



Explorer, Coloniser, Développer, Vendre, Consommer, ou Produire ? Quel sera votre choix ?
 Laquelle des anciennes colonies terriennes parviendra à tirer parti de la toute nouvelle technologie
 des sauts hyperspatiaux pour coloniser la galaxie ?
 Qui découvrira les secrets des puissants seigneurs Alien, mystérieusement disparus ?
 Votre objectif : construire l'empire spatial le plus puissant et prospère de la Galaxy !

PRÉSENTATION

Dans *Race for the Galaxy*, les joueurs bâtissent des civilisations galactiques grâce à des cartes représentant des mondes ou des développements technologiques et sociaux.

Chaque tour est composé d'une à cinq *phases*. À chaque tour, les joueurs choisissent simultanément et secrètement chacun une *carte action* parmi les sept dont ils disposent, puis ils la révèlent. Seules les phases choisies par au moins un sont réalisées. Pour chaque phase ainsi sélectionnée, l'ensemble des joueurs effectue l'*action* associée et chaque joueur ayant choisi la carte bénéficie d'un *bonus*.

Par exemple, si au moins un joueur choisit l'action *Développer*, la phase de *Développement* est réalisée (sinon elle est ignorée). Lors de cette phase, simultanément, chaque joueur peut choisir une carte développement à construire de sa main. Après avoir révélé les cartes, chaque joueur ajoute son développement à son *tableau* et défausse, de sa main, un nombre de cartes égal au coût du développement construit. Chaque joueur qui a choisi l'action *Développer* bénéficie d'un bonus qui lui permet de diminuer de -1 le coût indiqué.

Explorer permet aux joueurs de piocher des cartes parmi lesquelles ils sélectionnent celles qu'ils souhaitent ajouter à leur main. *Coloniser* permet aux joueurs d'ajouter des mondes à leurs tableaux. Quand un joueur choisit de *Produire*, certains mondes produisent des *ressources*, représentées par des cartes placées faces cachées sur ces mondes. Par la suite, quand un joueur choisit de *Consommer*, ces ressources peuvent être consommées pour gagner des points de victoire ou vendues pour gagner des cartes. Avec ces cartes, les joueurs peuvent coloniser de nouveaux mondes et construire de nouveaux développements : ce qui leur rapporte à la fois des points de victoire et de nouveaux *pouvoirs* qui les avantageront lors de certaines phases.

Pour remporter la partie, il vous faudra bâtir le plus grand empire galactique en gérant au mieux vos cartes, leurs pouvoirs, les différentes actions et les bonus associés.

Le joueur totalisant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur !

CONTENU

Certaines cartes des deux paquets ont été pré-triées pour votre toute première partie (voir *Préparation*). Soyez attentifs à ne pas mélanger les cartes dans un premier temps.

- 5 mondes de départ (numérotées de "0" à "4" dans des carrés rouges ou bleus situés dans leurs coins supérieurs gauches et inférieurs droits)
- 109 cartes de jeu (comme les mondes de départ, le nom du jeu est inscrit au verso), dont :
 - 59 mondes (avec un symbole rond ○)
 - 50 développements (avec un symbole en losange ◇)
- 4 sets de 7 cartes action (utilisées pour choisir les phases et bonus de chaque tour; le verso est coloré et sans le nom du jeu)
- 8 cartes action en double pour les parties en variante "expert" à 2 joueurs (désignées par 2)
- 6 mondes de départ optionnels pour les joueurs expérimentés (voir page 8)
- 4 aides de jeu
- 1 exemple de 3 tours de jeu
- 28 jetons Points de Victoire (PV): 18 x 1, 6 x 5, et 4 x 10

Détachez soigneusement les jetons de leur support avant votre première partie.

Les joueurs choisissent simultanément quelles phases seront réalisées. Les phases non choisies par les joueurs n'ont pas lieu. Chaque joueur reçoit un bonus spécifique à la phase qu'il choisit.

Les cartes peuvent être utilisées de 3 façons : en tant que mondes et développements ajoutés au tableau du joueur ; en tant que monnaie ; en tant que ressources à consommer ou à vendre.

Les joueurs explorent l'espace à la recherche de cartes utiles, construisent des développements, colonisent des mondes et produisent des ressources, qui peuvent être consommées ou vendues pour gagner des cartes ou des points de victoire.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie l'emporte !



exemples de cartes de jeu
(recto)

PRÉPARATION

Placez au centre de la table l'équivalent de 12 Points de Victoire (PV) par joueur en jetons de 1 et 5 PV. Mettez de côté les jetons de 10 PV (et tous ceux qui restent) : ils seront utilisés uniquement lors du dernier tour.

Chaque joueur prend un set de 7 cartes action différentes (verso de même couleur).

Trouvez et mélangez les 5 mondes de départ. Distribuez un monde face visible à chaque joueur : ils représentent le *tableau* initial de cartes de chaque joueur.

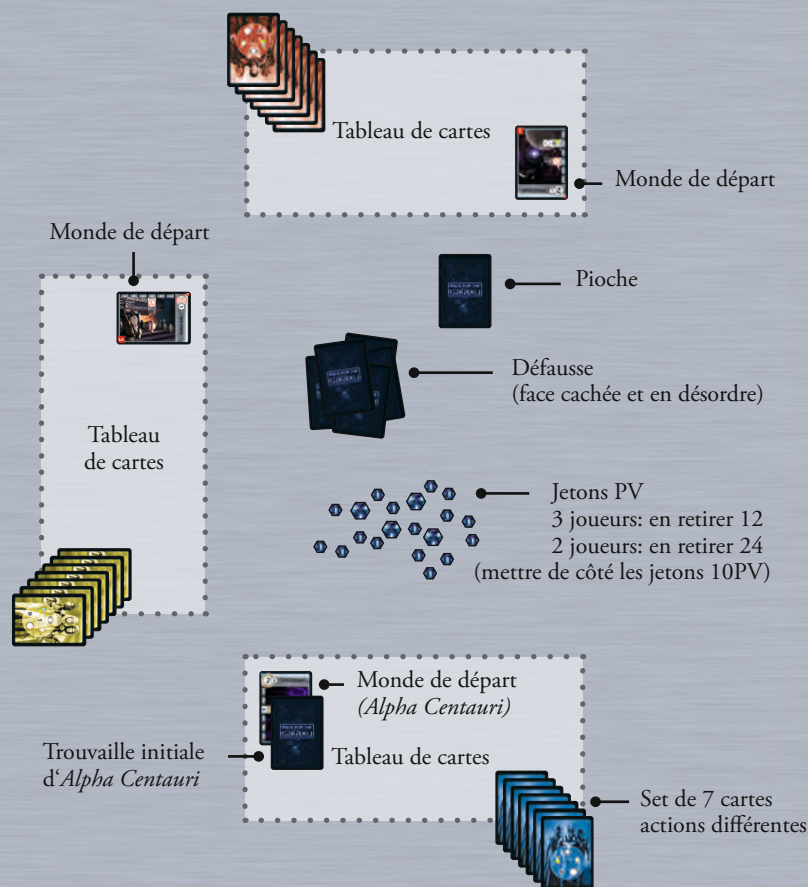
Pour votre première partie : au lieu de distribuer les mondes de départ parmi les 5 possibles, pour 2 joueurs, utilisez les mondes 1 et 2 ; pour 3 joueurs, utilisez les mondes 1-3 ; pour 4 joueurs, utilisez les mondes 1-4.

Mélangez les mondes de départ non utilisés avec les **cartes de jeu** pour former la *pioche*. Distribuez 6 cartes faces cachées à chaque joueur : chaque joueur en choisit 2 qu'il défausse et garde les 4 autres en tant que main de départ.

Pour votre première partie : Au lieu de composer ainsi la main initiale des joueurs, donnez à chaque joueur le set de 4 cartes prédéfinies portant le même numéro que son monde de départ. Mélangez les autres mondes de départ et les autres cartes prédéfinies au reste des cartes.

Les mondes de départ, les cartes prédéfinies et les sets de cartes action ont été triés pour votre toute première partie.

Note : Si *Alpha Centauri* est en jeu, placez une carte de la pioche face cachée dessus (en tant que ressource, appelée *trouvaille*, initiale).



Devant chaque joueur est situé son tableau de cartes. Au fil de la partie, les joueurs complètent leur tableau en y ajoutant des cartes monde et développement, faces visibles. Certains mondes peuvent avoir une carte face cachée sur eux, représentant une ressource. Initialement, le tableau ne contient que le monde de départ du joueur (et éventuellement sa trouvaille).



monde de départ carte prédéfinie

Les mondes de départ sont numérotés dans des carrés bleus ou rouges situés dans leurs coins inférieurs droits et supérieurs gauches (les couleurs n'ont pas d'importance pour le jeu de base mais seront utilisées dans certaines extensions).

Les cartes prédéfinies comportent un numéro non encadré.

Prenez l'équivalent de 12 PV par joueur en jetons de 1 et 5 PV.

Mettez de côté les jetons de 10 PV.

Chaque joueur prend un set de 7 cartes action et 1 monde de départ au hasard qu'il pose dans son *tableau* de cartes.

Mélangez les mondes de départ non utilisés avec les autres cartes de jeu. Chaque joueur reçoit 6 cartes et en défausse 2.

Les joueurs commencent donc avec une main de 4 cartes.

Le reste des cartes forme la pioche.

La pioche et la défausse sont toutes les deux constituées de cartes faces cachées. Pour bien les distinguer, conservez la pioche bien ordonnée, et la défausse un peu en désordre.

Les développements et les mondes des joueurs seront ajoutés à leur *tableau* de cartes.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs tours (généralement entre 7 et 11). Au début du tour, chaque joueur choisit simultanément une de ses 7 cartes actions qu'il place devant lui face cachée. Une fois que tous les joueurs ont effectué leur choix, ils retournent leur carte action face visible. Ensuite, les joueurs résolvent les phases sélectionnées dans l'ordre (I: Explorer; II: Développer; III: Coloniser; IV: Consommer; V: Produire), en ignorant chaque phase qui n'a pas été choisie par au moins un joueur.

Chaque phase correspond à une *action*, réalisée par *tous* les joueurs. De plus, les joueurs qui ont choisi cette phase reçoivent un *bonus*.

Important : si plusieurs joueurs sélectionnent la même phase, son action n'est réalisée qu'une *seule fois* et chaque joueur ayant sélectionné cette phase reçoit son bonus.

Le bonus d'une action peut, soit modifier sa résolution (comme en réduire le coût ou doubler les PV reçus), soit lui ajouter une action supplémentaire (comme piocher une carte après avoir réalisé l'action ou vendre une ressource).

Les joueurs pourront trouver utile de retourner la carte action de la phase qui vient de se terminer avant de commencer la suivante.

Les joueurs novices peuvent trouver utile de placer les cartes action choisies au milieu de la table dans l'ordre chronologique jusqu'à ce qu'ils soient plus habitués à l'ordre des phases.

Après que toutes les phases sélectionnées ont été résolues, chaque joueur défausse si besoin les cartes de son choix de manière à ne conserver que 10 cartes en main maximum d'un tour sur l'autre. Il récupère également toutes ses cartes actions.

Les tours de jeu se succèdent ainsi jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit remplie (voir *Fin de partie* page 7).

Les cartes de jeu peuvent être utilisées de 3 façons différentes :

- en tant que *développement* ou *monde* à ajouter à son tableau;
- en tant que *monnaie* à défausser de sa main, face cachée, pour réaliser des développements ou coloniser des mondes civils;
- en tant que *ressource* placée face cachée sur un monde tout juste colonisé (monde de trouvaillie) ou lors de la phase de Production.

I: EXPLORER

Action: chaque joueur pioche 2 cartes puis sélectionne celle qu'il souhaite ajouter à sa main, défaussant l'autre carte, face cachée, sur la défausse.

Les joueurs doivent attendre que tout le monde ait fini de piocher pour commencer à défausser.

Deux types de bonus d'*Exploration* sont possibles, suivant la carte action *Explorer* choisie par le joueur :

Un joueur qui a choisi *Explorer*: +5 pioche 5 cartes supplémentaires pour sa sélection. Il pioche donc 7 cartes en tout et n'en choisit qu'une parmi les 7 à ajouter à sa main et défausse les 6 autres.

Un joueur qui a choisi *Explorer*: +1, +1 pioche 1 carte supplémentaire pour sa sélection et en conserve une de plus. Il pioche donc 3 cartes en tout, en choisit 2 à ajouter à sa main et défausse la dernière.

Ainsi, en fonction du bonus choisi pour l'action d'*Exploration*, un joueur peut, soit avoir plus de choix dans la sélection des cartes, soit obtenir une carte supplémentaire à sélectionner.

Les *pouvoirs* de certaines cartes se trouvant dans le tableau d'un joueur peuvent modifier ces règles, lui permettant éventuellement de piocher et/ou de conserver plus de cartes.

À chaque tour, chaque joueur choisit secrètement une *carte action*. Les actions choisies sont révélées simultanément

Réalisez *seulement* les phases *sélectionnées* dans l'*ordre chronologique* suivant :

- I Explorer
- II Développer
- III Coloniser
- IV Consommer
- V Produire

Une phase comporte

- une *action*, réalisée par tous les joueurs
- un *bonus*, reçu uniquement par les joueurs qui ont choisi cette phase.

A la fin du tour, la limite de cartes en main est de 10 cartes. Si un joueur en possède davantage, il doit défausser l'excédent.

Les cartes de jeu peuvent être utilisées de 3 façons différentes :

- comme développement ou monde
- comme monnaie à dépenser
- comme ressource

Action : piochez 2 cartes; gardez-en 1, défaussez l'autre.

Les joueurs doivent attendre que tout le monde ait fini de piocher pour commencer à défausser.

Bonus (suivant la carte action choisie):
- piochez 5 cartes de plus

ou

- piochez 1 carte en plus et gardez-en 1 de plus.

Exemple : avec ce pouvoir d'*Exploration*, le joueur (s'il ne bénéficie d'aucun autre pouvoir) piocherait 4 cartes et en garderait 2.



II: DÉVELOPPER

Action: chaque joueur, s'il le souhaite, choisit de sa main un développement à poser, face cachée, devant lui. Une fois toutes les cartes posées, elles sont retournées *simultanément*, et chaque joueur paie le coût de son développement en défaussant de sa main le nombre de cartes correspondant au coût de développement.

Si tout le monde est d'accord, chaque joueur peut placer la carte développement qu'il souhaite jouer (s'il en a une) sous sa carte action, et la dévoiler lorsque tout le monde est prêt.

Chaque développement comporte un symbole  contenant son *coût*, allant de 1 à 6. Pour payer un développement, le joueur doit défausser de sa main un nombre de cartes égal à ce coût.

Les joueurs qui ont choisi *Développer*, reçoivent comme bonus de défausser une carte de moins pour payer leur développement. Si, grâce à des pouvoirs, le joueur ne doit rien payer, alors le bonus est sans effet.

IMPORTANT : Un joueur ne peut pas poser un développement qu'il possède déjà dans son tableau.

À côté du losange comportant le coût se trouvent les points de victoire (PV) de la carte : ils seront ajoutés au score final du joueur en fin de partie.

Les développements coûtant 6 ont une valeur de PVs représentée par un  : à la fin de la partie, ils rapportent un nombre de PV variable selon la composition de son tableau comme indiqué sur ces cartes.

Les *pouvoirs* de certaines cartes se trouvant dans le tableau d'un joueur *avant* le début de la phase *Développer*, peuvent modifier ces règles.

POUVOIRS DES CARTES

Chaque développement, et la plupart des mondes possèdent un ou plusieurs *pouvoirs*. Les *pouvoirs standards* sont indiqués par une icône sans texte (voir le résumé des cartes). Les *pouvoirs spéciaux* sont indiqués par une icône associée à une phase; l'explication se trouve au bas des cartes, commençant par la phase qu'ils affectent.

Tous les pouvoirs sont cumulatifs et modifient les règles. Un pouvoir ne modifie que les règles mentionnées dans sa description; les autres règles restent inchangées.

"Piocher" — dans toutes les phases exceptées *Explorer* — signifie piocher une carte et l'ajouter à votre main. Dans *Explorer*, cela signifie piocher et l'ajouter à celles à celles parmi lesquelles vous choisissez, comme expliqué dans le paragraphe *Explorer*.

Si, grâce à des pouvoirs, le coût d'une carte est réduit en dessous 0, il reste à 0. Il ne peut pas être négatif. Le joueur ne paye rien, mais il ne reçoit pas non plus de carte en "remboursement."

Un pouvoir ne prend pas effet lors de la *phase* pendant laquelle la carte est posée; il commence à prendre effet dès la phase *suivante*.

Ainsi, le pouvoir de *Travaux Publics*, qui consiste à piocher une carte après avoir construit un développement, ne s'applique pas à la construction de *Travaux Publics* (*seulement à des développements ultérieurs*).

À moins que le mot "peut" apparaisse dans son explication, un pouvoir *doit* être réalisé, tant que possible, lors de la phase qu'il concerne. (Le joueur a cependant le choix de l'ordre dans lequel utiliser ses pouvoirs, comme décrit plus bas au paragraphe *Consommer*).

Un pouvoir optionnel (tel que celui de *Vaisseau de colonisation*) *doit* être utilisé s'il est nécessaire à la pose d'un développement ou d'un monde qu'un joueur a choisi puis révélé.

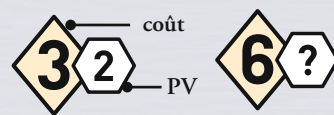
Les pouvoirs sont appliqués l'un après l'autre (même si leurs effets peuvent être cumulés). Un joueur doit terminer d'appliquer un pouvoir d'une carte avant d'en appliquer un autre.

Action : posez un développement et payez-le.

Pour indiquer qu'ils ne construisent aucun développement, certains joueurs "frappent" sur la table ; d'autres posent un monde face cachée au lieu d'un développement puis le révèlent en même temps que les autres (mais ne peuvent pas le coloniser puisqu'il s'agit d'une phase de développement) ; d'autres encore posent n'importe quelle carte face cachée puis la reprennent simplement en main en disant "non" au moment de révéler les cartes. Choisissez votre convention.

Bonus : défaussez une carte de moins pour payer la construction d'un développement.

Les développements rapportent des PV.



Un joueur ne peut pas avoir 2 développements identiques dans son tableau.

Les développements et la plupart des mondes possèdent un ou plusieurs *pouvoirs*.



Pouvoir standard



Pouvoir spécial

Les icônes de pouvoirs figurent sur la gauche des cartes, triées par ordre de phase (I-V) : les joueurs peuvent ainsi facilement passer en revue les pouvoirs présents dans leur tableau à chaque phase.

L'icône chromosome , **ÉLEVÉ**, **IMPERIUM** et **TERRAFORMEUR** sont des indications utilisées dans les extensions à venir.

Un pouvoir ne prend effet qu'à la phase *suivante* sa pose.

À moins que la carte n'indique le contraire, les pouvoirs *doivent* être appliqués dès qu'ils le peuvent.

III: COLONISER

Action : chaque joueur, s'il le souhaite, choisit de sa main un monde et le pose, face cachée, devant lui. Une fois toutes les cartes posées, elles sont retournées *simultanément*, et le coût des mondes civils est acquitté immédiatement alors que les mondes militaires sont conquis.

De nombreux mondes comportent un chiffre noir inscrit dans un cercle noir ; ce sont des **mondes civils** et ce chiffre, compris entre 0 et 6, représente le coût de colonisation. Pour le payer, le joueur défausse de sa main, face cachée, un nombre de cartes égal à ce coût.

Le cercle de certains mondes est quant à lui rouge, et contient un chiffre compris entre 1 et 7, rouge et blanc : ce sont des **mondes militaires** et ce chiffre représente la *défense* du monde. Pour les coloniser, il faut les conquérir (voir *Conquête militaire* ci-dessous).

Les joueurs qui ont choisi l'action *Coloniser*, piochent une carte en bonus après avoir colonisé (et éventuellement payé) un monde.

À côté du cercle comportant le coût ou la défense du monde se trouvent les points de victoire (PV) de la carte : ils sont à ajouter au score final du joueur en fin de partie.

Les *pouvoirs* de certaines cartes se trouvant dans le tableau d'un joueur *avant* le début de la phase *Coloniser*, peuvent modifier ces règles.

Trouvailles : le cercle de certains mondes est entouré d'un "halo" coloré, ce qui signifie que ce sont des *mondes de trouvaille* et qu'une *trouvaille* (une ressource spécifique aux mondes de trouvailles) y est découverte dès leur colonisation. Ainsi, lorsqu'un joueur ajoute un tel monde à son tableau, il prend une carte face cachée — sans la regarder — de la pioche et la place sur la partie inférieure droite de la carte du monde de trouvaille (pour garder visibles les PVs et les pouvoirs de la carte). Cette carte représente ainsi une *trouvaille* dont le *type* est indiqué par la couleur du halo.

Il existe 4 types de ressources dans le jeu :

- **Technologie Alien** (jaune) : artéfacts résiduels des seigneurs Aliens disparus
- **Ressources Génétiques** (vert) : matériel génétique utilisé pour les recherches biologiques
- **Eléments Rares** (orange) : éléments transuraniens alimentant les Sauts Hyperspaciaux
- **Ressources Nouvelles** (bleu) : arts et divertissement

Conquête militaire:

On *ne peut pas* payer le coût de colonisation des mondes militaires en défaussant des cartes : ils doivent être *conquis*.

Pour conquérir un monde, la *force militaire* totale du joueur doit être égale ou supérieure à la défense du monde à conquérir. Le joueur pose donc simplement la carte dans son tableau (et sa ressource trouvaille s'il comporte un halo) sans rien payer. Il pioche ensuite une carte bonus s'il a choisi *Coloniser*.

La force militaire nécessaire à la conquête des mondes militaires est générée par les pouvoirs de divers développements et mondes. La force militaire temporaire n'est valable que jusqu'à la fin de la phase de *Colonisation*.

Quelques développements et mondes, tels que *Monde Empathe*, *diminuent* la force militaire du joueur.

Lors d'une phase de *Colonisation*, *Tactiques avancées* peut être défaussé du tableau d'un joueur pour ajouter +3 à sa force militaire jusqu'à la fin de la *Colonisation*.

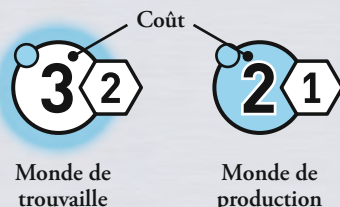
Un *Diplomate* permet à un joueur de coloniser un monde militaire (excepté les mondes militaires *Alien*), non en le conquérant, mais en payant un coût égal à sa défense -1.

Important: ce coût *n'est pas* diminué par la force militaire du joueur (Force militaire et paiement ne peuvent *jamais* être combinés).

Les réductions de coût accordées par *Robots Réplicateurs*, *Robots Miniers*, etc. *se combinent bien* avec le *Diplomate* pour réduire le coût de colonisation d'un monde militaire. De même, *Vaisseau de Colonisation* associé à *Diplomate* permet de placer un monde militaire (non-*Alien*) sans payer.

Ainsi, il existe deux façons complètement différentes de poser des mondes militaires.

Action : colonisez un monde (recevez une trouvaille s'il y a lieu).



Les mondes bleus, marron et verts présentent une lune dans "un coin" de leur cercle, à l'attention des joueurs daltoniens. (un cercle sur fond rouge en bas à droite indique qu'il s'agit d'un monde Rebelle, voir Imperium Galactique, en dernière page)

Bonus : piochez une carte après avoir colonisé un monde.

Les mondes rapportent des PVs.

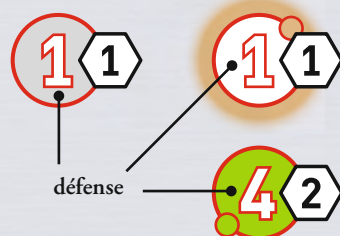


Une *trouvaille* n'est découverte qu'une seule fois : au moment où le monde est colonisé.



Les *trouvailles* sont placées sur les mondes dont le coût est entouré d'un halo coloré.

Les mondes militaires (avec un cercle rouge) doivent être *conquis* pour être colonisés.



Pour conquérir un monde militaire, la *force militaire* totale du joueur doit être égale ou supérieure à la défense du monde. Le joueur peut ensuite coloniser le monde sans payer.



exemples de pouvoirs militaires



Un *Diplomate* permet de payer pour coloniser un monde militaire *au lieu* de le conquérir.

IV: CONSOMMER

Action : tous les joueurs *doivent* utiliser leurs pouvoirs de *Consommation*, s'ils en ont, et ainsi consommer des ressources (y compris les trouvailles) pour gagner des jetons PV et/ou piocher des cartes.

Certains pouvoirs consomment plusieurs ressources. D'autres ne consomment qu'un certain type de ressources.

Certains, comme *Dépassement de budget*, consomment, non pas des ressources, mais des *cartes* que le joueur doit défausser de sa main.

Quelques pouvoirs, tels que ceux de *Économie de Marché*, n'impliquent aucune défausse : ils prennent simplement effet lors de la phase de *Consommation*.

Les ressources consommées sont défaussées faces cachées (sans les regarder).

Chaque ressource consommée n'est prise en compte que pour un seul pouvoir de

Consommation. Une ressource peut être consommée par n'importe quel monde.

Si plusieurs ressources sont potentiellement consommables par un pouvoir, le joueur choisit laquelle il consomme effectivement.

Consommer est donc obligatoire, toutefois, c'est le joueur qui choisit l'ordre dans lequel il applique les pouvoirs, même si cela implique qu'un certain nombre de ressources subsistent alors qu'elles auraient toutes été consommées en appliquant un ordre différent (à cause de leur *type* incompatible avec les pouvoirs de consommation restants par exemple).

Chaque pouvoir de *Consommation* ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase de *Consommation*. Certains pouvoirs demandent de défausser "jusqu'à" un certain nombre de ressources, chaque ressource ayant un effet. Ces pouvoirs doivent être utilisés à leur maximum si possible, lorsqu'ils sont déclenchés.

Ainsi, un joueur dont le tableau contient 3 ressources *Nouvelles*, *Nouveau Vinland*, et *Association de Libre-Échange*, ne peut pas décider de consommer 2 ressources avec le pouvoir de l'ALE (qui consomme jusqu'à 3 ressources *Nouvelles* pour recevoir 1PV et 1 carte pour chacune) puis, en fonction des cartes ainsi reçues, décider de consommer la 3ème ressource *Nouvelle* avec le pouvoir du *Nouveau Vinland* (et recevoir 2 cartes pour 1 ressource consommée). La 3ème ressource *Nouvelle* *doit* être consommée avec le pouvoir de l'ALE.

(Ces pouvoirs auraient pu être utilisés dans l'ordre inverse, mais ce choix doit être effectué avant d'utiliser le premier pouvoir de *Consommation* - une fois qu'un pouvoir commence à être utilisé, la séquence de ses effets ne peut pas être interrompue par un autre pouvoir.)

Deux types de bonus de *Consommation* sont possibles, suivant la carte action *Consommer* choisie par le joueur :

\$: Vente : les joueurs qui choisissent *Consommer: Vente* doivent vendre une seule ressource (avant d'utiliser leurs pouvoirs de *Consommation*), en la défaussant et en piochant un nombre de cartes défini par le *type* de ressource vendue :

Alien : 5 cartes - *Génétique* : 4 cartes - *Rare* : 3 cartes - *Nouvelle* : 2 cartes.

Contrairement à la consommation de ressource, aucun pouvoir n'est requis pour vendre.

Seuls les joueurs ayant choisi *Consommer : Vente* peuvent vendre une ressource.

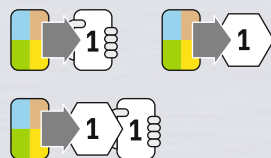
Les joueurs ayant choisi *Consommer : Vente* appliquent également à cette vente les pouvoirs de *Vente* correspondants (figurant près du symbole \$). En général, il s'agit de piocher des cartes supplémentaires.

2x PV : le bonus des joueurs ayant choisi *Consommer 2x PV* consiste à doubler le nombre de jetons PV que produisent les pouvoirs de *Consommation* — sans autre effet.

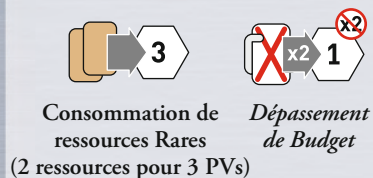
Exception: les PV obtenus en défaussant des cartes de votre main (grâce aux pouvoirs de cartes telles que *Dépassement de Budget* ou *Monde Marchand*) ne sont pas doublés par ce bonus.



Action : utilisez les pouvoirs de *Consommation* autant que possible, généralement pour défausser des ressources contre des jetons PV.



Exemples de pouvoirs de *Consommation*



Les pouvoirs de *Consommation* doivent être utilisés au *maximum de leur capacité*, dans l'*ordre* souhaité par le joueur.



Bonus (suivant la carte action choisie):

- vendez d'abord une ressource
- ou
- doublez les jetons PV reçus.

Important : *La Vente* n'est pas une phase distincte; c'est un bonus qui a lieu au début de la phase de *Consommation* pour ceux qui ont choisi cette action.



Exemples de pouvoirs de *Vente*

V: PRODUIRE

Action : placez une *ressource* sur chaque *monde de production* (mondes avec des cercles colorés pleins) **qui ne comporte pas déjà une ressource** en prenant une carte face cachée de la pioche — sans la regarder — et en la plaçant sur la partie inférieure droite de la carte du monde de production (pour garder visibles les PVs et les pouvoirs de la carte). Le *type* de cette ressource est indiqué par la *couleur* du cercle figurant sur la carte monde (et la couleur du pouvoir de *Production* correspondant).

Aucun monde ne peut contenir plus d'une ressource. Certains mondes, tels que *Monde Minéral*, permettent de piocher une carte lorsqu'ils produisent une ressource. Si une ressource est présente sur le monde de production avant la phase de *Production*, alors le joueur ne pioche *aucune* carte, car le monde ne produit pas de ressource lors de cette phase.

Le bonus des joueurs ayant choisi *Produire* consiste à produire une ressource (si c'est possible) sur un de leurs *mondes de trouville* vide.

Les pouvoirs de certaines cartes, telles que *Laboratoire Génétique*, peuvent aussi produire des ressources sur des mondes de trouville vides lors de la phase de *Production*.

D'autres, tels que ceux de *Ligue Pan-galactique*, permettent de piocher une carte pour chaque monde d'un certain type présent dans le tableau du joueur (tels que les mondes *Génétiques*, comportant soit un halo vert, soit un cercle vert plein).

FIN DE TOUR, CARTES ET JETONS

Une fois que toutes les phases sélectionnées ont été réalisées, le tour prend fin. À la fin du tour, le nombre de cartes en main est limité à 10. Les joueurs qui en possèdent plus défaussent pour remplir cette condition.

Toutes les cartes sont défaussées *face cachée*.

Lorsque la pioche est épuisée, remélanguez immédiatement la défausse pour former une nouvelle pioche.

Les jetons PV des joueurs et le *nombre* de cartes qu'ils ont en main doivent être bien visibles par tous. Au besoin, faites la monnaie en jetons PV.

Vérifiez si une condition de fin de partie a été atteinte.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la *fin* du tour (incluant la défausse) pendant lequel au moins une des conditions suivantes est remplie :

- un joueur a 12 cartes ou plus dans son tableau, face visible (un joueur peut finir la partie avec plus de 12 cartes dans son tableau s'il pose plusieurs cartes lors du dernier tour.)
- le dernier jeton PV a été gagné.

Si les jetons PV sont épuisés, prenez les jetons 10PV pour faire de la monnaie de sorte que tous les points gagnés lors du dernier tour soient bien distribués.

Chaque joueur calcule son score : additionnez les PV des développements et des mondes de son tableau, ses jetons PV gagnés en cours de partie, et les PV de fin de partie des développements coûtant 6 (?) (voir page 12)

Le joueur totalisant le plus haut score gagne !

En cas d'égalité, est déclaré vainqueur le joueur dont le nombre de cartes en main additionné du nombre de ressources sur ses mondes, est le plus grand.

Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité sont déclarés vainqueurs.

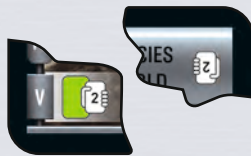
Action : Produisez une ressource sur chaque monde de production vide (qui n'en comporte pas déjà une)



Placez les ressources produites sur les mondes de production (avec des cercles colorés pleins).

Bonus : produisez une ressource sur un monde de trouville.

Pour faciliter la phase de Production, les icônes des pouvoirs de



Production qui procurent des cartes ou des ressources sur des mondes de trouville sont présentes 2 fois : dans la barre d'icônes et dans le coin supérieur droit de chaque carte.

Défaussez si besoin pour n'avoir que 10 cartes en main à la fin du tour.

La partie prend fin si :

- un joueur a 12 cartes ou plus dans son tableau à la fin du tour
- ou/et
- la réserve de jetons PV est épuisée

Finissez le dernier tour. Utilisez les jetons 10 PV si nécessaire.

Chaque joueur calcule et additionne :

- les PV de son tableau
 - les jetons PV accumulés
 - les PV (?) des développements
- Le joueur avec le plus de PV gagne!



Après la partie, retirez les mondes de départ du reste des cartes de jeu : faites un éventail des cartes et cherchez les cartes comportant des numéros encadrés dans le coin inférieur droit et supérieur gauche.

TIMING

La plupart du temps, les joueurs peuvent et doivent jouer simultanément.

Cependant, dans certains cas, l'ordre du tour peut avoir de l'importance :

- quand il n'y a plus beaucoup de cartes dans la pioche, ou
- lorsqu'il se peut que les jetons PV soient épuisés lors de ce tour, ou
- lorsque les joueurs développent ou colonisent alors qu'un joueur approche des 12 cartes dans son tableau.

En effet, vers la fin de la partie, si plusieurs joueurs possèdent *Tactiques Avancées* ou *Vaisseaux de Colonisation*, il peut être intéressant pour un joueur de savoir si un adversaire souhaite utiliser une de ces cartes (et la défausser) ou s'il souhaite ajouter une douzième carte à son tableau (mettant ainsi fin à la partie), avant de décider si lui-même utilise une de ces cartes.

Dans ce cas - et des cas similaires - résolvez la phase dans le sens horaire (après avoir posé les cartes simultanément), en commençant par le joueur dont le monde de départ porte le plus petit chiffre.

VARIANTE EXPERT POUR 2 JOUEURS

Dans un premier temps, il est préférable de jouer une partie à 2 joueurs en suivant les règles énoncées ci-dessus. Lorsque vous vous serez familiarisé avec le jeu, appliquez les modifications suivantes :

- Chaque joueur reçoit un set complet de 9 cartes action et en choisit *deux* au début de chaque tour au lieu d'une.
- Un joueur choisissant les 2 cartes *Explorer* et leur bonus réalise une seule phase Explorer qui cumule les 2 bonus : il pioche 8 cartes et en garde 2 (plus les effets des pouvoirs de liés à cette phase).
- Si un joueur choisit les 2 cartes *Développer* (ou les 2 cartes *Coloniser*), on procède à 2 phases correspondantes complètes et consécutivement (ce joueur reçoit le bonus pour chacune des phases). Si un adversaire a aussi choisi 1 carte de cette même action, alors il reçoit le bonus uniquement sur la première des 2 phases réalisées. Les pouvoirs des cartes posées lors de la première phase *peuvent* s'appliquer dès la deuxième phase.
- Si un joueur choisit les 2 cartes *Consommer*, il doit vendre une ressource (bonus Vente) avant de consommer ses autres ressources pour récupérer le double de PV (bonus 2x PV).

CRÉDITS

Conception, développement et règles: Tom Lehmann
Histoire inspirée par: Frederik Pohl et David Brin
Graphismes originaux et assistance au développement: Wei-Hwa Huang
Graphiste: Mirko Suzuki
Illustrations: Martin Hoffmann et Claus Stephan

Tests et conseils

Corin Anderson, Brian Bankler, Eric Brosius, Mark Delano, David desJardins, Chris Esko, Barry Eynon, Jeff Goldsmith, Dave Helmbold, Jay Heyman, Beth Howard, Bryan Howard, Joe Huber, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Lou Wainwright, Don Woods, et tant d'autres. Merci à tous!

Remerciements particuliers à : Wei-Hwa Huang qui a fait bien plus que son devoir !

Remerciements particuliers à : Rob Watkins, mon partenaire dans les années 90 sur un jeu de carte à collectionner non édité *Duel for the Stars*, qui a massivement inspiré ce jeu; Richard Borg, pour une idée capitale; Stefan Brück, qui nous a permis de travailler sur un jeu de cartes autour de *Puerto Rico* avec Richard ; et Andreas Seyfarth, sans qui cette idée ne nous serait jamais venue.

Si l'ordre du tour est important, effectuez le tour en sens horaire, en commençant par le joueur dont le monde de départ porte le plus petit chiffre. Si un joueur ajoute un autre "monde de départ" à son tableau en cours de partie (monde avec un carré numéroté), ne prenez toujours en compte que son monde de départ d'origine (celui avec lequel il a démarré la partie).



Partie à 2 joueurs : utilisez les 9 cartes action, choisissez-en *deux* au début de chaque tour au lieu d'une.



Mondes de départ pour joueurs expérimentés. Pendant la préparation, triez les mondes de départ, en deux groupes : impairs (rouges) et pairs (bleus). Mélangez les cartes de chaque groupe et distribuez-en une de chaque à chaque joueur. Mélangez les mondes de départ restants avec les autres cartes de jeu et distribuez-en 6 à chacun. Chaque joueur examine ses 8 cartes puis il défausse un de ses deux mondes de départ et deux cartes parmi les 6 cartes distribuées. Les joueurs révèlent ensuite simultanément leur monde de départ, et peuvent commencer à jouer.

POUVOIRS DES CARTES (par phase)

I: EXPLORER

Pioche supplémentaire

-  Piocher 1 ou 2 cartes en plus pour votre sélection.
-  Ces pouvoirs ne modifient pas le nombre de cartes conservées par le joueur.

Carte supplémentaire

-  Conservez 1 carte de plus.

Pioche et cartes supplémentaires

-  Piochez 2 cartes en plus pour votre sélection; conservez 1 carte de plus.

II: DÉVELOPPER

Piocher

-  Piochez une carte au début de la phase de Développement.

Réduction de coût

-  Réduit de 1 ou 2 cartes le coût de construction d'un développement (◇).

Piocher après

-  Piochez 1 carte après avoir construit un développement (◇).

Les pouvoirs ne peuvent pas réduire les coûts en dessous de 0 ni prendre effet lors de la phase durant laquelle ils ont été posés.

III: COLONISER

Réduction de coût

-  Réduit de 2 cartes le coût de colonisation d'un monde civil (○).

Réduction de coût spécifique

-  Réduit de 1 carte le coût de colonisation d'un monde civil de production ou de trouvaille d'Éléments Rares (●●).

Réduction de coût à 0

-  Le joueur peut défausser cette carte de son tableau pour réduire à 0 le coût de colonisation d'un monde civil (○). Ne peut pas être utilisé pour placer un monde de production ou de trouvaille Alien (●●).

Peut être utilisé pour coloniser la Pierre de Rosette Alien.

Les pouvoirs ne peuvent pas réduire les coûts en dessous de 0 ni prendre effet lors de la phase durant laquelle ils ont été posés. Les réductions de coût peuvent s'appliquer pour coloniser un monde militaire (●) en utilisant le pouvoir "Payer pour coloniser".

Force militaire

-  Augmente la force militaire en vue de conquérir des mondes militaires (●).
-  Le -1 n'est pas facultatif: ce pouvoir réduit bien la force militaire du joueur, rendant plus difficiles les conquêtes.
-  Le -1 n'est pas facultatif: ce pouvoir réduit bien la force militaire du joueur, rendant plus difficiles les conquêtes.
-  Le -1 n'est pas facultatif: ce pouvoir réduit bien la force militaire du joueur, rendant plus difficiles les conquêtes.

Force militaire spécialisée

-  +4 à la force militaire uniquement pour conquérir les mondes militaires Rebelles (●).

Réduction de coût/Force militaire spécifiques

-  Réduit le coût de colonisation d'un monde civil du type indiqué (●●●●), ou augmente la force militaire uniquement pour conquérir les mondes militaires du type indiqué.

Avantage militaire temporaire

-  Le joueur peut défausser cette carte de son tableau pour apporter +3 à sa force militaire jusqu'à la fin de la phase de Colonisation en cours.

Payer pour coloniser

-  Le joueur peut coloniser un monde militaire (●) comme un monde civil (○).
- Coût à payer : sa défense -1, les autres réductions pour coloniser les mondes civils restant applicables.
- Ne peut ni être utilisé pour placer un monde de production ou de trouvaille Alien (●●) ni être combiné avec d'autres pouvoirs permettant de Payer pour coloniser.

Le Diplomate possède également un pouvoir réduisant de -1 la force militaire.

Piocher après

-  Piochez une carte après avoir colonisé un monde (●○).

\$: VENTE

Toute ressource



Piochez 1 ou 2 cartes de plus lors de la vente d'une ressource.



Ressource d'un type spécifique



Piochez 1, 2, ou 3 cartes de plus lors de la vente d'une ressource du *type* indiqué

().

Ressource de ce monde



Piochez 1 ou 3 cartes de plus lors de la vente de la ressource du monde () possédant ce pouvoir (les autres pouvoirs de *Vente* liés à ce *type* sont également applicables).

IV: CONSOMMER

1 ressource quelconque



Consommez 1 ressource (de n'importe quel *type*) pour gagner le nombre de PV et/ou de cartes indiqué.



Nombre donné de ressources



Consommez exactement 2 ressources (de n'importe quel *type*, éventuellement identiques) pour gagner 3 PV.



Consommez exactement 3 ressources de *types* différents, () pour gagner 3 PV.

Type spécifique de ressource(s)



Consommez le nombre indiqué de ressources du *type* spécifié () pour gagner le nombre de PV et/ou de cartes indiqué.



Défausser "jusqu'à"



Consommez jusqu'à un certain nombre de ressources pour gagner le nombre de PV et/ou de cartes indiqué pour *chacune* d'elles.



Ces pouvoirs *doivent* être utilisés au *maximum* dans la mesure du possible.

Exemple: si un joueur possède 2 ressources du type approprié et décide d'utiliser un de ces pouvoirs, alors il devra défausser ses 2 ressources.

Toutes ses ressources



Consommez *toutes* les ressources (éventuellement après avoir utilisé d'autres pouvoirs de *Consommation*) pour gagner un nombre de PV égal au nombre de ressources consommées -1.

Exemple: si un joueur a 3 ressources lorsqu'il utilise ce pouvoir, alors il les défausse toutes pour gagner 2 PV.

Piocher



Piochez 1 carte.

Des cartes au prix de Vente



Consommez une ressource pour piocher un nombre de cartes égal à son prix de *Vente* :

Monde de Trafiquants

- Nouveauté : 2
- Rare : 3
- Génétique: 4
- Alien : 5

Les pouvoirs de *Vente* n'affectent *pas* ce pouvoir.



Consommez une ressource pour piocher un nombre de cartes égal à son prix de *Vente* :

Ligue Commerciale

- Nouveauté : 2
- Rare : 3
- Génétique: 4
- Alien : 5

Les pouvoirs de *Vente* (y compris ceux de cette carte) sont applicables.

Piocher si la chance sourit



Donnez un chiffre entre 1 et 7. Retournez la première carte de la pioche : si ce chiffre correspond au coût ou à la défense de la carte, gardez-la. Sinon, défaussez-la.

	0	1	2	3	4	5	6	7
	0	12	12	4	8	2	12	0
	2	6	17	9	4	5	2	0
	0	6	9	3	2	2	2	1

de cartes de chaque coût/défense

Le Monde du Jeu possède également un pouvoir de *Consommation* standard en plus de celui-ci.

Défausser des cartes, pas des ressources



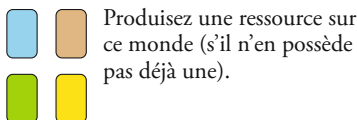
Le joueur peut défausser jusqu'à 2 cartes de sa main pour gagner 1 PV par carte.

Ces PV ne sont pas *doublés* par le bonus Consommer : 2x PV

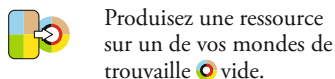
Ce pouvoir est *optionnel* et peut n'être utilisé que *partiellement*.

V: PRODUIRE

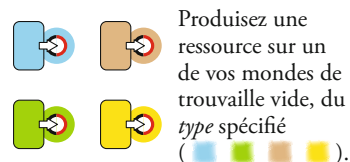
Produire des ressources



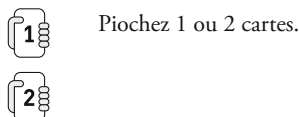
Produire une trouvaille



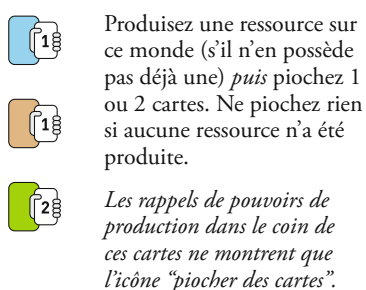
Produire une trouvaille spécifique



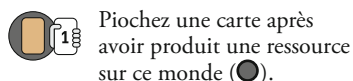
Piocher



Produire une ressource et piocher

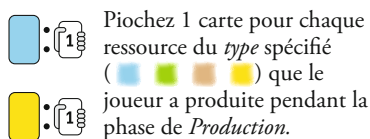


Piocher pour la production d'une trouvaille

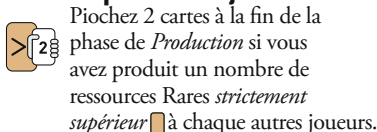


Le rappel du pouvoir de production dans le coin de cette carte montre l'icône "piocher une carte" sur ce monde.

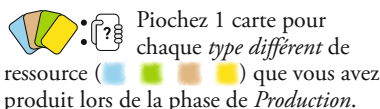
Piocher par ressource du type



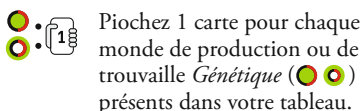
Piocher pour la majorité



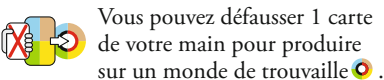
Piocher pour différents types



Piocher par monde du type



Défausser pour produire une trouvaille



À PROPOS DES CARTES

Distribution (120 cartes de jeu):

- 11 mondes de départ 8 et 3
- 22 autres mondes militaires
- 37 autres mondes civils
- 12 développements coûtant 6
- 38 autres développements: 19x2

25 mondes sont des mondes militaires :

- 6 défenses 1 (1 Rebelle)
 - 9 défenses 2 (1 Alien, 1 Rebelle, 3 de départ)
 - 3 défenses 3 (2 Rebelles)
 - 2 défenses 4 (1 Alien)
 - 2 défenses 5 (1 Alien, 1 Rebelle)
 - 2 défenses 6 (1 Alien, 1 Rebelle)
 - 1 défense 7 (1 Rebelle)
- Diplomate non utilisable pour 4 Alien.

22 cartes contribuant à la force militaire:

- 7 2x +1, 3x +2, 2x +3
 - 2 +3 en défaussant
 - 7 5x +1, 1x +2, 1x +3
 - 2 +1
 - 4 mondes de départ: +1; 2x +1, +2
- Empire Galactique: +4 vs 7 Rebelle
- 1 et 1 donnent +2 vs 4 Alien
- Alpha Centauri: +1 vs. 3 Rare
- 5 cartes diminuent de -1 la force militaire

95 cartes sont placées en payant:

- 2 coût 0: 0 et 2
- 18 coût 1: 12 et 6
- 29 coût 2: 12 et 17
- 13 coût 3: 4 et 9
- 12 coût 4: 8 et 4
- 7 coût 5: 2 et 5
- 14 coût 6: 12 et 2

26 mondes sont des mondes de trouvaille :

- 6 Nouvelles : 3 et 3
- 7 Rares : 5 et 2
- 7 Génétiques : 2 et 5
- 6 Aliens : 3 et 3

22 mondes produisent des ressources:

- 9 Nouvelles : 8 et 1
- 7 Rares : 5 et 2
- 4 Génétiques : 3 et 1
- 2 Aliens : 1 et 1

6 et 2 produisent une ressource sur un type spécifique de monde de trouvaille;

2 produisent sur n'importe quel monde

34 cartes consomment une ou plusieurs ressources:

- 17 (4 de départ) et 2
- 15
- 2 et 1 consomment des cartes pour gagner des PV

POUVOIRS DES DÉVELOPPEMENTS COÛTANT 6



Lorsque vous avez construit ce type de développement, vous marquez des PV en fin de partie, pour chaque carte remplissant une condition (onglet) listée sur ces développements, présente dans votre tableau (ou pour chaque tranche de 3 jetons PV gagnés au cours de la partie pour *Renaissance Galactique*). Pour chaque développement coûtant 6, une carte donnée ne peut être prise en compte que dans une seule catégorie. Les conditions écrites en MAJUSCULE sont le nom de certaines cartes spécifiques. Pour chaque carte listée présente dans le tableau du propriétaire, attribuez les PVs indiqués.

TECHNO-INSTITUT **ALIEN**

- 3/ Monde de production Alien
- 2/ Monde de trouvaille Alien
- 2/ Autre carte **ALIEN** (incluant celle-ci)

ASSOCIATION DE LIBRE-ÉCHANGE

- 2/ Monde de production de ressources Nouvelles
- 1/ Monde de trouvaille de ressources Nouvelles
- 2/ SOCIÉTÉ DE CONSOMMATION,
- COLONIE EN EXPANSION

FÉDÉRATION GALACTIQUE

- 2/ Développement coûtant 6 (incluant celui-ci)
- 1/ Autre développement

IMPERIUM GALACTIQUE

- 2/ Monde militaire Rebelle
- 1/ Autre monde militaire

Les mondes militaires Rebelles sont identifiables par un petit cercle plein rouge situé sous les PV.

RENAISSANCE GALACTIQUE

- 1/ tranche de 3 PV en jetons (arrondi à l'inférieur)
- 3/ LABORATOIRE DE RECHERCHE,
- JET SET GALACTIQUE,
- COLONIE D'ARTISTES

PROGRAMME SETI

- 1/ Développement avec un pouvoir d'Exploration (incluant celui-ci)
- 2/ Monde avec un pouvoir d'Exploration
- 1/ Autre monde

GUILDE DES MARCHANDS

- 2/ Monde de production (pas monde de trouvaille)
- 1/ Ressource à la fin de la partie

LIGUE MINÈRE

- 2/ Monde de production Rare
- 1/ Monde de trouvaille Rare
- 2/ ROBOTS MINIERs,
- CONGLOMÉRAT MINIER

ÉCONOMIE DE MARCHÉ

- 2/ Développement avec un pouvoir de Consommation (incluant celui-ci)
- 1/ Monde avec un pouvoir de Consommation

Les pouvoirs de Vente ne sont pas considérés comme des pouvoirs de Consommation pour ces conditions d'obtention de PV

NOUVEL ORDRE GALACTIQUE

- +? Force militaire totale (considérez les pouvoirs militaires négatifs mais pas les pouvoirs spécialisés)

Les pouvoirs militaires spécialisés incluent non seulement la force militaire spécifique aux mondes *Rebelle*, *Alien*, etc. mais également la force militaire temporaire, telle que celle apportée par *Tactiques Avancées*.

LIGUE PAN-GALACTIQUE

- 2/ Monde Génétique
- 1/ Autre monde militaire
- 3/ DIPLOMATE

LIGUE COMMERCIALE

- 2/ Développement avec un pouvoir de Vente (incluant celui-ci)
- 1/ Monde avec un pouvoir de Vente (incluant celui-ci)

Édition originale publiée par Rio Grande Games
If you have comments, questions, or suggestions, please write to us at:

Rio Grande Games, PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA
E-Mail: RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

© 2004 - 2007 Tom Lehmann
© 2007, 2018 Rio Grande Games

version: 2.01



Édition 2020 publiée en France par Matagot

Traduction : Marie Philippon
Relecture : Bruno Larochette
(ainsi que la communauté Matagot que nous tenons à remercier)
Éditions du Matagot
48, rue de la Bienfaisance
75008 PARIS



www.matagot.com
@EditionsMatagot