SpaceCorp 2025-2300

par John Butterfield

Règles Multijoueurs

GMT GAMES

NUTS! EXPERT

image: NASA/Ames/JPL-Caltech

Introduction

> ***Note —*** *Ce livret de règles est utilisé uniquement de 2 à 4 joueurs. Si vous jouez en solo, rangez ce livret dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin. Utilisez plutôt le livret "Règles Solo"*

Dans **SpaceCorp** chaque joueur contrôle une entreprise terrienne se consacrant à l'expansion de l'humanité dans le système solaire et au-delà. Les joueurs sont en concurrence pour réaliser des missions d'exploration, de construction et de colonisation. Ils s'enrichissent grâce à des découvertes, l'exploitation de ressources, le développement technologique et l'établissement de colonies.

Les joueurs explorent l'espace et se développent à travers 3 époques. Chaque époque sera jouée sur un plateau différent :

- ☾ La première époque, ***Navigateurs***, couvre le voyage et le développement jusqu'à Mars.
- Dans ***Planétaires***, les joueurs explorent le système solaire lointain.
- ★ Dans ***Stellaires***, les joueurs envoient des missions vers les systèmes stellaires voisins et y établissent des colonies.

Une partie complète couvrant les trois époques représente environ 300 ans d'expansion humaine. À la fin de l'époque ***Stellaires***, le joueur qui a accumulé le plus de Profit gagne la partie. Vous pouvez aussi jouer une partie courte couvrant une ou deux époques seulement [*p. 22*].

Le jeu s'inspire de SpaceCorp, premier livre de la série *Galactican,* écrit par Ejner Fulsang (non traduit en français).

Index

Matériel **2-3**
Mise en place époque 1 : *Navigateurs* **4-5**
Tour du joueur **6-7**
Gagner un Atout **8**
Les Actions **8-12**
Fin d'une époque **13**
Mise en place époque 2 : *Planétaires* **14**
Règles supplémentaires pour *Planétaires* **15-17**
Mise en place époque 3 : *Stellaires* **18**
Règles supplémentaires pour *Stellaires* **19-21**
Variantes **22**
Inventaire & Crédits **23**
Points de Colonie & Effets ..... **dernière page**

Matériel

SpaceCorp est découpé en trois époques – ***Navigateurs*** (☾), ***Planétaires*** () et ***Stellaires*** (★). Certains éléments de jeu affichent le symbole de l'époque dans laquelle ils sont utilisés. Les éléments de jeu sans symbole sont utilisés dans toutes les époques.

AIDES DE JEU

4 aides de jeux recto-verso sont fournies pour les joueurs. *(Conservez celle pour le jeu en solo dans la boîte.)*

MATÉRIEL

- Chacun des 4 sets de couleurs différentes se compose de :
  - un marqueur recto-verso pour indiquer les **profits** sur la piste des Profits du tableau des Contrats ;

    Si un joueur dépasse 50 profits, retournez le marqueur sur sa face "+50" et continuez d'avancer.

  - 4 cubes en bois qui représentent les **équipes** du joueur – les équipes voyagent, explorent et construisent sur les sites des plateaux ;

  - 27 pions **base** placés sur le plateau en cours de partie pour indiquer des capacités.

- 4 cubes **génétique** marron et 4 cubes **révélation** noirs utilisés sur la Roue des Progrès des QG.

- 7 disques orange **contrat rempli** utilisés sur le tableau des Contrats pour marquer les contrats remplis.

- 70 tuiles **Découverte** piochées et placées sur les plateaux grâce à l'exploration. Chaque tuile est utilisée dans une époque spécifique, notée au dos de la tuile : il y a 9 tuiles ***Navigateurs***, 28 ***Planétaires*** et 33 ***Stellaires***. Les tuiles **Découverte** comportent tout ou partie des éléments suivants :

  Découverte(s) naturelle(s) *(haut)*
  Eau, Vie ou autres symboles *(milieu)*
  Récompense immédiate *(bas à gauche)*
  Attributs permanents*(bas à droite)*

- 32 marqueurs hexagonaux **Colonie** utilisés sur le plateau ***Stellaires*** pour noter les centres de population. Chaque marqueur comporte :

  Valeur de Colonie *(haut)*
  Récompense *(milieu)*
  Nombre de joueurs *(gauche)*
  N° d'ID *(uniquement jeu solo)* *(droite)*
  Nom de la Colonie *(bas)*

- 2 marqueurs **Au-delà** utilisés dans les époques ***Navigateurs*** et ***Planétaires***. Ils augmentent les options de mise en place des joueurs dans les époques suivantes.

PLATEAUX

Chaque époque est jouée sur son propre plateau, qui représente une partie de plus en plus vaste de l'espace :

- ***Navigateurs*** : notre système solaire jusqu'à Mars.
- ***Planétaires*** : de la Ceinture d'Astéroïdes jusqu'à la ceinture de Kuiper.
- ***Stellaires*** : les principaux sytèmes stellaires à moins de 15 années-lumière du nôtre.

Chaque plateau est divisé en **régions**, la plupart contenant un ou plusieurs **sites**. Chaque site a un nom *(précédé d'un N°d'ID utilisé uniquement dans le jeu solo)* et, pour la plupart, des **cases d'exploration** qui accueillent les tuiles Découverte. Chaque élément de jeu sur le plateau doit être posé sur un site. Chaque plateau possède également :

- 4 cases pour les cartes de l'Offre ;
- des cases pour les tuiles Découverte non révélées ;
- une table des distances, indiquant les distances entre différents sites du plateau ;
- des cases Concurrence *(utilisées dans le jeu solo)*.

TABLEAU DES CONTRATS

Le tableau des Contrats est recto-verso ; une face pour les parties à trois et quatre joueurs, l'autre pour deux joueurs. Ce plateau inclut :

- une piste où l'on place les marqueurs **profit**, pour enregistrer les profits des joueurs, en Teracrédits (₸) ;
- une liste de **contrats** que les joueurs peuvent remplir à chaque époque ainsi que les récompenses associées.

QUARTIER GÉNÉRAL (QG)

Les joueurs marquent leurs progrès technologiques sur leur QG. Chaque QG comporte :

- 4 cases Infrastructure – ou "Infra" – pour y placer les cartes Infrastructure. Certaines cases on déjà une valeur Infra intrinsèque ;
- un résumé de la séquence de jeu ;
- une case pour ranger les équipes non déployées et les bases non construites ;
- une Roue des Progrès pour enregistrer l'avancement des marqueurs Génétique et Révélation ;
- une case pour conserver une tuile de production en Héritage.

***Note** : Le QG ci-dessus est utilisé dans une partie standard. Voir p. 22 pour comment et quand utiliser les QG optionnels.*

CARTES

Les cartes sont divisées en trois paquets de **cartes Action** [*exemple à droite*]

Navigateurs (46 cartes),
Planétaires (58 cartes)
Stellaires (76 cartes) ;

ainsi que

8 cartes **Temps**,
18 cartes **Adaptation** et
14 cartes **Avancée**.

Cartes Action — Au cours de la partie, les joueurs piochent et jouent des cartes pour faire des Actions ou gagner des Atouts [*p. 8*]. Chaque carte peut inclure les éléments suivants :

- **A** **Nom de la technologie et illustration** — la technologie représentée par la carte *(sans effet sur le jeu)* ;
- **B** **Type d'Action et couleur** — chaque carte peut être jouée pour une Action spécifique : Recherche, Voyager, Explorer, Bâtir, Produire, Génétique, Révélation ou Spéciale [*"Explorer" ci-dessus*]. Certaines cartes ont 2 Actions possibles et peuvent être jouées pour l'une ou l'autre, jamais les deux en même temps ;
- **C** **Valeur** — la valeur numérique qu'offre la carte à l'Action associée [*Explorer "1" ci-dessus*].
- **D** **Symbole d'époque** — paquet de l'époque auquel la carte appartient ;
- **E** **Infra** — une carte avec la mention "Peut Améliorer une Infra" peut être jouée comme une Action ou jouée sur le QG comme une infrastructure permanente.

  Atout — une carte avec la capacité Atout peut être jouée, souvent hors de son tour, pour l'effet décrit sur la carte [*non illustré ci-dessus ; voir p. 8*].
- **F** **Action de la Concurrence** — *(utilisée uniquement en solo)*.

Cartes Temps — [*exemple à droite*] ce sont des cartes "joker" utilisées dans les trois époques. Leur nombre varie en fonction du nombre de joueurs.

Cartes Progrès — Ce sont les cartes **Adaptation** et **Avancée** [*voir p. 17*]. Les cartes Progrès sont gagnées par les joueurs en jouant des Actions Génétique et Révélation. Une carte Progrès donne à son propriétaire un avantage permanent ou un puissant effet immédiat, comme décrit sur la carte, ainsi qu'un possible gain de Profit.

Mise en place : Navigateurs

A **Plateaux** — Placez le plateau **Navigateurs** sur la table. Placez le **tableau des Contrats** à côté sur la bonne face (“1-2 joueurs” ou “3-4 joueurs”).

B **QG** — Chaque joueur prend une aide de jeu et un **QG**. Utilisez ceux qui affichent les 3 symboles d’époque.

C **Contrats** — Placez les 7 disques orange **contrat rempli** dans leurs cercles du tableau des Contrats.

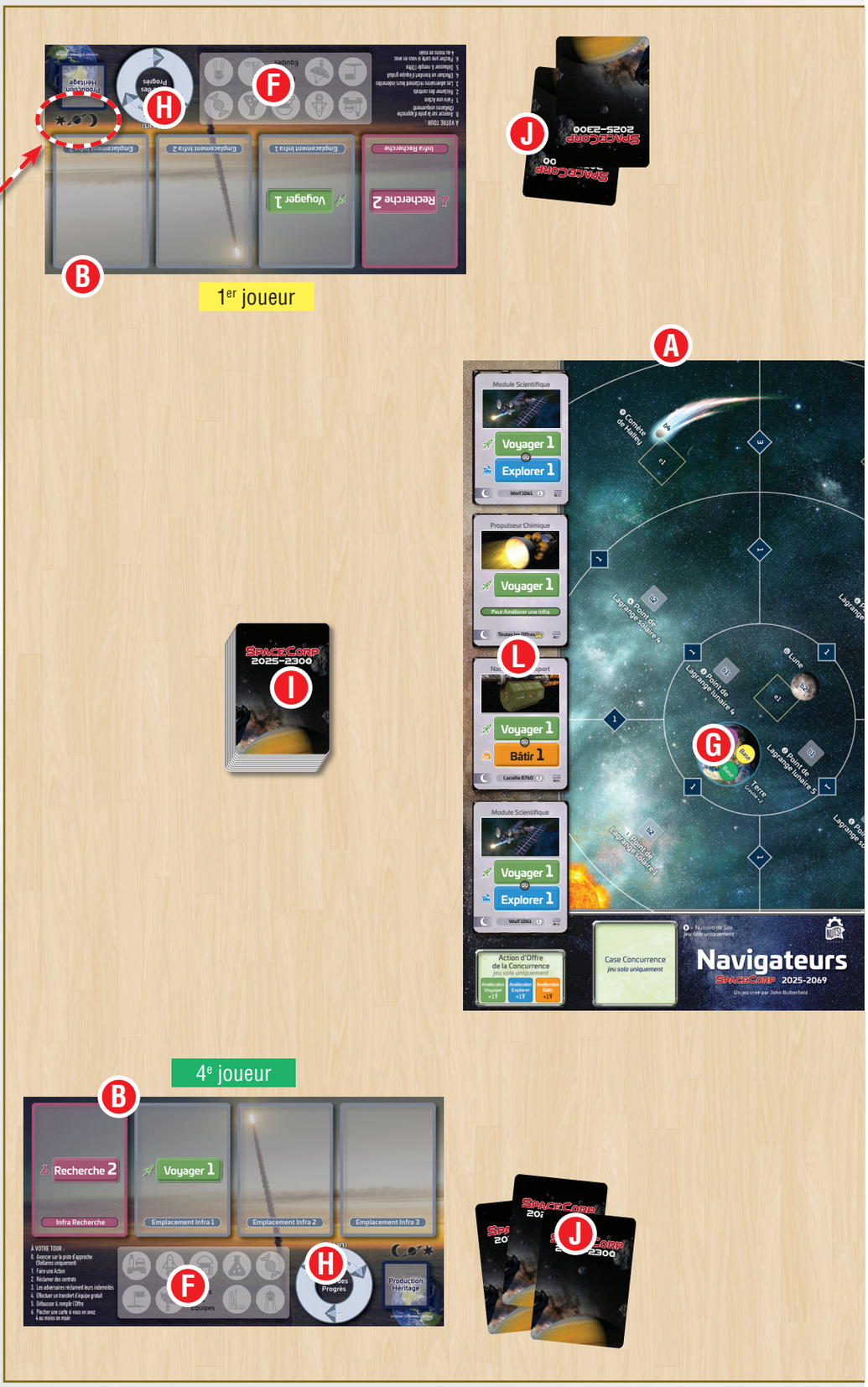
D **Tuiles Découverte** — Mélangez les 6 tuiles Découverte **e1** , puis placez-les dans leur case dédiée face cachée. Faites de même pour les 3 tuiles Découverte **e2**.

E **Marqueurs Au-delà** — Placez les 2 marqueurs **Au-delà** sur le site Ceinture d’Astéroïdes.

F **Joueurs** — Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les cubes et pions **base** de cette couleur. Placez-les dans les espaces dédiés de chaque QG.

G **Équipes** — Chaque joueur place 2 de ses cubes sur le site de la Terre. *Ce sont les équipes de départ des joueurs.*

H **Marqueurs Progrès** — Chaque joueur place 1 cube marron et 1 cube noir sur l’emplacement “Départ” de la Roue des Progrès de son QG.



Les cartes Départ sont identifiées par :

I Pioche Navigateurs —

- Prenez le paquet de cartes ***Navigateurs***. Enlevez les 12 cartes marquées "Départ" *(voir ci-dessus)* et mettez-les de côté.
- En fonction du nombre de joueurs, ajoutez des cartes **Temps** au paquet ***Navigateurs*** : zéro Temps à 2 joueurs ; deux à 3 joueurs ; quatre à 4 joueurs. Mettez le reste des cartes Temps de côté.
- Mélangez le paquet de cartes ***Navigateurs*** et placez-le face cachée à côté du plateau pour former la pioche.

J Main de Départ —

- Chaque joueur prend un **Propulseur Chimique** parmi les cartes Départ mises de côté. Mélangez le reste des cartes Départ et placez-les face cachée sur le paquet des cartes ***Navigateurs***.
- Chaque joueur prend une des cartes Temps mises de côté. Remettez les autres dans la boîte.
- La dernière personne à avoir regardé le ciel nocturne devient 1er joueur.
- S'il y a 2 joueurs, le 2e joueur pioche la première carte du paquet.
- S'il y a 3 joueurs, le 2e puis le 3e joueur piochent la carte du dessus du paquet.
- S'il y a 4 joueurs, le 3e puis le 4e joueur piochent la carte du dessus du paquet.

K Profits — Les joueurs placent leur marqueur **Profit** sur l'espace "0" de la Piste des Profits qui fait le tour du tableau des Contrats (avec sa face "+50" cachée). S'il y a 3 joueurs, le 3e commence à "1" de profit au lieu de "0" ; s'il y a 4 joueurs, le 4e (seulement lui) commence à "1".

L Offre de Cartes — Piochez les 4 premières cartes du paquet ***Navigateurs*** et placez-les face visible dans les quatre cases dédiées sur le plateau.

Et je fais quoi de tout le reste ? — Gardez le reste des cartes, pions et plateaux dans la boîte ; la plupart entrera en jeu dans les époques suivantes.

Paré au lancement — Le premier joueur commence la partie.

Tour du Joueur

Pendant la partie, les joueurs effectuent leurs tours dans le sens horaire. Quand un joueur effectue son tour de jeu il est nommé "joueur actif". Le tour d'un joueur actif est composé des étapes suivantes effectuées dans l'ordre indiqué :

1. faire une Action ; *puis*
2. réclamer la récompense d'un contrat ; *puis*
3. les adversaires reçoivent leurs indemnités ; *puis*
4. transférer gratuitement une équipe ; *puis*
5. défausser les cartes jouées & remplir les cases Offre ; *puis*
6. piocher une carte s'il a quatre cartes ou moins en main.

De plus, certaines cartes avec une capacité "Atout" [*p. 8*] peuvent être jouées par ses adversaires pendant le tour du joueur actif.

1. FAIRE UNE ACTION

Le joueur actif annonce quelle Action il va faire pendant son tour. Les Actions possibles sont :

- Recherche
- Voyager
- Explorer
- Bâtir
- Produire
- Génétique
- Améliorer
- Spéciale

Ces Actions de base sont décrites en détails dans la section "Les Actions" qui commence page 8.

- Révélation *(**Planétaires** et **Stellaires** uniquement – p. 16)*
- Coloniser *(**Stellaires** uniquement – p. 20)*

Les Actions **Améliorer** et **Spéciale** sont effectuées en jouant la carte correspondante de sa main. En revanche, les autres Actions ont besoin que le joueur détermine une "valeur" pour l'Action : plus grande est la valeur, plus puissante sera l'Action. Le joueur actif peut augmenter la valeur par défaut de "0" d'une Action en combinant une ou plusieurs des possibilités suivantes :

- utiliser les Infras d'*un* QG ;
- jouer une ou plusieurs cartes de sa main ;
- utiliser la capacité d'une base ;
- utiliser le bonus d'une carte Progrès *(**Planétaires** et **Stellaires** uniquement – p. 17)*.
- dépenser du Profit *(**Planétaires** et **Stellaires** uniquement – p. 15)*.

Les Maths de SpaceCorp — Quand une valeur est calculée dans **SpaceCorp**, faites toujours toutes les additions et soustractions avant d'appliquer toutes multiplications ou divisions.

1a. Utiliser les Infras d'un QG

Le joueur peut utiliser toutes les Infras correspondantes sur *un* QG – le sien ou celui d'un adversaire – pour gagner les valeurs associées à l'Action choisie. Toutes les Infras d'un seul QG se cumulent. On ignore les Infras ne correspondant pas à l'Action.

***Exemple** : Flo fait l'Action Voyager. Il choisit l'Infra sur son propre QG (ayant déjà ajouté une 2e Infra Voyager/Explorer). La valeur de l'Action Voyager de Flo est actuellement de 3.*

Aucune carte n'est jouée ou consommée quand on utilise une Infra, y compris les cartes déjà dans l'emplacement Infra [*Améliorer, p. 12*]. Si l'Infra d'un adversaire est utilisée, cet adversaire recevra une indemnité [*page suivante*]. On ne peut pas utiliser l'Infra d'un adversaire après le déclenchement de la fin d'une époque [*p. 13*].

1b. Jouer des Cartes

En plus, ou à la place, d'utiliser les Infra d'un QG, le joueur actif peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le désire sur la table, chaque carte devant afficher le même type d'Action. Si une Infra est utilisée, les cartes jouées doivent correspondre au type d'Action de cette Infra. Les types d'Action sont différenciés par leur nom et leur couleur (exemple : **Voyager** ou **Bâtir**) et par un symbole thématique (exemple : pour Voyager). Les cartes avec plusieurs types d'Action peuvent être jouées pour *un* de ces types, en ne comptant que la valeur du type choisi.

Remarque : vous pouvez jouer des cartes de votre main sans utiliser d'Infra et réciproquement.

***Exemple** : suite du tour de Flo, il joue ces deux cartes, ajoutant une valeur Voyager de 4 (3+1) au 3 de son Infra pour un total actuel de 7. Il ignore tout le reste sur les cartes, en particulier l'effet Atout de la carte de gauche et la valeur Bâtir de celle de droite.*

Cartes Temps — Si le joueur actif effectue une Action Voyager, Bâtir ou Explorer, il peut jouer *une* carte Temps de sa main et choisir l'un des deux bénéfices suivants :

- doubler la valeur totale de l'Action choisie ; *ou*
- appliquer la valeur de l'Action deux fois, en effectuant la même Action avec deux équipes différentes.

Pour la seconde option, il faut d'abord finir intégralement l'Action de la première équipe avant de passer à la deuxième. La valeur totale de l'Action est appliquée pour chaque équipe.

> ***Exemple** : si Flo joue aussi une carte Temps, il peut choisir soit (a) de doubler sa valeur totale Voyager à 14 pour une de ses équipes (pouvant Voyager n'importe où sur le plateau **Navigateurs**) ; soit (b) de bouger deux de ses équipes en utilisant sa valeur totale précédente de 7.*

1c. Utiliser des Bases

Pour effectuer les Actions Voyager, Produire et Coloniser, une base doit être présente sinon l'Action est impossible [*p. 9, 12 et 20, respectivement*]. Certaines bases donnent un bonus à la valeur d'une Action ayant lieu sur son site ou dans sa région *(par exemple, Voyager +2 si l'équipe commence l'Action sur un Spatioport de l'époque **Navigateurs** – p. 11)*. Si le joueur actif utilise la capacité d'une base appartenant à un adversaire, ce dernier recevra une indemnité [*colonne suivante*]. On ne peut pas utiliser une base d'un adversaire après le déclenchement de la fin d'une époque [*p. 13*].

> ***Exemple** : continuons le tour de Flo. Il décide que chacune de ses deux équipes ait Voyager 7. L'une partira d'un Spatioport qu'il a construit lors d'un tour précédent, elle ajoute donc +2 à son Action pour un total de 9. Si l'autre équipe part d'un Spatioport construit par Rachel, il peut aussi choisir d'augmenter son Action Voyager à 9, mais dans ce cas Rachel recevra une indemnité.*

2. RÉCLAMER UN CONTRAT

Si le joueur actif a rempli la condition d'un des sept contrats pour l'époque en cours [*voir le tableau des Contrats*] et que ce contrat n'a pas encore été rempli, il peut le réclamer. Il gagne le Profit indiqué sur le contrat puis déplace sur la droite le marqueur orange du contrat pour indiquer qu'il a été rempli et que plus personne ne peut le réclamer. Il est possible de remplir et réclamer la récompense de plusieurs contrats pendant le même tour.

Important : La base initiale d'un joueur n'est jamais prise en compte dans les conditions des contrats.

> *Thomas a bâti sa troisième base sur un site non-Lagrange lors de ce tour (il ne compte pas sa base sur Terre). Il glisse le marqueur orange de la troisième ligne vers la droite sur le contrat et gagne 2₮. Ce contrat ne peut plus être rempli par un autre joueur.*

3. INDEMNITÉS DES ADVERSAIRES

Pendant la partie, lorsque le joueur actif utilise une base ou l'infra du QG d'un adversaire pour n'importe quelle raison, ce dernier reçoit une "indemnité" pendant l'étape 3 du tour du joueur actif. Chaque utilisation offre une indemnité, il est donc possible de recevoir plusieurs indemnités par tour.

Si un ou plusieurs adversaires ont droit à une indemnité, ils la gagnent maintenant. Pour chaque indemnité, un adversaire prend la première carte de la pioche (pas de l'Offre). Si plusieurs joueurs sont concernés, ils piochent dans l'ordre du tour.

4. TRANSFÉRER UNE ÉQUIPE

Le joueur actif peut transférer *une* de ses équipes *qui n'a pas effectué d'Action pendant ce tour*. Il y a trois conditions pour transférer une équipe :

- L'équipe doit débuter son transfert sur un site avec une base lui appartenant ; *et*
- l'équipe peut être transférée sur n'importe quelle distance mais elle doit finir son transfert sur une base lui appartenant ; *et*
- au moins une de ces deux bases doit être un Spatioport [*p. 11*].

5. DÉFAUSSER ET REMPLIR

Tout d'abord, les cartes jouées par le joueur actif qui sont encore sur la table – *celles qui n'ont pas été placées sur un QG avec l'Action Améliorer par exemple* – sont placées dans la défausse commune près de la pioche.

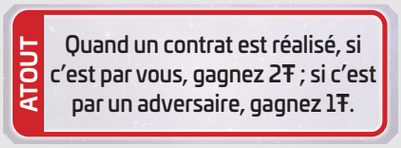
> *Les cartes Temps seront utilisées pendant les époques suivantes, il est donc recommandé que les joueurs les gardent près d'eux au lieu de les mélanger dans la défausse. Cela facilitera la mise en place des époques suivantes.*

Ensuite, remplissez les cases vides de l'Offre. Pour chaque emplacement vide, prenez la première carte de la pioche et placez-la face visible dans cet emplacement. Si la pioche est vide [*p. 13*], la case reste vide.

6. PIOCHER

À la fin de son tour, si le joueur actif a quatre cartes ou moins en main, il prend la première carte de la pioche (*pas* de l'Offre). Si la pioche est vide, le joueur ne pioche aucune carte.

Gagner un Atout



ATOUT

Certaines cartes contiennent un effet "Atout" sous l'Action de la carte. Les effets "Atout" ne sont pas des Actions et ne sont donc pas joués à l'étape 1 du tour d'un joueur. Chaque Atout peut être joué au moment spécifié par la première ligne de l'effet, parfois même pendant le tour d'un autre joueur.

> ***Exemple** : si Julie a la carte Atout ci-dessus, elle peut choisir de la jouer après qu'elle, ou un adversaire, ait rempli un contrat à l'étape 2 du tour d'un joueur.*

Quand un Atout est joué, suivez les instructions dans le cadre rouge – ne tenez pas compte de l'Action sur la carte – puis défaussez la carte.

Dans l'exemple précédent, après que Julie a gagné le profit adéquat, la carte Atout est défaussée.

Les Actions

RECHERCHE

Conditions — L'Action Recherche ne peut être effectuée que si le joueur a sept cartes ou moins en main.

L'Action Recherche permet au joueur actif de prendre des cartes de la pioche et/ou de l'Offre. Le nombre de cartes qui peut être pioché est égal à la valeur totale de l'Action Recherche. Les cartes peuvent être piochées l'une après l'autre.

Taille de main — Bien que pour faire l'Action Recherche le joueur doit avoir sept cartes ou moins en main, il n'y a aucune limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

> ***Exemple** : Kai a 7 cartes en main et annonce à son tour une Action Recherche. Elle utilise son Infra Recherche (valeur 2) et joue deux cartes Recherche de sa main (2+2). Elle va donc prendre 6 cartes de la pioche et/ou de l'Offre. Elle termine son tour avec 11 cartes en main (et ne pourra donc pas faire de nouveau l'Action Recherche à son prochain tour).*

Clarifications des Atouts

Concurrents — Vous pouvez choisir d'utiliser les Infra de deux adversaires ou le vôtre plus celui d'un adversaire. Cet atout peut être utilisé après le déclenchement de la fin d'une époque [*p. 13*] – l'effet de la carte prédomine sur les règles.

Détournement — Par exemple, si un adversaire produit un total de 5₮, vous recevez 3₮. Les 3₮ ne sont pas soustraits de son profit.

Espionnage — Si la version sans récompense de la carte Évolution a déjà été prise, vous ne recevez rien (ne jouez pas cette carte).

Incompatibilité — Les joueurs choisissent l'Infra à retirer dans l'ordre du tour en commençant par le joueur actif.

Influence du Marché — Peut être joué à votre tour ou pendant celui d'un adversaire.

Interception — Ce tour supplémentaire ne compte pas dans la limite de "1 tour de plus" si la fin d'une époque a été déclenchée [*p. 13*].

Microbes Hostiles — La pénalité touche tous les joueurs qui remplissent la condition, y compris celui qui a joué la carte.

Pillage — Vous ne recevez que les cartes qui ont été défaussées, pas celles jouées en Infra ou déjà en main d'un joueur.

Piratage — Remarquez que les cartes ainsi prises dans l'Offre ne sont remplacées qu'à l'étape 5 du tour du joueur actif.

Récupération — Notez que les cases d'Offre vides ne sont remplies qu'à l'étape 5 du tour du joueur actif.

Sabotage — Les Actions pouvant être nommées sont celles listées au point **1. faire une Action** page 6.

Voyager 5

VOYAGER

Cette Action permet au joueur de déplacer une de ses équipes d'un site à un autre. Une équipe ne peut pas finir son mouvement en "flottant dans l'espace" dans une région : elle doit toujours finir sur un site. La valeur totale de l'Action doit être égale ou supérieure à la distance parcourue.

Conditions — Un voyage commence ou se termine obligatoirement sur une base. Le joueur actif peut utiliser une base lui appartenant ou celle d'un adversaire. Si celle d'un adversaire est utilisée, ce dernier reçoit une indemnité [*p. 7, étape 3*].

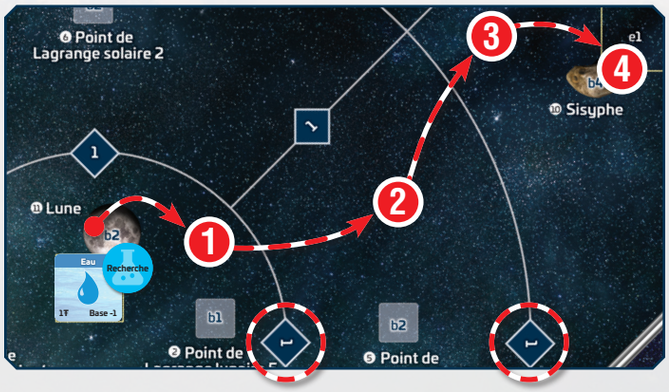
Chaque joueur commence avec une base générique sur Terre. Il faut construire les bases sur les autres sites.

Coût des Frontières entre Régions — Les distances représentées par les régions varient grandement. Les frontières entre les régions ont un coût spécifique qui doit être payé quand on les traverse, quel que soit le sens.

***Exemple** : la distance entre la région contenant la Comète de Halley et celle contenant Phobos est de 3.*

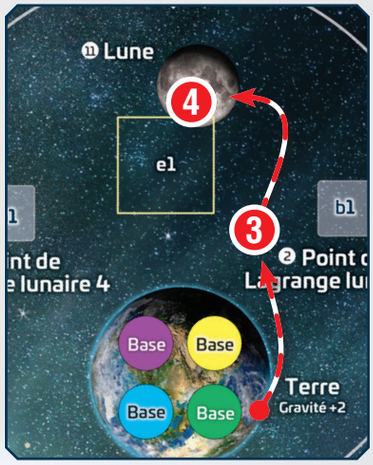
Distance parcourue — Pour calculer la distance d'un voyage, on compte :

- 1 pour décoller du site jusqu'à la région où il se trouve ;
- +X pour traverser les frontières des régions adjacentes, où X est égal aux coûts cumulés notés dans les losanges ;
- +1 pour atterrir sur le site de destination.



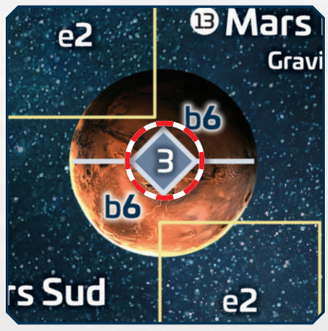
***Exemple** : Sarah veut aller de la Lune à Sisyphe. La distance est de 4 — 1 pour quitter la Lune vers sa région, +1 pour bouger dans la région intermédiaire, +1 pour aller vers la région contenant Sisyphe, et +1 pour atterrir sur Sisyphe. Pour faire ce voyage, Sarah devra obtenir une valeur Voyager de 4 ou plus en jouant des cartes, en utilisant des Infras, etc.*

Pénalité de Gravité — Certains sites ont une pénalité de gravité notée après leur nom *(par exemple, "Gravité +2" pour la Terre ou "Gravité +1" pour les sites de Mars)*. Le joueur doit ajouter cette pénalité à toute Action Voyager qui commence ou se termine sur un tel site. Les pénalités sont cumulatives.



***Exemple** : le coût pour aller de la Terre à la Lune est de 4 – 1 pour aller dans la région de la Terre, +2 pour la gravité terrestre = 3, et +1 pour atterrir sur la Lune.*

Mars Nord et Sud — Mars est divisée en deux sites, séparés par une frontière. Une équipe voyageant vers Mars peut atterrir sur l'un ou l'autre site. Voyager d'un site à l'autre a un coût total de 3, comme noté sur le plateau. *Vous ne quittez pas la planète, vous ne souffrez donc pas de la pénalité pour la gravité.*



La Ceinture d'Astéroïdes — Le premier joueur à envoyer une équipe jusqu'à ce site prend le marqueur **1er Au-delà** et le place à côté de son QG. Le joueur contrôlant la deuxième équipe à atteindre ce site prend le marqueur **2e Au-delà**. Ces marqueurs donnent aux joueurs qui les possèdent de meilleures options de mise en place au début de l'époque suivante [*pages 14 et 18*].

Une équipe sur la Ceinture d'Astéroïdes ne peut plus effectuer d'Action pour le reste de l'époque en cours.

La table des distances sur le plateau indique les distances totales de la Terre vers tous les sites possibles, en tenant compte des pénalités de gravité. Les distances entre les sites non terrestres doivent être calculées en cours de partie.

EXPLORER

L'Action Explorer permet au joueur actif de placer une tuile Découverte sur un site contenant :

- une case d'exploration *vide* (sans tuile Découverte), et
- une de ses équipes.

La valeur totale de l'Action Explorer doit être supérieure ou égale au coût d'exploration du site *(indiqué dans la case d'exploration)*, noté "e#".

***Exemple** : pour Explorer Mars Sud, avec un coût d'exploration de "e**2**", vous devez accumuler une valeur d'Action de 2 ou plus.*

Non Explorable — Les sites sans coût d'exploration – les Points de Lagrange, par exemple – ne peuvent pas être explorés.

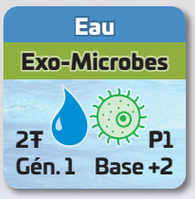
Découvertes — Quand un site est exploré, piochez une tuile Découverte de la pile correspondant au coût du site exploré. Placez la tuile face visible dans la case d'exploration, elle y restera jusqu'à la fin de l'époque.

***Exemple** : si Jennifer a exploré la Lune (e**1**) sur le plateau Navigateurs, elle pioche une tuile notée "e**1**" et la pose face visible dans la case d'exploration de la Lune.*

Tuiles Découverte révélées — Une tuile Découverte révélée indique une ou plusieurs découvertes naturelles [*comme de l'Eau et des Exo-Microbes sur la tuile ci-dessous*] et fournira également un(e) ou plusieurs :

- récompenses immédiates (en bas à gauche) ;
- avantages permanents (en bas à droite) ;
- symboles comme l'Eau (💧) ou la Vie (🦠), entre autres, utiles pour certaines bases, contrats, effets d'Atout, etc.

Les récompenses et avantages des tuiles Découverte peuvent inclure :



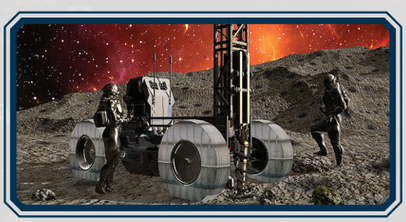
- "#₮" — gagnez immédiatement ce profit [*2 Teracrédits, à gauche de la tuile*].
- "Gén.#" — avancez votre cube génétique marron d'autant de cases sur la Roue des Progrès [*cette tuile fait avancer le cube génétique de 1 case ; voir cartes Progrès, p. 17*].
- "Rév.#" — avancez votre cube révélation noir d'autant de cases sur la Roue des Progrès [*pas sur cette tuile ; voir cartes Progrès, p. 17*].
- "**P**#" — gagnez le profit indiqué à chaque fois que vous ferez l'Action Produire avec cette tuile [*cette tuile génère 1 Teracrédit à chaque fois quelle produit ; voir Produire, p. 12*].
- "Base#" — le coût de construction d'une base est réduit (ou augmenté) de la valeur notée [*cette tuile augmente le coût de construction d'une base de 2 ; voir Bâtir, page suivante*].
- "Col.#" — recevez ce montant de Points de Colonie (PC) pendant l'Action Coloniser sur ce site [*pas sur cette tuile ; voir Établir des Colonies, p. 20*].

Si la récompense ou l'avantage d'une tuile Découverte est écrit en **rouge**, il a un effet spécial : se référer à la règle pour clarification.

Si une tuile Découverte demande au joueur de piocher une tuile d'une pile différente, défaussez la première tuile et prenez-en une autre comme indiqué.

Revendiquer — Placez l'équipe qui a exploré sur la tuile Découverte pour indiquer que le joueur actif revendique ce site *[voir l'Action Bâtir, page suivante]*. L'Action Explorer est le seul moyen pour une équipe de revendiquer un site et cette revendication reste en vigueur tant que l'équipe reste sur la tuile.

Ceci permet au joueur de "préempter" un site aussi longtemps que son équipe est présente. Si un autre joueur construit sur un site que vous avez revendiqué, vous recevez une indemnité.



Bâtir 3

BÂTIR

L'Action Bâtir permet au joueur actif de placer une base sur un site remplissant les conditions suivantes :

- il a une équipe sur le site ;
- le site n'a pas déjà de base ;
- si le site a une ou plusieurs cases d'exploration, elles sont toutes occupées par une tuile Découverte.

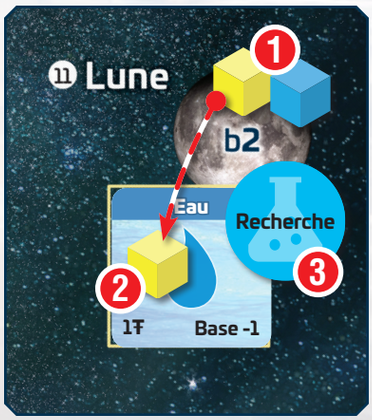
Chaque site a un coût de construction, noté "b**#**". La valeur totale de l'Action Bâtir doit être supérieure ou égale au coût de construction du site.

*Exemple : le coût de construction d'une base sur Mars Sud est de 6 ("b**6**") .*

Tuile Revendiquée — Si l'Action Bâtir est faite sur un site où une tuile Découverte est revendiquée par l'équipe d'un adversaire [*Voir page précédente*], ce dernier gagne 2₮ de profit.

Exemple : Nicolas (jaune) et Sarah (bleu) ont chacun une équipe sur la Lune ❶. À son tour, Nicolas explore la Lune, gagnant 1₮ et revendiquant la nouvelle tuile Découverte ❷.

À son tour, Sarah profite du -1 au coût de construction et bâtit une base de Recherche sur la Lune pour un coût de 1 ❸. Nicolas gagne 2₮ en récompense.



Modificateurs pour Bâtir — Si le site a une tuile Découverte avec un modificateur de base, le joueur ajuste le coût de l'Action à la hause ou à la baisse en conséquence. Le coût ne peut jamais être réduit en dessous de 0.

Exemple: dans l'exemple précédent, le coût de construction de la base lunaire était réduit de 1 ("Base-1") ; Sarah a donc payé 1. Une tuile Découverte avec "Base+1" augmenterait le coût de 1.

Capacités des Bases — Quand il construit une base, le joueur actif choisit parmi celles disponibles sur son QG. Six parmi les neuf types de bases sont disponibles pendant ***Navigateurs***, chacun octroyant un effet différent, et chacun ayant des conditions que le site ou la tuile Découverte doit respecter pour pouvoir être construit [*détaillés ci-dessous et au dos de l'aide de jeu*].

*Exemple : dans l'époque **Navigateurs** un Spatioport peut seulement être construit sur un Point de Lagrange. Un Bio Lab peut seulement être constuit si la tuile Découverte possède l'icone (vie). La base de Recherche de Sarah dans l'exemple précédent peut être construite sur n'importe quel site car elle n'a pas de condition. Une base Industrielle aurait aussi pu être construite sur la Lune grâce à la présence d'(eau) sur la tuile Découverte.*

Certains types de bases ont un effet immédiat au moment de leur construction. D'autres procurent un avantage permanent tant que les bases sont en jeu *(par exemple, le doublement de la valeur de l'Action Bâtir dans une région avec une base Industrielle)*. Le joueur actif peut choisir d'utiliser l'avantage de la base d'un adversaire ou non. S'il l'utilise, l'adversaire reçoit une indemnité [*p. 7, étape 3*].

Exemple : la base de Recherche de Sarah n'a pas d'avantage permanent – elle a gagné son avantage immédiat (prendre une carte de l'Offre) quand elle l'a construite.

BASES DE L'ÉPOQUE NAVIGATEURS

*Notez qu'il n'y en a que 6 : 3 types de base – Exploitation, Sécurité et Usine de Bouclier – ne seront pas disponibles avant l'époque **Planétaires**.*

BASE	CONDITIONS POUR BÂTIR	BÉNÉFICES
Attraction	La tuile Découverte a une Merveille Naturelle ( ).	La tuile gagne "**P**1".
Bio Lab	La tuile Découverte a de la Vie ( ).	À la construction, avancez le marqueur génétique d'un espace.
Industrielle	La tuile Découverte a de l'Eau ( ) ou une valeur **P#** *(même 0)*.	Le joueur actif peut doubler sa valeur totale lors d'une Action Bâtir dans la région contenant la base.
Raffinerie	La tuile Découverte a une valeur **P#**.	La valeur **P#** de la tuile augmente de +1.
Recherche	Sans.	À la construction, prenez une carte de l'Offre.
Spatioport	Le site est un Point de Lagrange.	Les équipes qui commencent leur voyage sur un Spatioport gagnent **Voyager 2**. Permet le Transfert d'équipes [*p. 7, étape 4*] depuis ou vers ce site.

PRODUIRE

Cette Action permet aux joueurs de percevoir des profits sur les tuiles Découverte éligibles. Une tuile est éligible si :

- elle a une valeur de production (**P#**), *et*
- le joueur actif a une base de n'importe quel type dessus (une équipe n'a pas besoin d'être présente).

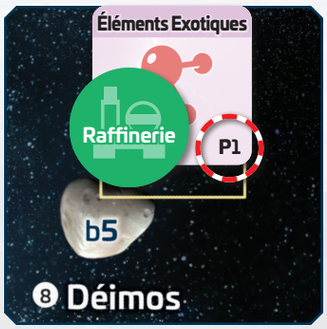
Dans les époques suivantes, les joueurs pourront aussi tirer du profit de la tuile Découverte placée en Héritage sur leur QG.

La valeur totale de l'Action Produire doit être supérieure ou égale au nombre de tuiles éligibles sur lesquelles le joueur va produire.

***Exemple** : si vous jouez des cartes Produire avec une valeur cumulée de 2, vous pourrez collecter des profits jusque sur 2 tuiles différentes.*

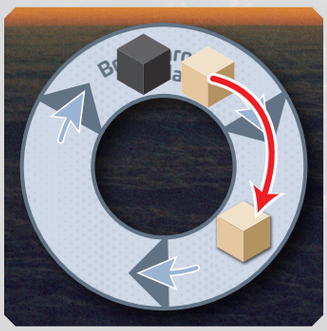
Le joueur actif gagne un profit (₮) égal au total des valeurs **P#** sur les tuiles choisies.

***Exemple** : Kai joue une carte "**Produire 1**" de sa main. Elle peut donc Produire sur une seule tuile : elle choisit Éléments Exotiques avec sa base sur Déimos. Elle gagne 2₮, la valeur de production de la tuile étant de 1 (**P1**) +1 pour la Raffinerie. Une équipe n'a pas besoin d'être présente.*



GÉNÉTIQUE

Quand cette Action est choisie, le joueur actif bouge son cube génétique marron dans le sens horaire sur la Roue des Progrès d'un nombre d'espace égal à la valeur de l'Action.



*Certaines tuiles Découverte, ainsi que le Bio Lab, permettent d'avancer le cube génétique. Les bénéficices pour avoir fait un tour complet de la Roue n'apparaissent qu'à l'époque **Planétaires** et sont expliqués p. 17 ainsi que dans la mise en place de l'époque **Planétaires**.*

AMÉLIORER

Cette Action permet au joueur actif de gagner une nouvelle Infra sur son QG ou d'en remplacer une existante. Le joueur actif ne peut jouer qu'une seule carte de sa main par tour pour une Action Améliorer.

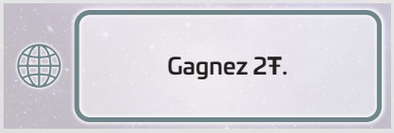
En d'autres termes, même si vous avez plusieurs cartes d'amélioration en main, vous ne pouvez en jouer qu'une par tour.

La carte jouée doit être notée "Peut améliorer une Infra". La carte est placée sur le QG du joueur actif dans un des emplacements Infra 1, 2 ou 3 : les cartes Infra ne peuvent jamais être placées dans l'Infra Recherche. Si une autre carte de la *même époque* occupe déjà l'emplacement, elle retourne dans la main du joueur actif. Si une autre carte d'une *époque précédente* occupe l'emplacement, retirez-la du jeu.

***Exemple** : Chad fait l'Action Améliorer. Il a déjà des Infra Bâtir et Explorer placées dans les emplacements 2 et 3, et il voudrait les garder. Il choisit donc de placer une carte "Voyager 3" dans l'emplacement 1, remplaçant l'Infra par défaut Voyager 1. Plus tard il pourra remplacer n'importe laquelle de ses Infra en enlevant la carte déjà en place.*

Une fois placée, une carte dans un emplacement Infra reste en jeu tant quelle n'est pas remplacée par une nouvelle carte *(ou détruite par un Atout, par exemple)*. Les cartes nouvellement placées peuvent être utilisées dès le tour suivant [*p. 6, étape 1*].

Notez que deux cases Infra sur chaque QG commencent avec une valeur Infra intrinsèque pour une utilisation immédiate.



SPÉCIALE

Cette Action est limitée à une seule carte par tour, même si le joueur actif en a plusieurs en main. Quand elle est jouée, suivez les instructions dans la case grise.

Clarifications des Actions Spéciales

Prototype du Propulseur Antimatière — Ceci n'est pas une Action Voyager standard et ne requiert aucune autre carte ou Infra.

Sonde en Espace Proche / en Espace Lointain — Le site doit avoir une case d'exploration. Un site "vide" est un site ne contenant aucun élément de jeu.

Fin d'une époque

TERMINER UNE ÉPOQUE

La fin d'une époque est déclenchée quand :

- **Six des sept Contrats pour cette époque ont été remplis**. Quand cela arrive, les autres joueurs effectuent un dernier tour et l'époque prend fin.

ou

- **La pioche des cartes Action est épuisée**. Quand cela arrive, la partie continue avec les changements suivants :
  - Le joueur actif peut choisir de "passer" au lieu de faire une Action et terminer son tour immédiatement. Un joueur qui ne peut pas faire d'Action *doit* passer, même s'il a encore des cartes en main. Un joueur qui a passé son tour doit passer jusqu'à la fin de l'époque.
  - Dans une partie à deux joueurs, dès qu'un joueur passe l'autre joueur peut encore faire un seul et dernier tour avant que l'époque ne prenne fin.
  - Dans une partie à trois ou quatre joueurs, dès que deux joueurs ont passé, les autres joueurs peuvent encore faire un seul et dernier tour avant que l'époque ne prenne fin.

Exception d'Atout — Si l'Atout **Interception** est joué après le déclenchement de la fin d'une époque, le tour gagné par l'effet de l'Atout ne compte pas dans la limite de "un seul et dernier tour" décrit ci-dessus : la carte surpasse la règle.

Utilisation des Bases & Infras — Quand la fin d'époque est déclenchée, les joueurs n'ont plus la possibilité d'utiliser les bases et Infras de leurs adversaires.

CONTINUER LA PARTIE

À la fin de l'époque ***Navigateurs*** ou ***Planétaires***, préparez l'époque suivante en effectuant les étapes ci-dessous, dans l'ordre indiqué :

1. **Site de Production Hérité —** Chaque joueur peut choisir une tuile Découverte sur le plateau de jeu qui :
   - a une valeur **P#** *et*
   - est accompagnée d'une de ses bases.

   Enlevez la tuile et la base du plateau et placez-les *ensemble* sur la case de Production Héritée du QG du joueur. Cette paire tuile/base pourra continuer à Produire pendant l'époque suivante comme si elle était sur le plateau. S'il y a déjà une paire tuile/base dans la case Production Héritée d'une époque précédente, retirez l'ancienne tuile du jeu et replacez la base dans la réserve du joueur.

2. **Cartes**
   - Regroupez les cartes Temps utilisées pendant l'époque en cours et mettez-les de côté.
   - Les cartes Action jouées en Infra restent sur les QG des joueurs. Retirez du jeu toutes les autres cartes Action de l'époque en cours où qu'elles se trouvent (main, offre, défausse, pioche).
   - Si vous terminez l'époque ***Planétaires***, les cartes Progrès restent où elles sont.
3. **Éléments de jeu —** Retirez tous les éléments du plateau :
   - Remettez les équipes et les bases des joueurs sur leurs QG (les bases sur les sites de Production Hérités restent où elles sont).
   - Remettez les tuiles Découverte dans la boîte.
   - Mettez de côté les marqueurs Au-delà pour le moment.
4. **Tableau des Contrats —** Laissez le plateau où il se trouve. Les marqueurs Profit des joueurs et les marqueurs orange des contrats restent où ils sont.
5. **Plateau de jeu —** Remplacez le plateau en cours avec le suivant : échangez **Navigateurs** par **Planétaires** ou retournez **Planétaires** sur la face **Stellaires**.
6. **Plateau Annexe —** Si vous terminez l'époque ***Navigateurs***, retournez le plateau **Navigateurs** sur son côté **Annexe** et placez-le sur la table à côté du plateau de jeu. Si vous terminez l'époque ***Planétaires***, laissez le plateau **Annexe** où il se trouve.
7. **Nouvelle époque —** Si vous terminez l'époque ***Navigateurs***, procédez à la mise en place de l'époque ***Planétaires*** [*page suivante*] ; sinon procédez à la mise en place de l'époque ***Stellaires*** [*p. 18*].

Pour les variantes de parties courtes où le jeu commence ou finit entre deux époques, voir page 22.

Mise en place : Planétaires

A **Tuiles Découverte** — Mélangez les 6 tuiles Découverte **e1** puis placez-les dans leur case dédiée face cachée. Faites de même pour les 14 tuiles **e2** (deux piles), puis les 8 tuiles **e3**.

B **Équipes** — Chaque joueur place deux équipes sur sa base dans la région “Système Solaire Intérieur” du plateau ***Planétaires***.

C **1er Au-delà** — Si un joueur possède le marqueur **1er Au-delà** (de l’époque ***Navigateurs***), il peut mettre une de ses deux équipes sur le site “Cérès”. Dans ce cas, il pioche et place une tuile Découverte **e1** sur ce site, prend les récompenses immédiates de la tuile, et revendique la Découverte.

D **2e Au-delà** — Si un joueur possède le marqueur **2e Au-delà,** il peut mettre une de ses deux équipes sur le site “Vesta” (non exploré).

E **Au-delà** — Placez les deux marqueurs **Au-delà** sur le site “Nuage d’Oort”.

F **Main de Départ** — Donnez à chaque joueur une des cartes Temps utilisées à l’époque ***Navigateurs***. Mettez de côté les autres. Enlevez les douze cartes “Départ” du paquet ***Planétaires***, mélangez-les et donnez-en deux à chaque joueur. Mettez le reste des cartes “Départ” de côté, face cachée.

G **Pioche Planétaires** — Ajoutez les cartes Temps mises de côté au paquet ***Planétaires***. Mélangez le paquet et posez-le face cachée à côté du plateau pour former la pioche. Placez les cartes Départ restantes face cachée sur le dessus de la pioche.

H **Offre** — Piochez les quatre premières cartes du paquet et placez-les face visible dans leurs cases sur le plateau.

I **Cartes Progrès** — Placez les seize cartes **Adaptation** et **Avancée** marquées avec le symbole ***Planétaires*** dans l’espace prévu du plateau Annexe. Mettez les cartes avec le même nom ensemble, la carte avec la récompense Profit (par exemple : “1₮”) au-dessus de celle sans récompense Profit.

Roue du Progrès — Si le cube génétique d’un joueur a atteint ou franchi la case “départ” sur sa Roue du Progrès pendant l’époque ***Navigateurs***, il gagne une carte Adaptation [*p. 17*].

Paré au lancement — Le joueur avec une équipe sur Cérès joue en premier pour cette époque. S’il n’y en a pas, le joueur avec le moins de profit devient premier joueur. En cas d’égalité tirez au sort le premier joueur parmi eux.

Règles supplémentaires : Planétaires

*Toutes les règles de **Navigateurs** s'appliquent également à **Planétaires** sauf précisions dans cette section.*

BOUCLIER ANTI-RADIATIONS

Toutes les régions au-delà de la ceinture d'astéroïdes sur le plateau ***Planétaires*** (et toutes les régions sur le plateau ***Stellaires***) subissent des radiations. Les Actions Voyager et Bâtir ayant lieu dans ces "zones de radiations" coûtent aux joueurs des Profits si elles ne sont pas protégées par un bouclier.

Certaines cartes Voyager et Bâtir ont deux valeurs, une sans bouclier et une avec ("Protégé"). Le joueur actif choisit la valeur à utiliser quand il joue la carte ; une Action ne peut pas utiliser les deux valeurs. Si une Action Voyager ou Bâtir utilise au moins une valeur "protégé" sur une carte ou une Infra, alors l'Action est protégée.

***Exemple** : Lors d'une Action Bâtir, Claude joue la carte à gauche pour sa valeur protégée de 2. Toute l'Action Bâtir est automatiquement protégée et il joue alors la carte de droite pour sa plus grande valeur de 2 ; il ne peut pas combiner les deux valeurs pour ajouter 3.*

Dans ***Planétaires*** et ***Stellaires,*** les joueurs peuvent construire une base "Usine de Bouclier" [*p. 16*]. Chaque Action Voyager qui commence dans une région avec une Usine de Bouclier – pas juste depuis ce site – peut être automatiquement protégée.

Notez que le site de départ dans le Système Solaire Intérieur inclut une base Usine de Bouclier pour chaque joueur – donc tous les Voyages au départ du Système Solaire Intérieur sont protégés.

Chaque Action Bâtir effectuée dans la même région qu'une Usine de Bouclier – pas juste ce site – est automatiquement protégée.

Si le joueur actif utilise une Usine de Bouclier d'un adversaire pour protéger son Action, l'adversaire est indemnisé [*p. 7, étape 3*].

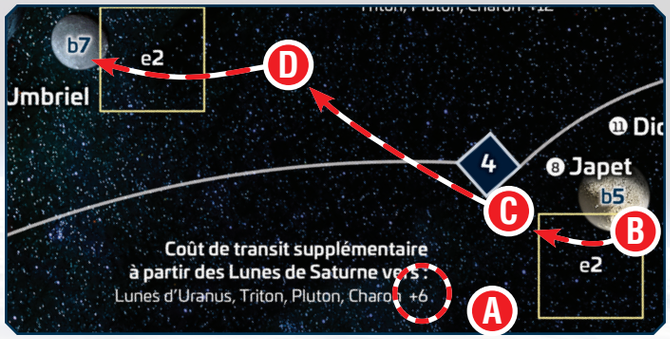
Coût des Actions non protégées — Dans ***Planétaires,*** si une portion quelconque d'une Action Voyager ou Bâtir a lieu dans une zone irradiée et que l'Action n'est pas protégée, le joueur actif perd 2₸. Une Action Voyager ou Bâtir non protégée n'importe où sur le plateau ***Stellaires*** coûte à ce joueur 3₸. Si le joueur n'a pas assez de profit pour payer la pénalité, l'Action ne peut être faite que si elle est protégée.

Ces coûts représentent les suites juridiques et les risques pour la santé de vos équipes.

TRANSIT SUPPLÉMENTAIRE

***Note du concepteur** : les planètes lointaines de notre Sytème Solaire sont largement séparées par leurs positions relatives sur leur route orbitale. Ceci est représenté par des coûts de transit additionnels entre les différentes régions planétaires.*

Les quatre régions planétaires de Saturne, Uranus, Neptune et Pluton affichent chacune des coûts de transit supplémentaires pour les mouvement vers les trois autres régions. Quand on voyage à partir (mais pas au travers) d'une de ces régions vers une autre de ces régions, référez-vous à la liste dans la région de départ pour voir de combien la distance est augmentée. Ajoutez ce coût de transit à la distance du Voyage.



***Exemple** : si Martin voyage de Japet (une lune de Saturne) vers Umbriel (une lune d'Uranus), il ajoute 6 à la distance, augmentant la distance parcourue jusqu'à 12 : 6 pour le transit additionel (**A**), +1 pour décoller (**B**), +4 pour traverser la frontière entre les régions (**C**), +1 pour atterir (**D**) = 12.*

DÉPENSER DU PROFIT POUR DES ACTIONS

Si le joueur actif veut faire une Action Voyager, Bâtir ou Explorer, pour laquelle il n'arrive pas à atteindre la valeur suffisante, il peut payer 1₸ de son profit par point de valeur manquant, jusqu'à un maximum de 3₸.

***Exemple** : Nicolas veut faire l'Action Voyager pour une distance de 9, mais il ne peut cumuler que 7 points en jouant des cartes, Infra, etc. Il peut dépenser 2₸ de son profit actuel pour combler la différence et effectuer l'Action.*

Limite de dépense — Il n'est pas possible de dépenser plus de 3₸ pour combler un manque. De plus, le profit dépensé doit être *strictement inférieur* à la valeur totale accumulée par d'autres moyens.

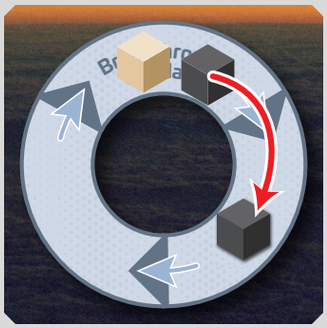
***Exemple** : si David a joué des cartes Explorer pour une valeur de 3, il ne peut ajouter qu'un maximum de 2 en dépensant du profit.*

Révélation 1

ACTION RÉVÉLATION

Les paquets ***Planétaires*** et ***Stellaires*** contiennent des cartes Action "Révélation". Quand cette Action est choisie, le joueur actif déplace son cube noir sur la Roue des Progrès d'un nombre d'espaces égal à la valeur de l'Action, en sens horaire.

Certaines tuiles Découverte permettent aussi au cube Révélation noir de progresser. Chaque tour complet autour de la roue permet au joueur de gagner une carte Avancée [page suivante].



RÉCOMPENSES MAJORÉES DES CONTRATS

Si un contrat ***Navigateurs*** n'a pas été rempli pendant cette époque, la récompense du contrat correspondant pendant l'époque ***Planétaires*** est égale à la valeur combinée des deux contrats.

__Exemple__ : si le contrat 1 de l'époque __Navigateurs__ ("Première Action Produire") n'a pas été rempli, sa récompense (2₮) est ajoutée à la récompense du contrat 1 de l'époque __Planétaires__ ("2 cartes Progrès"), augmentant sa récompense de 3₮ à 5₮.

__Note__ : vous pouvez vérifier si un contrat a été rempli par la position du marqueur orange. Si un marqueur est sur un contrat de l'époque __Navigateurs__ alors le contrat __Planétaires__ correspondant (immédiatement à droite) vaut sa valeur faciale. Si un contrat __Navigateurs__ n'a pas de marqueur, alors le contrat __Planétaires__ correspondant voit sa valeur majorée pour égaler les deux récompenses cumulées.

Quand un contrat est rempli pendant l'époque ***Planétaires***, glissez le marqueur correspondant de sa position actuelle vers la droite sur le contrat ***Planétaires***.

BASES SPÉCIALISÉES DE L'ÉPOQUE PLANÉTAIRES

Trois bases supplémentaires sont disponibles dans l'époque ***Planétaires*** (et ***Stellaires***) : Exploitation, Sécurité et Usine de Bouclier. Notez également que certaines conditions et/ou avantages sont augmentés et/ou modifiés par rapport à l'époque ***Navigateurs*** :

BASE	CONDITIONS POUR BÂTIR	BÉNÉFICES
Attraction	La tuile Découverte a une Merveille Naturelle ( ). La tuile Découverte est une **Anomalie** ( ) ou **Artefact/Avant-Poste/Ruines Alien** ( ).	La tuile gagne "**P**1".
Bio Lab	La tuile Découverte a de la Vie ( ).	À la construction, avancez le marqueur génétique d'un espace.
Exploitation	La tuile Découverte a une valeur **P#**.	À la construction, gagnez ₮ égal à la valeur **P#** de la tuile. Cette valeur **P#** est inutilisable jusqu'à la fin de partie.
Industrielle	La tuile Découverte a de l'Eau ( ) ou une valeur **P#**.	Le joueur actif peut doubler sa valeur totale de contruction lors d'une Action **Bâtir** dans la région contenant la base.
Raffinerie	La tuile Découverte a une valeur **P#**.	La valeur **P#** de la tuile augmente de +1.
Recherche	Sans.	À la construction, prenez une carte de l'Offre.
Sécurité	Sans.	À la construction, gagnez 1₮ pour chaque base adverse dans la région. Cet avantage est annulé s'il y a déjà une base Sécurité dans la région (peu importe à qui elle appartient).
Spatioport	Le site n'a pas de pénalité de gravité.	Le joueur actif peut doubler la valeur d'une carte Voyager jouée ou d'une carte Voyager en Infra si toutes les équipes partent d'un Spatioport. Permet le transfert d'équipe depuis ou vers ce site.
Usine de Bouclier	La tuile Découverte a de l'Eau ( ).	L'Action durant laquelle l'Usine de Bouclier est construite est automatiquement protégée des radiations. Le joueur actif peut décider que son Action **Voyager** au départ de cette région est protégée des radiations. Le joueur actif peut décider que son Action **Bâtir** dans cette région est protégée des radiations.

LE NUAGE D'OORT

Le premier joueur à envoyer une équipe jusqu'à ce site prend le marqueur **1er Au-delà** et le place à côté de son QG. Le joueur contrôlant la deuxième équipe à atteindre ce site prend le marqueur **2e Au-delà**.

Une équipe sur le Nuage d'Oort ne peut plus effectuer d'Action pour le reste de l'époque en cours.

CARTES PROGRÈS

Lorsque le cube génétique marron d'un joueur atteint la case "Avancée ou Adaptation" de sa Roue des Progès, il gagne une carte Adaptation. Lorsque son cube Révélation noir atteint cette case, il gagne une carte Avancée.

Lorsqu'il gagne une carte Adaptation ou Avancée le joueur la choisit parmi celles disponibles sur le plateau Annexe. Un joueur ne peut pas détenir deux cartes avec le même nom.

> ***Exemple** : il y a deux exemplaires de chaque carte Progrès – une avec un gain de profit et une sans. Si Flo possède déjà la carte Réseau de Sondes (à droite), il ne peut pas prendre l'autre : on ne peut avoir qu'une seule carte avec le même nom.*

Une fois sélectionnée, placez la carte face visible près du QG du joueur où elle y restera jusqu'à la fin de la partie. Le joueur gagne immédiatement un profit égal au chiffre indiqué dans le cercle en haut à gauche de la carte (si présent).

> ***Exemple** : la carte **Enfants des Étoiles** à droite rapporte 1₮ à son propriétaire ; **Réseau de Sondes** 2₮.*

Le joueur gagne l'effet décrit par le texte sur la carte – cela peut être un avantage immédiat ou une capacité qui durera toute la partie.

> ***Exemple** : **Enfants des Étoiles** est un avantage immédiat que l'on prend quand on gagne la carte. **Réseau de Sondes** donne un avantage permanent.*

Conditions — Certaines cartes ont une "Condition" dans une case jaune. Si la condition de la carte n'est pas remplie au moment où un joueur gagne une carte, il ne peut pas la choisir. Elle pourra être prise plus tard si la condition est remplie.

> ***Exemple** : **Enfants des Étoiles** ne peut être choisie par un joueur qui ne possède pas déjà deux cartes Avancée.*

Valeur d'Action — Certaines cartes Progrès augmentent la valeur d'une Action spécifique pour le joueur. Au contraire des Infras ou des bases, vos adversaires ne peuvent pas utiliser les améliorations de vos cartes Progrès.

> ***Exemple** : un joueur qui possède **Réseau de Sondes** double la valeur de ses Actions Explorer pour le restant de la partie.*

Mise en place : Stellaires

A **Tuiles Découverte** — Mélangez les 16 tuiles Découverte **Primaires** face cachée. Faites deux piles de 8 tuiles et placez-les sur leurs espaces dédiés du plateau. Faites de même pour les 12 tuiles **Secondaires** (en deux piles de six), puis les cinq tuiles **Alien**.

B **Équipes** — Chaque joueur place trois de ses équipes sur sa base de la région centrale “Sol” du plateau ***Stellaires***.

C **1er Au-delà** — Si un joueur a le marqueur **1er Au-delà** (de l’époque ***Planétaires***), il peut placer une de ses trois équipes dans la région “Alpha du Centaure”, directement sur le symbole de l’étoile.

D **2e Au-delà** — Si un joueur a le marqueur **2e Au-delà**, il peut placer une de ses trois équipes dans la région “Luhman 16”, dans la case de la piste d’approche la plus éloignée de l’étoile. Rangez les marqueurs Au-delà dans la boîte.

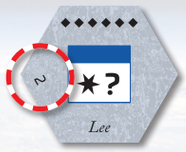
E **Main de Départ** — Donnez à chaque joueur une des cartes Temps utilisées aux époques précédentes. Mettez de côté les autres. Enlevez les 12 cartes Départ du paquet ***Stellaires***, mélangez-les et donnez-en deux à chaque joueur. Mettez le reste des cartes Départ de côté, face cachée.

F **Pioche Stellaires** — Ajoutez au paquet ***Stellaires*** les cartes Temps mises de côté. Mélangez le paquet et posez-le face cachée à côté du plateau pour former la pioche. Placez les cartes Départ restantes face cachée sur le dessus de la pioche.

G **Offre** — Piochez les quatre premières cartes du paquet et placez-les face visible dans leurs cases sur le plateau.

H **Cartes Progrès** — [*Toutes les cartes Progrès de l’époque Planétaires non gagnées restent sur le plateau Annexe.*] Placez les 16 cartes **Adaptation** et **Avancée** marquées avec le symbole ***Stellaires*** dans l’espace prévu du plateau Annexe. Mettez les cartes avec le même nom ensemble, la carte avec la récompense Profit (par exemple : “2₮”) au-dessus de celle sans récompense Profit.

I **Tuiles Colonie** — Prenez toutes les tuiles **Colonie** qui affichent le nombre de joueurs de la partie sur leur côté gauche *(il y a 20 colonies à quatre joueurs, 17 à trois joueurs et 12 à deux joueurs)*. Placez les tuiles dans leur espace dédié sur le plateau Annexe. Rangez les tuiles Colonie inutilisées dans la boîte.



Paré au lancement — Le joueur avec une équipe sur Alpha du Centaure joue en premier pour cette époque. S’il n’y en a pas, le joueur avec le moins de profit devient premier joueur. En cas d’égalité tirez au sort le premier joueur parmi eux.

Règles supplémentaires : Stellaires

*Toutes les règles de **Navigateurs** et **Planétaires** s'appliquent également à **Stellaires** sauf précisions dans cette section.*

MULTIPLICATEURS

Certaines cartes dans ***Stellaires*** ont un multiplicateur – noté "x" avant la valeur, comme le "**Voyager x3**" ci-dessus – qui multiplie la valeur de l'Action au lieu de s'ajouter. Il faut additionner toutes les valeurs avant d'appliquer les multiplicateurs.

***Exemple** : quatre cartes Voyager de valeurs 3, 5, x3 et x4 ont une valeur totale de 96 : 3+5 = 8 ; puis x3 = 24 ; puis x4 = 96.*

S'il n'y a que des multiplicateurs utilisés, prenez n'importe quelle carte pour la valeur de base.

***Exemple** : Leia joue des cartes Voyager de valeurs x3, x3 et x5. La valeur totale est 45 (3x3x5). Si Kim joue une seule carte Produire x2, la valeur totale est 2.*

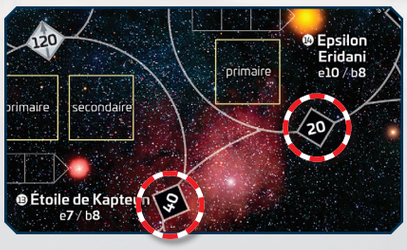
MOUVEMENT INTERSTELLAIRE

Chaque région du plateau ***Stellaires*** :

- contient un site de système stellaire ; *ou*
- contient un site Bras d'Orion ; *ou*
- est le site Sol ; *ou*
- est vide.

Le coût d'une Action Voyager vers n'importe quelle région du plateau ***Stellaires*** est égal au coût total des frontières traversées au cours du mouvement. Il n'y a plus de coût pour décoller ou atterrir.

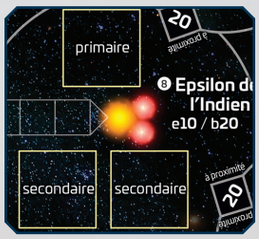
***Exemple** : voyager de l'Étoile de Kapteyn vers Epsilon Eridani requiert une valeur de 60 (40+20), pas 62 (1+40+20+1).*



Systèmes stellaires

Chaque système stellaire est un site unique contenant une, deux ou trois cases d'exploration. Un système avec plusieurs étoiles est un système "multi-étoiles". Le nom du système stellaire est suivi de son coût d'exploration (e#) et de construction (b#).

***Exemple** : Epsilon de l'Indien est un système multi-étoiles avec un coût d'exploration de 10, un coût de construction de 20 et 3 cases d'exploration.*



Piste d'approche — Chaque système stellaire a une piste d'approche composée de trois cases pointant vers l'étoile. Quand une équipe arrive dans un système stellaire, placez-la sur la piste dans la case la plus éloignée de l'étoile. Une équipe sur une piste d'approche ne peut pas effectuer d'Actions. Chaque case peut accueillir plusieurs équipes, même de joueurs différents.

***Note du concepteur** : une équipe sur une piste est considérée comme arrivée à destination, mais comme la communication est limitée à la vitesse de la lumière, les rapports mettent des années à arriver.*

Au début du tour du joueur actif, celui-ci avance chacune de ses équipes d'une case sur sa piste d'approche en direction de l'étoile. Si elle est dans la case la plus à droite, il la place sur l'étoile.

Le Bras d'Orion

Le Bras d'Orion est le secteur local du Bras du Sagittaire de la Voie Lactée. Les équipes dans les régions extérieures du plateau Stellaires peuvent voyager au-delà du système solaire jusqu'au Bras d'Orion.

Une équipe ne peut pas voyager vers une région "Bras d'Orion" sauf si :

- Elle part d'une région directement adjacente ; *et*
- Le joueur actif a une colonie dans cette région [*p. 20*].

Une équipe dans une région Bras d'Orion ne peut plus effectuer d'Actions pour le reste de la partie.

Récompense du Bras d'Orion — Quand la première équipe arrive dans une région Bras d'Orion, son propriétaire gagne immédiatement 5₮. Par la suite, quand une équipe arrive dans une région *inoccupée* Bras d'Orion, son propriétaire gagne 2₮. Cette récompense peut être gagnée dans les deux autres régions par n'importe quel joueur.

Régions vides

Une équipe ne peut jamais finir son tour dans une des quatre régions vides. Une Action Voyager doit toujours avoir une valeur suffisante pour *traverser* une région vide vers une région avec un site.

***Exemple** : à gauche, une équipe ne pourrait pas dépenser 40 en Action Voyager et stopper dans la région vide.*

Sites & régions proches

Certains effets se réfèrent à quelque chose de "proche" *(la base Sécurité, par exemple)*. Proche est défini par une distance de 20 ou moins de ce à quoi il est fait référence.

***Exemple** : Epsilon de l'Indien est proche de Lacaille 9352, tandis que Ross 780 non. Tout ce qui est dans la région Lacaille 9352 est proche de tout ce qui est dans la région Epsilon de l'Indien.*

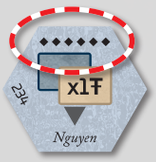
ÉTABLIR DES COLONIES

Comme Action pour le tour, le joueur actif peut choisir de "Coloniser" une région dans laquelle :

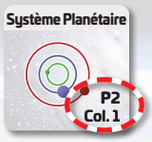
- Toutes les cases d'exploration sont occupées par ses bases ; *et*
- Aucune colonie n'est déjà présente.

La présence d'une équipe n'est pas requise pour l'Action Coloniser. N'importe quelle tuile Colonie – encore disponible sur le plateau Annexe – peut être choisie pour cette Action.

Points de Colonies — Chaque tuile Colonie a des diamants dans sa partie supérieure, représentant sa "valeur de colonie" *(par exemple, "6" pour la colonie à droite)*. Pour l'Action Coloniser, le joueur actif doit accumuler un nombre de "points de colonie" ("PC") supérieur ou égal à la valeur de la colonie qu'il souhaite placer.



Les PC sont accumulés par le joueur actif comme suit, chaque cas ne pouvant être pris en compte qu'une fois :



- X PC, où X est égal à la somme des avantages **Col#** de toutes les tuiles Découverte de la région ;
- 1 PC si vous avez une colonie "proche" ;
- 1 PC s'il y a une base **Industrielle** dans la région ;
- 1 PC s'il y a plusieurs bases dans la région ;
- 1 PC si le joueur actif retire du jeu une de ses équipes dans la région ;
- 1 PC si le joueur actif utilise des Infras et/ou joue des cartes avec une valeur Bâtir d'au moins 8 (12 si l'Action Coloniser est réalisée dans un système multi-étoiles) ;
- 1 PC s'il dépense 5₮ ;
- 1 PC s'il a la carte Adaptation **Acclimatation**.

Après avoir accumulé les PC nécessaires, le joueur actif place la colonie choisie dans la région.

Notez que le propriétaire de la colonie est identifié par la couleur des bases de la région.

Une colonie donne les avantages suivants :

- 1 PC pour coloniser les régions "proches".
- Le propriétaire peut faire l'Action Voyager vers une région Bras d'Orion adjacente.
- À la fin de l'époque, le propriétaire reçoit des profits en fonction du nombre de colonies contrôlées [*voir tableau page suivante et sur le plateau Annexe*].

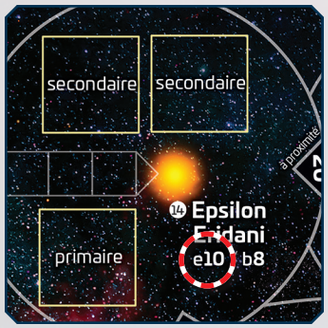
De plus, la plupart des colonies apportent un avantage décrit sur le plateau Annexe. Certains avantages sont immédiats, d'autres à chaque fois qu'un événement se produit pendant la partie et enfin, certains à la fin de la partie.

***Exemple** : la tuile du haut rapporte 1₮ pour chaque carte Progrès que le joueur actif possède quand elle est acquise.*

EXPLORER UN SYSTÈME STELLAIRE

Quand une équipe sur une étoile effectue l'Action Explorer, le joueur actif place une tuile Découverte dans toutes les cases d'exploration de la région avec cette seule Action. Le joueur actif pioche et place les tuiles Découverte, en commençant par la case Primaire et en continuant par les cases Secondaires. Placez les tuiles Découverte une par une, en les résolvant immédiatement avant de piocher la suivante. L'équipe exploratrice revendique toutes les tuiles immédiatement *(placez-la sur n'importe quelle tuile)*.

***Exemple** : Carole a une équipe sur Epsilon Eridani. Son Action Explorer doit avoir une valeur minimum de 10 ("e10"). Elle piochera en premier une tuile Primaire, suivie une à une par deux tuiles Secondaires. Elle prend tout de suite les récompenses immédiates de chaque tuile.*



Contact avec une Culture Alien — Deux tuiles Découverte Primaires demandent au joueur de piocher une tuile **Alien** à la place. Les tuiles Découverte Alien sont des tuiles Découverte normales, avec deux exceptions :

- **Phobes** — Si cette tuile est révélée, le joueur actif doit immédiatement déplacer une de ses équipes de la région vers la région Sol, sauf s'il possède la carte Avancée **Champs Énergétiques**. Il continue à placer le reste des tuiles Secondaires. Aucun avantage immédiat ou attribut permanent n'est reçu d'*aucune* tuile Découverte dans cette région tant qu'une base Sécurité n'est pas construite sur Phobes : les avantages immédiats ne seront attribués qu'à ce moment-là au joueur qui construit la base Sécurité.

- **Introvs** — Aucune Base ne peut être construite dans ce système sauf si le joueur actif possède la carte Adaptation **Empathie Coopérative** ou **Focus Sensoriel**.

RÉCOMPENSES MAJORÉES DES CONTRATS

Les Récompenses des contrats dans ***Stellaires*** sont majorées si les contrats correspondants des époques précédentes — ceux sur la même ligne — n'ont pas été remplis.

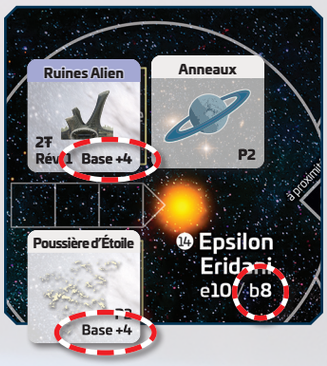
- Si le contrat correspondant n'a pas été rempli dans ***Navigateurs*** ou ***Planétaires*** – le marqueur de contrat orange est toujours sur sa position de départ – la récompense pour avoir réalisé le contrat dans l'époque ***Stellaire*** est égale à la somme de toutes les récompenses.
- Si le contrat correspondant a été rempli dans ***Navigateurs*** mais *pas* dans ***Planétaires***, la récompense pour avoir réalisé le contrat dans l'époque ***Stellaires*** est égale à la somme des récompenses pour ***Planétaires*** + ***Stellaires***.

Quand un contrat est rempli dans l'époque ***Stellaires***, glissez le marqueur correspondant vers la droite, de sa position actuelle vers le contrat ***Stellaires***. Cela indique que le contrat ne peut plus être rempli.

BÂTIR DES BASES DANS UN SYSTÈME STELLAIRE

Quand une équipe sur une étoile effectue l'Action Bâtir, le joueur actif construit des bases éligibles sur toutes les tuiles Découverte de la région avec cette seule Action. Le coût de construction est celui du système (b#) plus la somme de *tous* les modificateurs des tuiles de la région. Si un adversaire a déjà revendiqué les tuiles Découverte, ce dernier reçoit 2₮ normalement *(au total ; pas par tuile)*.

***Exemple** : Carole a exploré Epsilon Eridani et révélé Ruines Alien, Anneaux et Poussière d'Étoile. Son Action Bâtir doit au moins avoir une valeur de 16 (8+4+4) ; elle peut ensuite choisir trois bases disponibles et éligibles à placer sur les tuiles.*



GAGNER L'ÉPOQUE STELLAIRES

À la fin de l'époque, les joueurs gagnent les bonus des colonies associés à la fin de l'époque.

Puis tous les joueurs ajustent leurs profits en fonction du nombre de colonies qu'ils ont établis :

Pas de Colonie .. Perdez 1₮
1 Colonie ..... Gagnez 1₮
2 Colonies ..... Gagnez 4₮
3 Colonies ..... Gagnez 8₮
4+ Colonies ... Gagnez 13₮

Après cet ajustement, le joueur avec le plus de profit gagne la partie.

- S'il y a égalité parmi ces joueurs, celui avec la plus grande somme de Valeurs de Colonie gagne.
- S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de cartes Progrès gagne.
- S'il y a toujours égalité, les sociétés des joueurs fusionnent pour une victoire partagée.

BASES SPÉCIALISÉES DE L'ÉPOQUE STELLAIRES

Notez que certains avantages et/ou conditions sont augmentés et/ou modifiés pour l'époque ***Stellaires*** :

BASE	CONDITIONS POUR BÂTIR	BÉNÉFICES
Attraction	La tuile Découverte est une **Anomalie** ( ) ou **Avant-Poste/Ruines Alien** ( ).	La tuile gagne "**P**2".
Bio Lab	La tuile Découverte a de la Vie ( ).	À la construction, avancez le marqueur génétique d'un espace.
Exploitation	La tuile Découverte a une valeur **P#** ou un avantage de Colonie **Col#**.	À la construction, gagnez ₮ égal à la valeur **P#** + **Col#** de la tuile. Ces valeurs **P#** et **Col#** sont inutilisables jusqu'à la fin de partie.
Industrielle	La tuile Découverte a de l'Eau ( ) ou une valeur **P#**.	Vaut 1 Point de Colonie *(max 1 PC par région)*.
Raffinerie	La tuile Découverte a une valeur **P#**.	La valeur **P#** de la tuile augmente de +1.
Recherche	Sans.	À la construction choisissez une option : » prenez une carte de l'Offre ; ou » avancez votre marqueur Révélation d'un espace.
Sécurité	Sans.	À la construction, gagnez 1₮ pour chaque base *proche* adverse. Cet avantage est annulé s'il y a déjà une base Sécurité dans la région ou dans une région *proche* (peu importe à qui elle appartient). À la construction, si la tuile **Phobes** est présente, gagnez les récompenses immédiates de toutes les tuiles Découverte de la Région.
Spatioport	Le site n'est ni une **Anomalie** ni de la **Poussière**.	Le joueur actif peut doubler la valeur d'une carte Voyager jouée ou d'une carte Voyager en Infra si toutes les équipes partent d'un Spatioport. Permet le transfert d'équipe depuis ou vers ce site.
Usine de Bouclier	La tuile Découverte a de l'Eau ( ).	L'Action durant laquelle l'Usine de Bouclier est construite est automatiquement protégée des radiations. Le joueur actif peut décider que son Action **Voyager** au départ de cette région est protégée des radiations. Le joueur actif peut décider que son Action **Bâtir** dans cette région est protégée des radiations.

Variantes

Vous pouvez commencer ou finir une partie de **SpaceCorp** *à n'importe quelle époque. Les règles sont alors modifiées ainsi :*

COMMENCER AVEC PLANÉTAIRES

Placez le plateau ***Planétaires*** au milieu de la table. Placez le tableau des Contrats et le plateau Annexe à côté.

Les joueurs prennent une couleur normalement. Les joueurs utilisent le QG ci-dessous au lieu du QG de base.

Faites la mise en place ***Planétaires*** [*p. 14*] avec les modifications suivantes :

Placez les sept marqueurs orange de contrat sur les contrats ***Navigateurs***.

Les joueurs commencent avec leur cube génétique avancé d'un espace sur la Roue des Progrès.

Vous utilisez deux cartes Temps dans une partie à deux joueurs ; cinq à trois joueurs et huit à quatre joueurs. Rangez les autres cartes dans la boîte.

Les joueurs commencent avec +8₮ de profit.

COMMENCER AVEC STELLAIRES

Placez le plateau ***Stellaires*** au milieu de la table. Placez le tableau des Contrats et le plateau Annexe à côté.

Les joueurs prennent une couleur normalement. Les joueurs utilisent le QG ci-dessous au lieu du QG de base.

Faites la mise en place ***Stellaires*** [*p. 18*] avec les modifications suivantes :

Placez les sept marqueurs orange de contrat sur les contrats ***Planétaires***.

Les joueurs commencent avec leur cube génétique et leur cube Révélation avancés de deux espaces sur la Roue des Progrès.

Vous utilisez deux cartes Temps dans une partie à deux joueurs, cinq à trois joueurs et huit à quatre joueurs. Mettez les autres cartes dans la boîte.

Les joueurs commencent avec +20₮ de profit.

Placez toutes les cartes Progrès ***Planétaires*** sur le plateau Annexe. En commençant par le dernier joueur et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend une carte Adaptation ***Planétaires*** sans conditions sur le plateau Annexe, en ignorant l'avantage de profit.

TERMINER LA PARTIE PLUS TÔT

Si les joueurs veulent finir la partie à la fin de l'époque ***Navigateurs*** ou ***Planétaires***, déterminez le vainqueur à la fin de cette époque au lieu de continuer à l'époque suivante [*p. 13*].

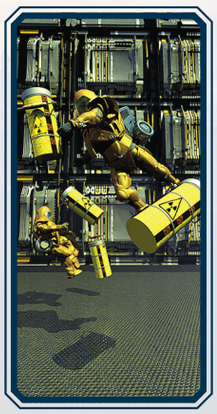
Tout d'abord, les joueurs gagnent les profits suivants :

- Le joueur avec le marqueur **1er Au-delà** gagne 3₮.
- Le joueur avec le marqueur **2e Au-delà** gagne 1₮.
- À la fin de l'époque ***Navigateurs*** (uniquement), les joueurs gagnent 1₮ pour chaque espace parcouru par le cube génétique sur la Roue des Progrès.

Ensuite, le joueur avec le plus de profit gagne la partie. En cas d'égalité parmi ces joueurs, celui avec le plus de bases sur le plateau gagne. S'il y a toujours égalité, les sociétés des joueurs fusionnent pour une victoire partagée.

INVENTAIRE

- Ce livret de règles
- Un livret de règles solo
- Deux plateaux recto-verso 43 x 43 cm
- Un tableau des Contrats recto-verso 22 x 28 cm
- Huit QG des joueurs 15 x 28 cm
- Quatre aides de jeu recto-verso 22 x 28 cm
- Une aide de jeu solo recto-verso 22 x 28cm
- 16 cubes en bois de quatre couleurs différentes
- Quatre cubes marron et quatre cubes noirs en bois
- Sept disques en bois orange
- 226 cartes
- Trois planches de tuiles :
  - 32 colonies
  - 70 découvertes
  - 108 bases en quatre couleurs
  - quatre marqueurs Profit en quatre couleurs
  - deux marqueurs Au-delà
  - 13 marqueurs de variantes solo



CRÉDITS

Création du jeu — John Butterfield

Développement — Chad & Kai Jensen

Illustration de couverture — Shrox

Boîte — Rodger MacGowan

Illustrations des cartes — Kurt Miller et Shrox

Mise en page & Graphismes — Chad Jensen, Kurt Miller et Mark Simonitch

Testeurs — Mark Beyak, Bob Borbe, Julie Butterfield, Sarah Quass, Marty Sample, Christopher Schall et David Spangler

Tests supplémentaires — Dan Healy, Tom Kassel, Natalie Pinto, Stephen Pinto, Jonathon Quass, Peter Quill, Allan Rothberg, James Terry, John Tiehen, John Vogel, Chris Wade, Charles Ward et Srivani Narra Ward

Module vassal — Joel Toppen

Producteurs — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan et Mark Simonitch

Conseils techniques — Ejner Fulsang, auteur de ***SpaceCorp***, premier livre de la Galactican Series

Traduction française — Christophe Jannin

Relectures vf — Laurent Closier, Arnaud Moyon, Éric Lefebvre, Noël Aubry, Kevin Collette et Marie Ange Sanguy (Espace & Exploration)

Par Rodger B. MacGowan ©
2018, GMT Games LLC. Tous droits réservés

Effets des Colonies

jeu solo
2 joueurs
3 joueurs
4 joueurs

Lorsqu'un adversaire colonise, gagnez **1₮**.

Lorsqu'un adversaire ou la Concurrence colonise, gagnez **1₮**.

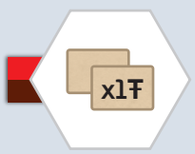
Lorsque votre adversaire colonise, gagnez **2₮**.

Lorsque vous colonisez, (y compris celle-ci), gagnez **1₮**.

Lorsque vous colonisez, y compris celle-ci, gagnez **₮** égal au nombre de colonies que vous contrôlez.

Gagnez **1₮** pour chaque groupe de 2 colonies adverses en jeu.

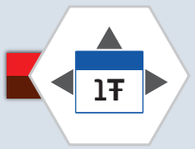
Gagnez **1₮** pour chaque carte Avancée en jeu.



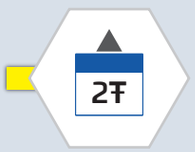
Gagnez **1₮** pour chaque paire de cartes Adaptation en jeu.

Gagnez **1₮** pour chaque carte Avancée et Adaptation que vous possédez.

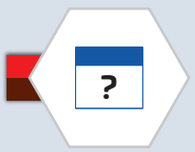
Aucun bénéfice.



Lorsqu'un adversaire remplit un contrat, gagnez 1₮.



Lorsqu'un adversaire ou la Concurrence remplit un contrat, gagnez 2₮.



Gagnez **₮** égal à la récompense d'un contrat Stellaires non réalisé.

À la fin de l'Époque, gagnez un contrat non réalisé.

À la fin de l'Époque, gagnez **1₮** par système stellaire *(sauf Sol)* sans colonie .

Lorsque votre adversaire produit, gagnez **1₮**.

Gagnez **1₮** pour chaque site où vous avez une base Sécurité.

POINTS DE COLONIE *(chaque bonus une fois seulement)* :

- X PC, ou X est égal à la somme des valeurs **Col#** de toutes les tuiles Découverte de la région ;
- 1 PC si vous avez déjà une colonie "proche" ;
- 1 PC s'il y a une base **Industrielle** dans la région ;
- 1 PC s'il y a plusieurs bases dans la région ;
- 1 PC si vous retirez du jeu une de vos équipes de la région ;
- 1 PC si vous utilisez des Infras et/ou jouez des cartes avec une valeur Bâtir d'au moins 8 (12 si la colonie est dans un système multi-étoile) ;
- 1 PC si vous dépensez **5₮** ;
- 1 PC si vous avez la carte Adaptation **Acclimatation**.

© 2020 Nuts! Publishing