie.

\$ **x2** Les *deux* actions Consommer choisies par le robot : donnez au robot des PV en jetons équivalents à *deux fois* la taille de son économie puis augmentez la taille de son économie de 1 et ses crédits de 2.

IV **IV** Réaction Consommer (si tous les Consommer ont été choisis par le joueur *uniquement*) : donnez au robot des PV en jetons équivalents à la taille de son économie.



Exemple : vous choisissez Consommer : PV x 2 pour action et le robot choisit Consommer : Vente **\$** pour l'une de ses actions. Il possède 3 crédits et la taille de son économie est de 1. Élevez son crédit à 4 (le maximum) et donnez-lui un jeton de PV. Il ne fait rien en réponse à votre Consommer : PV x 2 car il avait sélectionné une action Consommer.

Plus tard, vous choisissez les deux actions Consommer et le robot en choisit deux autres. La taille de son économie est de 3. Donnez-lui 3 jetons de PV (une seule fois, en dépit de votre choix des deux actions Consommer).

La *Vieille Terre* (**0**), après sa *première* vente : remplacez son marqueur « robot = » vente **\$** par **x2** **x2** et défaussez son marqueur.

L'*Usine Alien endommagée* (**7**) : après chaque vente, si son marqueur « robot = » se trouve sur vente **\$**, retournez-le sur produire **II**.

II Action Produire : augmentez la taille de l'économie du robot de 1.

II Réaction Produire : le robot ne fait rien.

Exemple : le robot choisit Produire pour l'une de ses actions et la taille de son l'économie est de 0. Accroissez sa taille à 1.

Plus tard, vous choisissez les deux actions Consommer et le robot choisit deux autres actions. Il ne fait donc rien.

Encore plus tard, vous choisissez Produire et le robot aussi. La taille de son l'économie est de 2. Augmentez-la jusqu'à 3.

L'*Usine Alien endommagée* (**7**) : après chaque action Produire, si son marqueur « robot = » se trouve sur produire **II**, retournez-le sur vente **\$**.



Fin de tour : défaissez-vous si vous avez plus de 10 cartes (la main du robot est illimitée), puis vérifiez les conditions de fin de partie. Si aucune n'est atteinte, choisissez vos actions pour le prochain tour.

Fin de partie : le jeu se termine normalement, quand, à la fin d'un tour, soit un des deux tableaux contient au moins 12 cartes (en comptant les marqueurs placés de développement à 6 comme une carte chacun pour le total du tableau du robot), soit les 24 PV en jetons sont épuisés (si nécessaire, utilisez les jetons de PV supplémentaires pour finir le tour).

Additionnez les PV du tableau du robot avec ses jetons, en comptant 6 ou 9 PV pour chaque carte et marqueur développement à 6 en fonction de la difficulté choisie. En cas d'égalité, le crédit et la taille de l'économie du robot en fin de partie s'additionnent et servent à vous départager.

VARIANTE DRAFT (pour 2-3 joueurs)

Après avoir mis en place les objectifs à utiliser, mélangez séparément les mondes de départ pairs et impairs et distribuez-en un de chaque face cachée à chaque joueur. Mélangez les autres mondes de départ avec les cartes de jeu.

Après avoir regardé les possibilités de leurs mondes de départ, tous les joueurs piochent cinq cartes et, simultanément, en choisissent une et passent les autres à leur voisin de gauche. Parmi les quatre qu'ils reçoivent, ils en choisissent une chacun et passent le reste à leur gauche, jusqu'à ce que toutes les cartes piochées soient choisies. Recommencez, piochez cinq cartes, gardez-en une et passez le reste à votre voisin de droite. Continuez ainsi, en alternant les directions droite et gauche, jusqu'à ce que les joueurs soient incapables de piocher cinq nouvelles cartes chacun. Retirez du jeu les cartes restantes.

Chaque joueur mélange les cartes qu'il a choisies pour former sa pioche *personnelle* et en pioche six, puis en défasse deux ainsi que l'un de ses mondes de départ. Ensuite, chacun révèle son monde de départ. Jouez normalement, sauf que chacun possède sa propre pioche et sa propre pile de défasse qu'il mélange pour reformer sa pioche lorsque celle-ci est épuisée.

CARTES VIERGES / PARTICIPATION AU CONCOURS

Les cartes de jeu vierges, de types variés, permettent aux joueurs d'ajouter au jeu des cartes de leur propre création. Un marqueur noir et un autre rouge sont nécessaires pour y inscrire les coûts, la force militaire et les pouvoirs.

Utilisez la carte de participation au concours pour nous envoyer votre meilleure idée de carte pour un éventuel usage dans des extensions futures. Voyez la carte de participation pour plus de détails.

LES POUVOIRS DES CARTES (par phase)

III: COLONISER

Défausser pour augmenter provisoirement sa Force Militaire



Le joueur peut défausser jusqu'à 2 cartes de sa main pour gagner +1 en force militaire par carte jusqu'à la fin de cette phase *Coloniser*.

Ce pouvoir est optionnel, les joueurs ne sont pas forcés de l'utiliser au maximum.

Les Mercenaires spatiaux possèdent aussi un pouvoir standard de +1 en force militaire.

Coloniser un second monde



Le joueur peut poser un second monde (○ ○) lors d'une phase *Coloniser*.

Le second monde est posé dans le cadre des pouvoirs de colonisation (après avoir entièrement résolu la colonisation du premier monde).

Aucun pouvoir du premier monde posé ne peut être utilisé pour coloniser le second.

*Si le joueur a choisi *Coloniser*, il ne pioche pas de carte de bonus pour le second monde (seulement pour le premier).*

§: VENTE

Modes et ressources spécifiques



Tirez 1 carte de plus quand vous vendez une ressource génétique (■) pour chaque monde (■) dans le tableau.

L'Officine clandestine élevée est considérée comme un monde (■).

IV: CONSOMMER

Ressource de ce monde



Défaussez une ressource Alien de ce monde (●) pour gagner 2 PV.

V: PRODUIRE

Défausser pour produire une ressource



Vous pouvez défausser 1 carte pour produire une ressource Alien sur ce monde.

Un joueur peut défausser une carte gagnée grâce à Économie diversifiée pour produire cette ressource, mais ne peut pas gagner ensuite une carte pour cela (car un pouvoir ne peut pas interrompre un autre pouvoir).

Piochez pour chaque monde



Piochez une carte pour chaque monde militaire (○) dans votre tableau.

POUVOIR DES DÉVELOPPEMENTS À 6

Pour ces développements, comptez des PV en fin de partie pour les propriétaires de toutes les cartes qui remplissent une des conditions mentionnées et quand l'intitulé fait référence à la présence d'autres cartes dans le même tableau.

GÉNOME GALACTIQUE

  monde Génétique

  LABORATOIRE GÉNÉTIQUE

GUILDE DES TERRAFORMEURS

  monde de trouaille

 carte **TERRAFORMEURS**
(incluant cette carte)

SEIGNEURS DE L'IMPERIUM

 carte **IMPERIUM**
(incluant celle-ci)

  autre monde militaire

*Note : il n'y a pas de monde militaire **IMPERIUM** dans cette extension (ou dans le jeu de base) ; cette formulation prépare les extensions futures.*

CRÉDITS

Design, développement et règles : Tom Lehmann

Graphismes originaux et aide au développement : Wei-Hwa Huang

Graphismes : Mirko Suzuki

Illustrations : Martin Hoffmann et Claus Stephan

Tests et conseils

Corin Anderson, Andrew Conway, David Helmbold, Jay Heyman, Joe Huber, Trisha Lantzner, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Don Woods, et beaucoup d'autres. Merci à tous !

Remerciements spéciaux (particulièrement pour l'aide sur la version solitaire) : Wei-Hwa Huang

FAQ & forum du jeu: www.ystari.com

If you have comments, questions, or suggestions, please write to us at:

Rio Grande Games, PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174

USA

RioGames@aol.com

© 2008 Tom Lehmann

© 2008 Rio Grande Games

