

TOM LEHMANN

New Frontiers®

RACE FOR THE GALAXY : le jeu de plateau



La maîtrise de la technologie des sauts hyperspatiaux a permis aux colonies de la galaxie de s'étendre jusqu'aux confins de l'univers, formant un empire aussi vaste qu'infini.

Dans New Frontiers, vous allez développer votre puissance par la technologie, l'exploration spatiale, la colonisation de nouveaux mondes, la production et la vente de ressources, afin de pouvoir amasser crédits et points de victoire.

Serez-vous capable de construire l'empire galactique le plus prospère ?

CONTENU

- 8 plateaux Empire numérotés de 1 à 8
- 60 cubes de ressources, dans quatre couleurs :
- 19 bleus, 17 marron, 13 verts, 11 jaunes
- 60 colons
- 2 plateaux Développement
- 56 tuiles Développement
- 60 tuiles Monde
- 7 tuiles Action (grises)
- 8 tuiles Objectif (dorées ; voir p.11)
- 5 plateaux Stock (dorés ; voir p.11)
- 1 tuile Mise en place/Colons
- 1 tuile Aide de jeu/Mondes
- 40 jetons Point de Victoire hexagonaux (8x 10 PV, 7x 5 PV, 25x 1 PV)
- 56 jetons Crédit rectangulaires (8 x 10\$, 8x 5\$, 40x 1\$)
- 1 piste d'ordre de jeu
- 10 disques Joueur, 2 dans chacune des 5 couleurs
- 1 sac
- 1 livret de règles

Avant votre première partie, détachez soigneusement les plateaux (Empire, Développement, Stock, Aides de jeu), les tuiles (Développement, Monde, Action, Objectif), les jetons (Crédits et PV) et la piste d'ordre de jeu.

Mélangez ensuite toutes les tuiles rondes (les mondes) dans le sac.



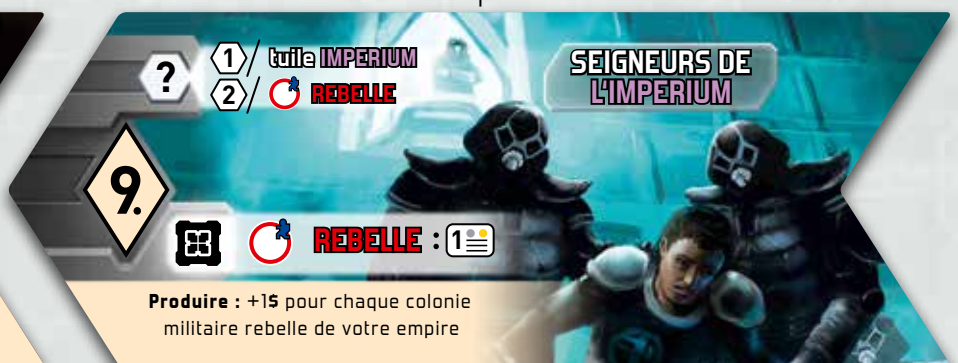
Chaque ressource est constituée de deux parties de plastiques assemblées. Si elles se sont détachées pendant le transport, reformez-les en pressant les deux moitiés l'une contre l'autre.



développement mineur

développement majeur

monde



MISE EN PLACE

Placez les deux plateaux Développement au centre de la table et placez les tuiles Développement appropriées dessus.

Première partie : *Plateau des développements majeurs* : placez les 8 tuiles Développement Majeur sur les emplacements correspondants, face carré blanc (□) visible.

Plateau des développements mineurs : placez les tuiles Développement Mineur sur les emplacements correspondants, face carré blanc (□) visible. À 2 joueurs, ne mettez qu'une seule tuile de chaque. À 3-4 joueurs, mettez 2 exemplaires de chaque tuile. À 5 joueurs, mettez les 3 exemplaires de chaque tuile. Remettez le reste des tuiles Développement dans la boîte.

Parties suivantes : Procédez de même, mais tirez à pile ou face pour chaque tuile Développement Majeur, et pour chaque tas de tuiles Développement Mineur des deux colonnes de droite. Si c'est pile, ne touchez rien. Si c'est face, retournez la tuile Développement Majeur, ou toute la pile de tuiles Développement Mineur, sur leur côté opposé.

Placez les 7 tuiles Action en ligne entre les deux plateaux Développement. Laissez un peu de place pour pouvoir décaler les tuiles Action vers le bas en cours de jeu.

Première partie : la tuile *S'isoler / Planifier les objectifs* doit être placée côté *S'isoler* (□) visible. Remettez les tuiles Objectif et les plateaux Stock dans la boîte. L'ordre des tuiles n'a pas d'importance. Pour enseigner le jeu à de nouveaux joueurs, nous vous conseillons l'ordre suivant : *S'isoler*, *Développer*, *Explorer*, *Coloniser*, *Produire*, *Vendre-Consommer*, et *Envoyer des émissaires*.

Parties suivantes (avec les objectifs optionnels, voir p.11) : retournez la tuile *S'isoler* sur son côté *Planifier les objectifs*. Mélangez les 8 tuiles Objectif face cachée et glissez-les dessous. Donnez un plateau Stock à chaque joueur.

Formez une réserve *commune* de points de victoire (PV) en y plaçant 12 PV par joueur, en jetons de 1 et de 5. Remettez les jetons de 1 et de 5 excédentaires dans la boîte. Mettez les jetons de 10 PV de côté (ils serviront à la dernière manche).

Formez la réserve de colons en y plaçant 12 colons par joueur. Remettez les colons excédentaires dans la boîte.

Formez une réserve avec les cubes de ressources et les jetons Crédit. Mettez les tuiles Monde dans le sac après les avoir soigneusement mélangées.

Une fois que chaque joueur a choisi sa couleur, placez les disques des joueurs au hasard sur la piste d'ordre de jeu. Laissez le premier emplacement de la piste libre.

Jeu à 2 : placez d'abord le premier disque de chaque joueur, puis le second, dans le même ordre.

Chaque joueur reçoit 3 crédits, sauf le dernier qui en reçoit 4 (à 4 ou 5 joueurs, l'avant-dernier reçoit lui aussi 4 crédits au lieu de 3).

Mélangez les 8 plateaux Empire et donnez-en un au hasard à chaque joueur.

Première partie : utilisez le côté marqué d'un chiffre sur fond blanc (□).

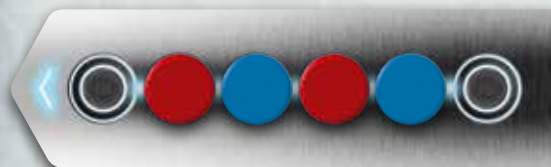
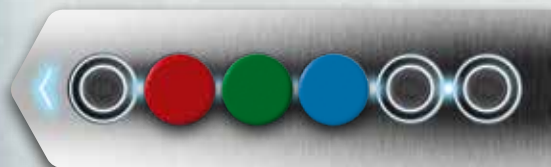
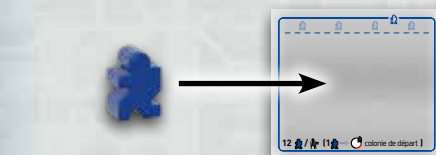
Parties suivantes : dans l'ordre des joueurs, chacun choisit le côté du plateau Empire qu'il préfère.

À 3 joueurs ou plus, recouvrez votre numéro de plateau du second disque à votre couleur (à 2 joueurs, le second disque est déjà utilisé pour marquer votre deuxième action lors de chaque manche).

Chaque joueur reçoit 1 colon de la réserve et le place sur la colonie de départ pré-imprimée de son plateau Empire. Si une colonie de départ est entourée d'un halo coloré, son propriétaire place immédiatement une ressource de la couleur du halo dessus.



joueurs	nb de tuiles développement	colons et jetons PV
2	1	24
3	2	36
4	2	48
5	3	60



COMMENT JOUER

Une partie se déroule en 12 à 15 manches.

Lors de chaque manche, le premier joueur choisit une tuile Action et la décale vers le bas pour indiquer qu'elle a été sélectionnée. Puis il décale légèrement son disque d'un demi-cran vers la gauche (vers le premier emplacement de la piste). Il fait ensuite l'**action** sélectionnée et bénéficie de son **bonus**. Puis les autres joueurs font cette action (sans le bonus), chacun à leur tour, dans l'ordre de la piste.

Exemple : Adrien, qui est le premier joueur, choisit la tuile *Développer*. Chaque joueur, en commençant par lui-même, peut donc acheter une tuile Développement et l'ajouter à son empire. Adrien bénéficie du bonus de la tuile qui lui permet d'acheter sa tuile Développement avec une réduction de -15.

Une fois que tous les joueurs ont effectué l'action choisie, le premier joueur déplace complètement son disque pour occuper le premier emplacement de la piste.

Le joueur suivant dans l'ordre du jeu devient le joueur actif : il choisit à son tour une tuile, *pourvu qu'elle n'ait pas déjà été sélectionnée à cette manche*, et répète le processus : il décale son disque et effectue l'action choisie en bénéficiant du bonus, puis les autres joueurs font la même action (sans le bonus), toujours dans l'ordre du jeu. Considérez que la piste d'ordre de jeu forme une boucle : une fois arrivé au joueur tout à droite, on repart de la gauche. Une fois que tous les joueurs ont effectué l'action choisie, le joueur actif déplace complètement son disque pour combler l'espace vacant.

Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une action (et que tous les joueurs aient joué ces actions).

Partie à 2 joueurs : continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi deux actions. Chaque action choisie n'est effectuée qu'une seule fois par chacun des joueurs.

Si l'action *Produire* n'a pas été choisie lors de cette manche, ajoutez 1 crédit sur sa tuile. Puis redécalez toutes les actions d'un cran vers le haut pour les réinitialiser. Enfin, redécalez aussi tous les disques d'un cran vers la droite, et commencez une nouvelle manche.

Notes. Certaines tuiles Action n'offrent pas d'action, mais juste un bonus. Les actions doivent être résolues dans l'ordre du jeu à partir du joueur actif, puis dans le sens de la piste d'ordre de jeu, et non dans le sens horaire. L'ordre de jeu ne change pas d'une manche à l'autre, sauf si un joueur choisit une action qui le permet (*Envoyer des émissaires* ou *Planifier les objectifs* si vous jouez avec les objectifs).

La partie peut se terminer de quatre façons différentes (voir p.9). Lorsque cela arrive, les joueurs terminent la manche, puis marquent les points de leurs tuiles, de leurs jetons PV, et de leurs bonus. **Le joueur qui marque le plus de PV l'emporte.**

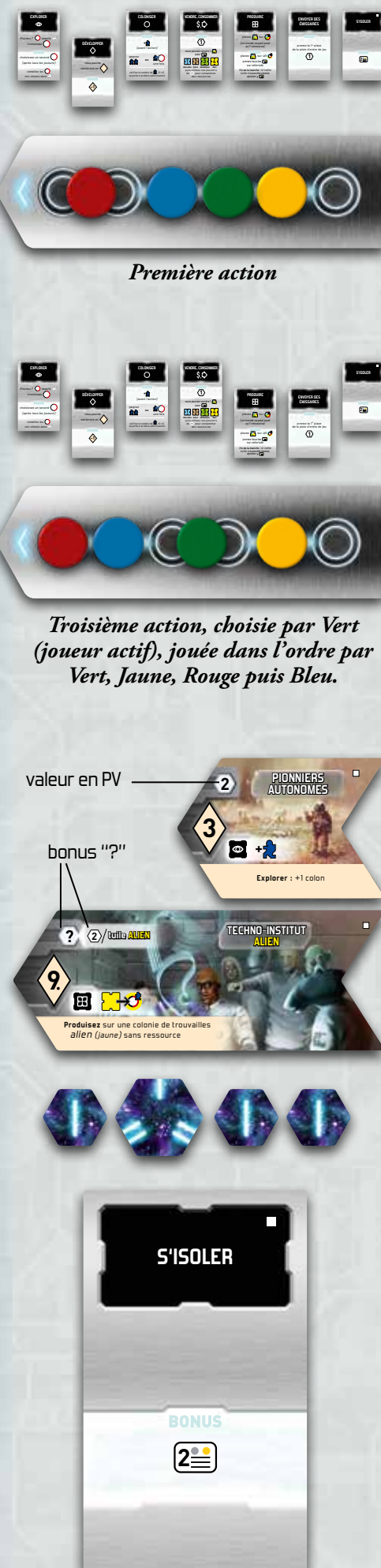
Chaque tuile Action est décrite en détail dans la suite de ces règles.

S'ISOLER

Action : aucune.

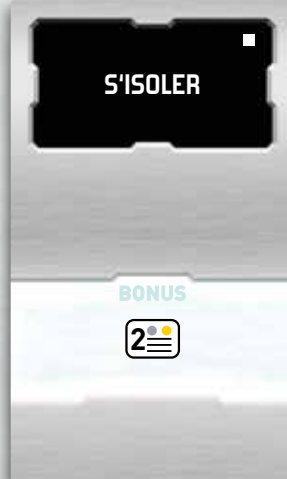
Bonus : gagnez 2 crédits.

Cette tuile n'offre aucune action. Le joueur actif touche un bonus de 2 crédits.



Première action

Troisième action, choisie par Vert (joueur actif), jouée dans l'ordre par Vert, Jaune, Rouge puis Bleu.



DÉVELOPPER

Action : achetez 1 développement.

Bonus : réduction de -1\$.

Dans l'ordre du jeu, chaque joueur peut acheter un développement (une tuile Développement) en dépensant le coût en crédits (\$) indiqué dans le losange de ce développement. Le joueur actif bénéficie d'une réduction d'1\$.

La réduction d'1\$ ne peut pas faire descendre le coût d'un développement en dessous de 0.

Vous ne pouvez pas avoir deux fois le même développement dans votre empire.

Une fois que vous avez acheté un développement, placez-le dans la zone centrale de votre plateau Empire. Les développements majeurs coûtent 9\$ et occupent deux cases. Vous êtes libres de déplacer vos développements pour les réorganiser, mais vous ne pouvez pas occuper les cases rouges de votre plateau avant que les dix autres cases ne soient occupées (ou les neuf, si vous posez un développement majeur).

Dès qu'une case rouge est recouverte à l'issue d'une action *Développer*, la fin de partie se déclenche : la partie se termine à la fin de la manche en cours.

La plupart des développements offrent un pouvoir qui vient modifier les règles (voir ci-dessous).

Chaque développement rapporte autant de points que le chiffre inscrit dans son hexagone à la fin de la partie. Le symbole "?" des développements majeurs indique que sa valeur en PV dépend d'autres éléments.

POUVOIRS

La plupart des développements et des mondes offrent un *pouvoir* qui vient modifier les règles. Quand un pouvoir modifie une *action*, le symbole de cette action apparaît sur la carte (le nom de l'action apparaît aussi en gras).

Un pouvoir ne peut pas être utilisé pendant l'action où sa tuile est placée. Les pouvoirs *doivent* être utilisés chaque fois que c'est possible, sauf s'il est explicitement précisé "vous pouvez..." dans le texte. Les effets des pouvoirs sont cumulatifs. Si des pouvoirs réduisent un coût en dessous de 0, le coût reste de 0. Certains pouvoirs se rapportent à des coûts imprimés, avant réduction.

Un pouvoir qui modifie une règle (par ex. en réduisant le coût de colonisation d'un monde) ne modifie rien de plus que ce qui est indiqué ; les autres règles restent inchangées (par ex. coloniser nécessite des colons, quel que soit le coût).

Certains pouvoirs ne fonctionnent que sous certaines conditions, telles que la production d'une ressource sur un monde ou la colonisation d'un monde. Ces pouvoirs ne fonctionnent pas si les conditions nécessaires à leur déclenchement ne sont pas réunies.

Si ces conditions se produisent deux fois de suite, alors le pouvoir concerné fonctionne deux fois de suite. Le pouvoir des *Robots terraformeurs*, par exemple, se déclenche à chaque fois que vous colonisez un monde. Si vous en colonisez deux d'affilée avec *Logistique améliorée*, alors ils fonctionnent deux fois.

Les colonies de départ sont considérées comme des *colonies* et sont affectées par les mêmes règles, pouvoirs et effets.

Les pouvoirs de chaque tuile sont détaillées dans un petit texte. Pour plus d'informations sur des pouvoirs spécifiques, consultez les **Notes** données dans ces règles pour chaque action.

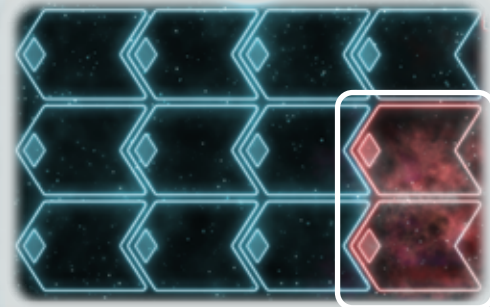
La capacité de la *Raffinerie alien du nuage d'Oort* n'est pas un pouvoir spécial et peut affecter son propre placement. Le type de ce monde peut être défini par son propriétaire à chaque action, pour cette action : ce peut être un monde de nouveautés (bleu), rare (marron), génétique (vert) ou alien (jaune). Cela n'affecte pas la ressource qui s'y trouve déjà.

DÉVELOPPER

vous pouvez
construire un

BONUS

-1



zone de fin de jeu



coût

PV



pouvoirs



Développer



Explorer



Coloniser



Produire



Vendre



Consommer

EXPLORER

Action : piochez 7 mondes dans le sac. Choisissez-en 1.

Bonus : choisissez un second monde (après que tout le monde en a choisi un).

Piochez sept mondes dans le sac et placez-les face grisée visible au centre de la table. Dans l'ordre du jeu, en commençant par le joueur actif, chacun choisit un monde et le place parmi les mondes explorés de son empire. Une fois que tout le monde a choisi un monde, le joueur actif en choisit un second et l'ajoute à son empire. Enfin, les tuiles non choisies sont remises dans le sac.

Important. Distinguez bien les mondes *explorés* des *colonies* (mondes colonisés).

Pour distinguer les mondes explorés de vos colonies, ajoutez toujours vos mondes explorés en partant de la droite de votre plateau empire. À mesure que vous colonisez ces mondes, retournez-les côté coloré et déplacez-les du côté gauche de votre plateau.

Les pouvoirs d'*Exploration* qui permettent de piocher un monde supplémentaire dans le sac (par ex. *Équipe de surveillance*) se déclenchent après que vous avez choisi un monde au centre (ou si vous êtes le joueur actif, après que vous avez choisi vos *deux* mondes), mais *avant* de remettre les tuiles non choisies dans le sac.

Vous ne pouvez pas avoir plus de neuf mondes devant vous (mondes explorés et colonies, dont la colonie de départ) à la fin d'une action *Explorer*. Si vous en avez davantage, remettez les mondes excédentaires dans le sac, en choisissant parmi vos mondes explorés.

Notes. Tous les pouvoirs, PV et propriétés d'un monde exploré restent inactifs tant qu'il n'est pas *colonisé*. Il devient alors une colonie (voir Coloniser page suivante).

EXPLORER

Piochez 7 depuis
choisissez

BONUS
choisissez un second
(après tous les joueurs)

remettez les
non choisis dans



colonies

mondes explorés

COLONISER

Bonus : gagnez 1 colon.

Action: gagnez 2 colons *ou* colonisez 1 monde.

Le joueur actif gagne un colon. Ensuite, dans l'ordre du jeu, et en commençant par le joueur actif, chaque joueur gagne deux colons **ou** colonise un monde exploré de son empire, le transformant en colonie.

*Notez que le bonus du joueur actif survient **avant** l'action : il peut donc utiliser son colon bonus pour coloniser un monde.*

Vous n'êtes jamais obligé de coloniser un monde et pouvez choisir de gagner deux colons à la place, mais vous devez faire l'un ou l'autre. Vous ne pouvez pas passer votre tour.

Placez les nouveaux colons à l'emplacement indiqué de votre plateau Empire. Vous les déplacerez sur les mondes à coloniser par la suite.

Pour coloniser un monde exploré, vous devez avoir le nombre de colons indiqué (un ou deux) **et** suffisamment de crédits ou de force militaire pour le placer, selon qu'il soit militaire ou non.

Un monde non-militaire est cerclé de noir, et affiche un chiffre noir plein, qui représente son *coût*. Vous devez payer ce coût en crédits pour coloniser ce monde.

Un monde militaire est cerclé de rouge, et affiche un chiffre blanc, qui représente sa *défense*. La force militaire totale de votre empire doit égaler ou dépasser cette défense pour coloniser (conquérir) ce monde. Votre force militaire est calculée à partir des pouvoirs de votre colonie de départ, de vos développements, et de vos autres colonies.

Vous ne pouvez pas combiner force militaire et paiement pour coloniser un monde.

Une fois que vous avez colonisé un monde, retournez-le du côté coloré, placez vos colons dessus, et ajoutez-le à votre empire (côté gauche du plateau). Si c'est un monde de *trouvailles* (avec un halo coloré autour de son chiffre), placez-y immédiatement une ressource du type correspondant lorsque vous le colonisez.

Après l'action *Coloniser*, si vous avez plus de sept colonies dans votre empire (en comptant celle de départ) **ou** s'il reste moins de cinq colons dans la réserve de colons, la fin de partie se déclenche : la partie se termine à la fin de la manche en cours.

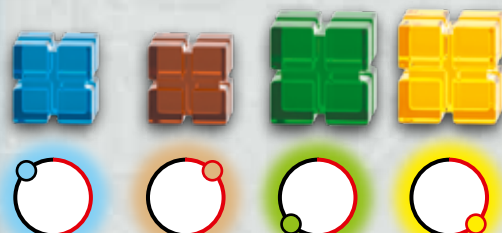
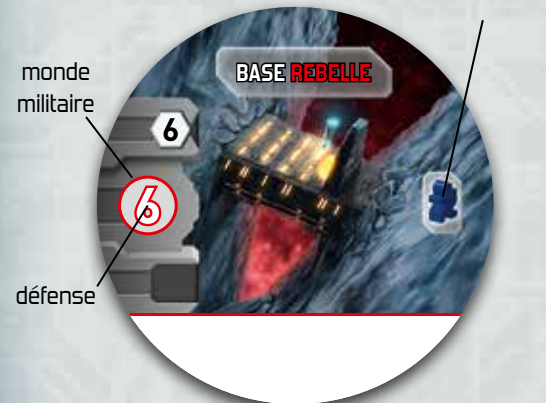
De nombreuses colonies offrent un *pouvoir* qui vient modifier les règles.

Chaque colonie rapporte autant de points que le chiffre inscrit dans son hexagone à la fin de la partie. Le symbole " ? " de certaines colonies indique que sa valeur en PV dépend d'autres éléments.

Notes. Certains pouvoirs de l'action *Coloniser* offrent une force militaire *spécialisée* contre certains mondes militaires, comme ceux marqués du mot-clé *Rebelle* ou les mondes militaires *rare*. D'autres pouvoirs vous permettent de dépenser une ressource pour bénéficier d'une force militaire *temporaire*. Cette ressource peut être dépensée de n'importe quelle colonie de votre empire.

Lorsque vous utilisez *Logistique améliorée* pour coloniser deux mondes en une seule action *Coloniser*, toute force militaire temporaire utilisée pour coloniser le premier monde *peut* être utilisée pour le second. En revanche, les pouvoirs du premier monde *ne peuvent* pas être utilisés pour coloniser le second. Les pouvoirs qui se déclenchent lorsque vous colonisez un monde, comme les *Robots terraformeurs*, fonctionnent deux fois.

Diplomate vous permet de coloniser un monde militaire non-alien comme s'il s'agissait d'un monde non-militaire, avec une réduction de -1\$ (en plus d'autres réductions éventuelles ; dans ce cas, vous ne pouvez pas utiliser un pouvoir qui vous ferait dépenser une ressource pour gagner de la force militaire).



Mondes de trouvailles et leurs ressources



Les *Robots terraformeurs* vous permettent de piocher un monde dans le sac après avoir colonisé un monde. Si vous avez plus de 9 colonies et mondes explorés (avec votre colonie de départ) à la fin d'une action *Coloniser*, remettez les mondes excédentaires dans le sac, en choisissant parmi vos mondes explorés.

Les *Ingénieurs terraformeurs* vous permettent de remplacer une colonie non-militaire par un autre monde du **même** type, lui aussi non-militaire, qui coûte 0 à 3\$ plus cher : cela peut être un monde de **nouveautés** (bleu), **rare** (marron), **génétique** (vert) ou **alien** (jaune), ou même gris – pour ce pouvoir uniquement. Utiliser ce pouvoir n'est pas une action *Coloniser*. Il ne peut pas être combiné avec un autre pouvoir de *Colonisation*, ou utilisé sur une colonie placée grâce à cette action. La *Raffinerie alien du nuage d'Oort* peut remplacer n'importe quelle couleur, sauf gris. Comparez la valeur *imprimée* des colonies (ignorez toute réduction) lorsque vous utilisez ce pouvoir. Remettez la colonie que vous remplacez dans le sac à la fin de l'action *Coloniser* (sauf s'il s'agissait de votre colonie de départ) et perdez la ressource qui s'y trouvait, s'il y en avait une. Si la nouvelle colonie est un monde de trouvailles, placez une ressource dessus.

Pour ce pouvoir, ainsi que celui de la *Colonie condamnée*, si le nouveau monde requiert davantage de colons que la colonie remplacée, alors vous devez fournir les colons manquants. Si par contre il nécessitait un colon de moins, le colon excédentaire regagne la zone dédiée de votre plateau Empire.

S'il y a moins de cinq colons en réserve à l'issue de l'action *Coloniser*, alors la fin de partie se déclenche. Si toutefois cela arrive lors d'une autre phase de jeu, continuez à jouer. S'il n'y a pas assez de colons pour tous les joueurs pendant une action *Coloniser*, les derniers joueurs gagnent ce qu'ils peuvent, mais ne sont jamais obligés de coloniser un monde.

PRODUIRE

Action : produisez une ressource sur toutes vos colonies de production (vides de ressource).

Bonus : récupérez les crédits de cette tuile et produisez une ressource sur une colonie de trouvailles (vide de ressource).

Le joueur actif récupère les crédits déposés sur cette tuile lors des manches précédentes (1\$ est placé lors de chaque manche où l'action n'a pas été choisie).

Ensuite, *toutes les colonies de production* – identifiées par un disque de couleur bleu, marron, vert ou jaune – vides de ressource produisent une ressource de la couleur correspondante. Les colonies grises ne produisent jamais de ressource. Une colonie ne peut pas avoir plus d'une seule ressource.

Le joueur actif choisit également une de ses colonies de trouvailles vide de ressource, s'il en possède, et produit une ressource de la couleur correspondante dessus.

À la fin de chaque manche, si l'action *Produire* n'a pas été choisie, ajoutez 1\$ dessus (*avant* de redécaler les autres tuiles vers le haut).

Notes. Certaines colonies comme le *Champ de comètes* rapportent des crédits quand une ressource y est produite. Si une ressource s'y trouve déjà, alors aucun crédit n'est accordé. De même, le pouvoir des *Industries minières* ne prend en compte que les ressources effectivement produites par l'action *Produire* de ce tour.

Il y a suffisamment de ressources pour tous les mondes du jeu. Toutefois, si vous utilisez les objectifs, notamment l'objectif *Entrepôts*, il est possible que vous en manquiez. Dans ce cas, les ressources doivent être produites dans l'ordre en commençant par le joueur actif, bonus compris. Les joueurs qui jouent en dernier peuvent ne pas réussir à produire toutes leurs ressources. Si un joueur a plus de colonies qu'il n'y a de ressources correspondantes disponibles, il choisit quelles colonies produisent.



ajoutez un crédit à la fin de la manche si personne n'a choisi cette action



Mondes de production et leurs ressources

Les mondes de production sont représentés par des disques pleins, et les ressources ont des formes, tailles et couleurs différentes pour aider les joueurs daltoniens.

VENDRE, CONSOMMER

Bonus: gagnez 1 PV (jeton).

Le bonus apparaît en premier car bien souvent, le joueur actif l'oublie. Prenez votre jeton PV avant toute chose !

Action : vous pouvez vendre 1 ressource avant d'utiliser des pouvoirs de *Consommation* pour convertir des ressources en PV et/ou crédits. Les ressources consommées sont remises à la réserve.

Cette action se divise en deux parties. Chaque joueur doit les résoudre l'une après l'autre, en commençant par le joueur actif.

Vendre. Vous pouvez vendre une ressource, qui regagne alors la réserve et rapporte entre 1 et 4 crédits selon son **type** : **nouveautés** (bleu), **rare** (marron), **génétique** (vert) ou **alien** (jaune). Aucun pouvoir n'est requis pour vendre une ressource. Les pouvoirs de *Vente* augmentent les crédits reçus lorsque vous vendez une ressource. Si vous ne vendez pas de ressource, ces pouvoirs n'ont aucun effet.

Consommer. Ensuite, si vous avez des pouvoirs de *Consommation* et des ressources, vous **devez** utiliser ces pouvoirs, dans n'importe quel ordre, jusqu'à avoir épuisé tous les pouvoirs de consommation disponibles, ou jusqu'à ne plus avoir de ressources. Chaque pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois. Si vous n'avez pas de pouvoirs de consommation, vous ne pouvez pas consommer de ressources.

Si la réserve de jetons PV s'épuise, la fin de partie se déclenche : la partie se termine à la fin de la manche en cours. Dans ce cas, prenez les jetons 10 PV que vous aviez mis de côté au début et faites de la monnaie auprès de chaque joueur jusqu'à ce que chacun ait reçu ce qui lui est dû.

Notes. Les prix de Vente de *New Frontiers* sont moins élevés que ceux de *Race for the Galaxy*. Certains pouvoirs comme celui du *Monde producteur d'épice* ne s'appliquent que lorsque vous vendez un type de ressource donné. La ressource de la *Raffinerie alien du nuage d'Oort* ne peut être vendue.

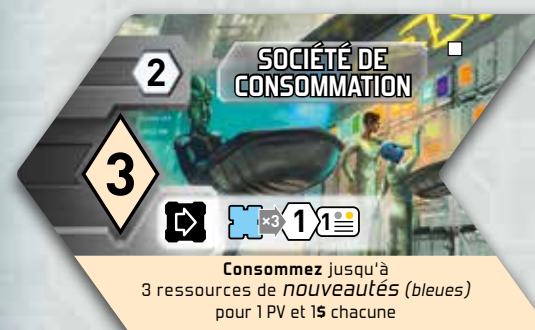
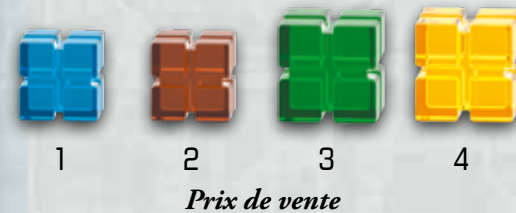
De nombreux pouvoirs de consommation permettent de remettre une ressource à la réserve contre des jetons PV et/ou des crédits ; d'autres permettent de consommer deux ressources contre 3 jetons PV, ou une ressource d'un type donné, comme le *Hub d'information*. Quelques pouvoirs de consommation, comme celui des *Fabricants d'armes de l'Imperium* ou de la *Société de consommation*, permettent de consommer "jusqu'à" deux ou trois ressources, chaque ressource consommée garantissant des jetons PV. Lorsque vous utilisez un pouvoir, vous devez l'utiliser à fond, si possible.

La *Ligue commerciale* a un pouvoir de *Vente* et de *Consommation* ; son pouvoir de *Consommation* est optionnel.

Le pouvoir de l'*Économie prospère* ne consomme pas de ressources. En échange, il offre 1 PV pour chaque ressource que vous consommez, plus 1 PV si vous disposez aussi du *Salon galactique* (s'il est en jeu, à la place des *Vaisseaux d'assaut*).

Exemple : Cyrille utilise *Nouveau Vinland* pour consommer 1 ressource contre 2\$, *Vieille Terre* pour consommer 2 ressources contre 3 PV, et *Salon galactique* pour gagner 1 PV (son pouvoir de consommation). *Économie prospère* lui rapporte 4 PV supplémentaires (3 ressources + Salon galactique), pour un total de 8 PV et 2\$.

Vous pouvez utiliser vos pouvoirs de consommation dans n'importe quel ordre, même si l'ordre que vous choisissez épargne certaines ressources qui auraient été consommées si vous aviez choisi un ordre différent.



ENVOYER DES ÉMISSAIRES

Action: aucune.

Bonus : gagnez 1 jeton PV et mettez votre disque sur le premier emplacement de la piste d'ordre de jeu.

Cette tuile n'offre aucune action. Le joueur actif gagne un bonus d'1 jeton PV, et place son disque sur le premier emplacement de la piste d'ordre de jeu, en repoussant vers la droite tous les autres disques.

Notes. Le nouvel ordre de jeu s'applique pour le reste des actions de la manche. À 2 joueurs, il peut arriver qu'un joueur se retrouve avec deux disques de suite, et fasse donc deux actions de suite. Si la réserve de jetons PV est épuisée par cette action, alors la partie se termine à la fin de la manche en cours.



FIN DE LA MANCHE

Si la partie n'est pas terminée, alors :

- Si Produire n'a pas été choisi à cette manche, ajoutez un crédit à sa tuile.
- Réalignez toutes les tuiles Action en les redécalant vers le haut.
- Redécalez tous les disques des joueurs d'un cran vers la droite.

Recommencez une manche ; le premier joueur choisit une tuile Action, etc.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dans les cas suivants :

- Un joueur a recouvert plus de 10 cases Développement de son plateau.
- Un joueur a plus de 7 colonies (dont sa colonie de départ).
- Il reste moins de 5 colons en réserve après une action *Coloniser*.
- La réserve initiale de jetons PV est épuisée.

Dans tous les cas, finissez la manche en cours, puis passez au décompte final.

GAGNER LA PARTIE

Avant de compter les points, retirez tous les mondes explorés de votre empire. Le possesseur de la *Raffinerie alien du nuage d'Oort* décide du type de cette colonie. Lorsque vous comptez les points, n'oubliez pas de compter votre colonie de départ. Si vous utilisez les *Objectifs* (voir p.11), révélez tous les objectifs cachés, le cas échéant.

Vous marquez des points pour :

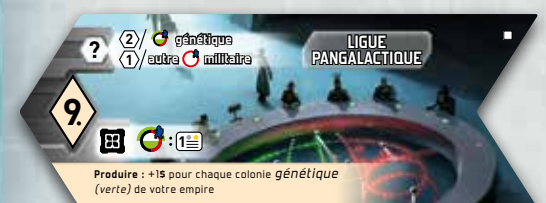
- les jetons PV gagnés en cours de partie,
- la valeur en PV des développements et colonies de votre empire,
- les bonus " ? " des développements majeurs et de certaines colonies,
- (si objectifs) les bonus accordés pour chaque objectif en jeu.

Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de crédits et ressources dans son empire remporte l'égalité (ne comptez pas les crédits et ressources des tuiles Stock). S'il y a encore égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.



colonies de l'empire, et repère de fin de partie



Exemple de bonus : 2 PV pour chaque colonie de type génétique (militaire ou non), plus 1 PV pour chaque autre colonie militaire de l'empire. Lorsque vous calculez les points d'un bonus, une même tuile ou colonie ne peut pas être comptée dans les deux catégories du bonus. De nombreux bonus (mais pas celui-ci) marquent des points pour leur propre tuile.

PRÉCISIONS

Le nombre de jetons Crédit n'est pas limité, contrairement aux colons, ressources et tuiles. Si vous tombez à court de jetons Crédit (ce qui est peu probable), trouvez des équivalents.

La fortune de chaque joueur, ainsi que ses points de victoire, sont des informations publiques. Les joueurs peuvent faire de la monnaie quand ils le désirent ; toutefois, ils ne doivent pas toucher aux jetons 10 PV mis de côté avant qu'ils n'aient été rendus disponibles par l'épuisement de la réserve de jetons PV.

Les joueurs ne peuvent pas se donner ou s'échanger des tuiles, ressources, colons, crédits, ou points de victoire.

Les actions *Explorer* et *Développer* doivent être résolues dans l'ordre, en raison du nombre limité des tuiles. En revanche, les actions *Coloniser*, *Produire* et *Vendre-Consommer* peuvent être jouées simultanément, sauf si leur résolution peut amener une condition de fin de partie. Dans ce cas, résolvez-les dans l'ordre, pour que les derniers joueurs puissent s'adapter à la situation.

LES MONDES

Le sac contient 60 mondes, dont 26 militaires et 34 non-militaires.

défense	1	2	3	4	5	6	7	8	9
nb. de mondes (26)	5	6	3	3	2	2	1	2	2

coût	0	1	2	3	4	5	6	7
nb. de mondes (34)	1	3	12	5	4	6	2	1

monde	colons		ressources			types				
	1	2	Trv.	Prd.	"Gris"	N	R	G	A	ind.
militaire	18	8	12	6	8	3	4	6	5	-
non-militaire	21	13	11	20	3*	12	9	5	4	1

*1 monde gris a le mot-clé "alien"

mots-clés	Imperium	Rebelle	Élevé	PV	bonus "?"
militaire	3	11*	6	0-9	Rebelle, Élevé
non-militaire	4	-	4	0-6	Imperium, Élevé

*1 monde rebelle a le mot-clé "élevé"

OBJECTIFS (optionnel)

Mise en place. Placez la tuile *S'isoler* sur son verso : *Planifier les objectifs*. Chaque joueur reçoit un plateau Stock. Mélangez les tuiles Objectif face cachée. Glissez-les sous la tuile *Planifier les objectifs*.

Planifier les objectifs

Action: aucune.

Bonus : gagnez 1 place sur la piste d'ordre de jeu et 1\$. Piochez 3 objectifs, conservez-en 1 face cachée, et remettez les autres face cachée sous le paquet des objectifs.

Cette tuile n'offre aucune action. Le joueur actif gagne 3 bonus :

- 1 place sur la piste d'ordre du jeu : insérez votre disque devant celui du joueur qui vous précède ;
- 1 crédit ;
- piochez et consultez les trois tuiles Objectif du sommet de la pioche (ou à défaut, celles qui restent), choisissez-en une à conserver face cachée et remettez les deux autres sous la pioche Objectif (dans l'ordre de votre choix).

Ensuite, révélez tout objectif précédent (parmi tous les joueurs) face visible. Il ne peut y avoir qu'une seule tuile face cachée en même temps.

Les objectifs *Exploration*, *Entrepôts* et *Taxes* vous rapportent des points en fonction des mondes, ressources, ou crédits placés sur votre plateau Stock à la fin de la partie. Si un de ces objectifs est visible lorsque vous faites l'action correspondante (respectivement, *Explorer* (ou *Coloniser*), *Produire* et *Vendre*), alors n'importe quel joueur peut placer les éléments correspondants sur son plateau Stock, sans en excéder le maximum indiqué. Les éléments stockés ne peuvent être repris. Vous ne pouvez placer qu'un seul monde par action *Explorer* (ou *Coloniser*) sur votre plateau Stock.

En cours de jeu, après qu'une tuile Action a été choisie, mais avant qu'un joueur ne fasse cette action, vous pouvez choisir de révéler un objectif face cachée (afin de pouvoir stocker les éléments correspondants à cet objectif).

À la fin de la partie, les joueurs marquent des points pour tous les objectifs. Révélez tout objectif non révélé avant de passer au décompte.

- S'il y a une ligne verticale sur un objectif (*Diversification*, *Tolérance*, *Main-d'œuvre qualifiée*), comptez le nombre d'éléments **différents** parmi vos développements et colonies, sans tenir compte de l'ordre de présentation de la tuile Objectif, et marquez les points associés à ce nombre.

Exemple : si vous disposez de 4 icônes de pouvoir *différentes* dans votre empire, vous marquez 2 PV pour l'objectif *Main-d'œuvre qualifiée*, quelles que soient ces icônes et leur nombre d'occurrences.

- Si l'objectif n'a pas de ligne verticale, comptez le nombre d'éléments requis par l'objectif (soit dans votre empire, soit sur votre plateau Stock) pour savoir combien de points celui-ci vous rapporte.

Exemple : si vous avez 6 colons inutilisés sur votre plateau Empire à la fin de la partie, vous marquez 5 PV pour l'objectif *Conscription*.

Notes. Si l'objectif *Exploration* est visible et que vous utilisez le développement *Robots terraformeurs*, vous pouvez gagner et défausser un dixième monde lors de l'action *Coloniser*, qui peut alors être stocké. Lorsque les objectifs *Entrepôts* ou *Exploration* sont en jeu, les ressources ou les mondes peuvent venir à manquer. Dans le cas où une action entraîne une pénurie, résolvez l'action dans l'ordre du jeu. Les derniers joueurs peuvent se retrouver à court de mondes ou de ressources.

La double icône de la *Ligue commerciale* compte comme un pouvoir de Consommation pour l'objectif *Service civique* ; et compte comme deux icônes différentes (une de *Vente* et une de *Consommation*) pour l'objectif *Main-d'œuvre qualifiée*.

PLANIFIER LES OBJECTIFS

BONUS

gagnez une place



piochez 3 objectifs, gardez-en 1 face cachée, rendez les 2 autres

tout objectif précédent doit être révélé face visible



Plateau Stock

ENTREPÔTS

Vous pouvez stocker tout ou partie de vos ressources après avoir Produit



2	2
5	4
8	6

PV / ressources stockées

Exemple d'objectif
(voyez la liste complète page suivante)

TUILES OBJECTIF

SERVICE CIVIQUE

2 2

5 4

8 6+

PV /
pouvoirs de **Consommation**

TOLÉRANCE

0 **ALIEN**

0 **IMPERIUM**

2 **REBELLE**

5 **TERRAFORMEUR**

8 **ÉLEVÉE**

2, 5 ou 8 PV si vous avez
3, 4 ou 5 mots-clés différents

MAIN D'ŒUVRE QUALIFIÉE

0

0

0

2

5

8

2, 5 ou 8 PV si vous avez
4, 5 ou 6 types de
pouvoirs différents

DIVERSIFICATION

0

0

3

8

3 ou 8 PV si vous avez
3 ou 4 *types* de colonie
différents

ENTREPÔTS

Vous pouvez stocker tout
ou partie de vos ressources
après avoir Produit

2 2

5 4

8 6

PV / ressources stockées

EXPLORATION

vous pouvez stocker 1 monde
défaussé après avoir
Exploré (ou **Colonisé**)

2 1

5 2

8 4

PV / mondes stockés

TAXES

vous pouvez stocker tout
ou partie des crédits
obtenus via une **Vente**

2 3

5 5

8 7

PV / crédits stockés

CONSCRIPTION

2 3

5 5

8 7+

PV / Colons *inutilisés*
sur votre plateau Empire

CRÉDITS

Auteur : Tom Lehmann

Illustrations originales : Wei-Hwa Huang

Illustrations de couverture, tuiles : Martin Hoffmann, Claus Stephan

Conception graphique, production : Martin Hoffmann

Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Inspiration et remerciements : Andreas Seyfarth

Tests et conseils

Iain Alexander, Chris Bishop, Dan Blum, Claire et Eric Brosius, Ed Bryan, Bay Chang, Eric Christian, Andrew Conway, Melissa et Will deMorris, David desJardins, Eric Dobson, Jeroen Doumen, Thomas Draper, Dave Duffield, Theresa Durringer, Bianca van Duyl, Brian Dysart, Dave Eisen, Barry Eynon, Chris et Kim Farrell, David Finberg, Aaron Fuegi, Jeff Gates, Mark Geary, Erin Haberle, Dave Helmbold, Jeremy Higdon, Jay Heyman, Jake et Kathleen Holland, Jenny Hoover, Robert Householder, Beth, Bryan, Jason, et Tommy Howard, Trisha et Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Steve Jones, Jeff Kahan, John Knoerzer, Sandy Kutin, Eu-Ming Lee, Jeremiah Lee, Larry Levy, Chris Lopez, Terry Lyzen, Ian Mackey, Paul Markarian, Joe Masinter, Sean McCarthy, Fraser McHarg, Graham Miller, Mari Mock, Mike Moor, Linnsey Nil, Debbie Ohi, Aliza Panitz, Charles Patrick, Mary et Ravindra Prasad, Marshall Quander, Jeff Rawlings, Doug Richardson, Jeff Ridpath, Melissa Rogerson, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Eric et Quincy Rosenzweig, Ed Rothenheber, Joe J. Rushanan, Tony Sait, Ron Sapolsky, Rob Shankly, Leanna et Michael Shuster, Hardeep Singh, David Smith, Michael Smith, Alex Sorbello, Sarah Spikes, Al Sweigart, Steve Thomas, John Todd, Daniel Tregear, Michael Tsuk, Terrence Tung, Ana Ulin, Matthew Utting, Lou Wainwright, Rob Watkins, Kevin Whitmore, Joanna Winter, Don Woods, Jason Woolever, Rae Yip... et tous ceux que j'oublie, à qui je présente mes excuses !

Crédits galactiques : Jay Tummelson, Wei-Hwa Huang, et Rob Shankly



© 2018 Rio Grande Games
Tous droits réservés.

Rio Grande Games, PO Box 1033
Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

Données et adresse à conserver - 07-2019

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com