



par Tom Lehmann

Développez des technologies et colonisez des mondes pour bâtir un empire galactique. Trouvez les combinaisons de cartes gagnantes !
Ce jeu rythmé et rapide initie les joueurs à l'univers de **Race for the galaxy**.

Les joueurs placent des cartes pour bâtir leur empire en défaussant d'autres cartes pour en payer le coût. Les cartes placées à chaque manche permettent de marquer des points et de piocher des cartes. Vous devez équilibrer vos revenus et vos points. La partie se termine lorsqu'un des joueurs atteint 50 points ou plus. Le joueur ayant le plus de points gagne !

MISE EN PLACE

- Placez autant de cartes *Corps Expéditionnaire* que de joueurs, face visible, au centre de la table. Replacer les autres dans la boîte.
- Pour *une première partie*, distribuez à chaque joueur, au hasard, un des 4 sets de cartes prédéfinies, marquées A, B, C ou D dans leurs coins supérieurs droits et inférieurs gauches. Mélangez les cartes restantes pour former la pioche.
- Pour *les parties suivantes*, mélangez toutes les cartes et distribuez 7 cartes à chaque joueur qui en choisit 2 à défausser, face cachée, commençant ainsi avec une main de 5 cartes.
- Placez les jetons PV et les marqueurs Explorer sur la table.

DÉROULEMENT DU JEU

En général, une partie se déroule en 6 ou 7 tours. Chaque tour, les joueurs placent simultanément une carte face cachée devant eux (ou un marqueur Explorer). Puis ils les révèlent, payent le coût et les ajoutent à leur empire. Les cartes sont soit des développements (◇), soit des mondes (○ ou ○). Chaque joueur peut, au choix :

- Placer 1 développement (◇). Défausser 1 carte de moins pour payer.
- Placer 1 monde (○ ou ○). Après l'avoir payé ou conquis, piocher 1 carte.
- Placer 1 développement et 1 monde. Payer le coût indiqué. Ne pas piocher.
- Ou, au lieu de placer des cartes, placer un marqueur Explorer et piocher des cartes supplémentaires (voir Explorer ci-dessous).

Les joueurs récoltent enfin les points de toutes les cartes de leur empire. Si personne n'a 50 PV ou plus, les joueurs piochent autant de cartes que leur revenu, et commencent alors le tour suivant.

CARTES

Sur chaque carte est indiqué un type, un coût ou une défense, des PVs, un revenu, des pouvoirs éventuels, et jusqu'à 3 icônes : Exploration (👁️), Militaire (+1), ou Chromosome (🧬). L'icône Exploration impacte l'action Explorer. L'icône Militaire est liée à la conquête des mondes militaires. Toutes les icônes affectent également divers pouvoirs de cartes, les PVs ou le revenu. Les pouvoirs modifient la suite du jeu (voir ordre ci-dessous)

Certaines cartes sont liées à des mondes d'une couleur donnée (○ ou ○, le cas échéant) ou dans votre empire (voir icônes à droite) : s'ils ne sont pas gris, les mondes sont bleus, marrons, verts ou jaunes, indiquant la production d'un type de ressource spécifique : Nouveauté, Éléments rares, Génétiques ou Technologie Alien.

Important: Un empire peut contenir plusieurs exemplaires d'une même carte (sauf *Corps Expéditionnaire* et *Traité Commercial*). La plupart des effets se cumulent.

PAIEMENT / CONQUÊTE

Le nombre noir dans le cercle ou le losange d'une carte indique son coût. (Les mondes dont le nombre est blanc et rouge se placent différemment. Voir ci-dessous). Vous payez le coût en défaussant autant de cartes que ce nombre, face cachée, dans la défausse. Le coût peut en être réduit, mais jamais être inférieur à 0.

Une fois par partie, vous pouvez placer un *Corps Expéditionnaire* depuis le centre de la table au lieu d'une carte de votre main, en payant son coût de 1 normalement (si vous ne placez pas de monde en même temps, ne défaussez rien).

Conquête. Un monde militaire ○ est identifié par un cercle rouge dans lequel se trouve un nombre blanc et rouge : c'est sa défense.

Un monde militaire ne doit pas être payé mais conquis au moment même où il est placé (excepté en utilisant le *Diplomate*).

Pour conquérir un monde militaire, le joueur ne défausse aucune carte, mais doit avoir une force militaire - somme des icônes militaires (+1) - égale ou supérieure à la défense du monde en question (ou des pouvoirs augmentant suffisamment sa force militaire)

Certaines cartes apportent de la force militaire pour ne conquérir que des mondes d'une certaine couleur ou que des mondes militaires **REBELLES**.

On ne peut pas placer un monde en combinant force militaire et paiement.

Un *Corps Expéditionnaire* permet de placer les mondes militaires ○ non-Alien comme des mondes non-militaires ○ en payant son coût -1 et non avec la force militaire.

Ordre. Le pouvoir ou l'icône d'un développement ne s'applique pas à son propre placement mais peut affecter le placement d'un monde durant le même tour.

Le pouvoir ou l'icône d'un monde ne s'applique pas à son propre placement (mais peut affecter le placement d'un second monde, voir ci-dessous).

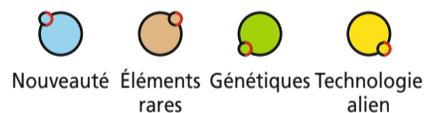
PLACER UN SECOND MONDE

Convoi de Colonies et *Convoi Militaire* permettent chacun de placer un second monde du même type (mais pas plus de 2 mondes) durant le même tour.

CONTENU

- 4 cartes (avec fond doré)
Corps Expéditionnaire
- 112 cartes de jeu
- 4 aides de jeu
- 8 marqueurs Explorer
- 84 jetons points de victoire (PV) :
20 x 10, 12 x 5, 52 x 1

Avant votre première partie, dépunchez délicatement les marqueurs et jetons.



3 Les mondes de couleur et leurs icônes comportent de petites "lunes" pour aider les joueurs daltoniens.



Laisser la défausse en désordre pour ne pas la confondre avec la pioche.



Utilisation du *Diplomate* lors du même tour où il est placé dans l'empire

Les seconds mondes sont placés après avoir révélé et payé ou conquis les cartes (mais avant le calcul du score). Une carte piochée pour ne pas avoir placé de développement, peut être placée comme second monde.

Convoi de Colonies peut être utilisé lors d'un tour ultérieur à son placement.

Il ne peut pas apporter de réduction pour le placement d'un premier monde durant ce tour. Il peut être combiné avec *Diplomate*.

Convoi militaire ne peut pas être utilisé après avoir placé un premier monde avec *Diplomate* durant ce tour.

EXPLORER

Un joueur qui ne peut ou ne veut pas placer de carte peut choisir de placer un marqueur Explorer à la place. Il pioche deux cartes, plus le nombre de cartes indiqué par les icônes d'exploration de son empire, incluant les 3 icônes du marqueur Explorer, et les ajoute à sa main. Ensuite, il défausse autant de cartes que ses icônes d'exploration (il garde au final 2 cartes) et retourne le marqueur Explorer sur la face *.

Puis il marque ses points et reçoit son revenu normalement.

COLLECTER LES PVs ET RÉCOLTER LES REVENUS

Collectez les PVs pour chaque carte de votre empire, selon les indications des cartes. Certaines cartes fournissent des PVs et revenus variables selon les icônes et types de cartes présents dans votre empire (voir à droite), et pour certaines cartes, dans l'empire d'un autre joueur de votre choix.

Les cartes identiques dupliquent ces effets.

Certaines cartes fournissent des PVs ou revenus supplémentaires quand votre empire contient une carte spécifique ou un certain type de cartes. Avoir plusieurs exemplaires de la carte spécifique ou du type de carte mentionné n'augmente pas le montant reçu.

Placez les jetons PVs à proximité des cartes ou marqueurs Explorer placés.

Il est ainsi plus facile de calculer les PVs des tours suivants en additionnant les PVs fournis par les nouvelles cartes à ceux déjà calculés, et d'en collecter le montant total.

Gagnant. Si un joueur totalise 50 jetons PVs ou plus, la partie se termine.

Le joueur ayant le plus de PVs gagne !

En cas d'égalité, le joueur cumulant le plus de cartes en main et en revenu total gagne. Si l'égalité persiste, les deux joueurs sont déclarés vainqueurs.

Si la partie n'est pas terminée, collectez les revenus et commencez un nouveau tour.

Si la pioche est presque vide, le joueur totalisant le plus de PVs reçoit ses revenus en premier, puis les autres, dans le sens horaire. S'il y a égalité du plus grand nombre de PVs, le joueur se trouvant le plus près du joueur qui a distribué les cartes en début de partie dans le sens horaire reçoit ses revenus en premier.

Remélangez la défausse pour former une nouvelle pioche dès qu'elle est épuisée.

Limite de cartes en main. Une fois que les joueurs ont récolté leur revenu, les joueurs avec plus de 10 cartes en main doivent défausser jusqu'à n'avoir plus que 10 cartes en main.

Vous pouvez défausser cette carte de l'empire pour placer un 2nd monde **coût -2; les 2 mondes doivent être non-militaires**

CONVOI DE COLONIES

Vous pouvez placer un 2nd monde militaire **avec vos inutiles**

CONVOI MILITAIRE



Une icône du marqueur Explorer agit uniquement lors de cette exploration, mais pas pour les explorations suivantes, ni pour les pouvoirs relatifs aux icônes d'exploration.

Normalement, suffisamment de marqueurs Explorer sont fournis dans la boîte. Si toutefois vous n'en avez pas assez, remplacez-les par des pièces de monnaie.

Le nom des cartes est écrit à la fois en haut et au bas des cartes pour faciliter le décompte des points si elles sont recouvertes.

: 1 /

: 1 / + 1 /

Précisions:

Diplomate : peut se combiner avec d'autres réductions, sauf une carte indentique.

Jet Set Galactique : 2, 3, 4, 5, ou 6 de ces cartes dans l'empire d'un joueur totalisent respectivement 8, 18, 32, 50, ou 72 PVs à chaque tour.

Nouvel Ordre Galactique : ne pas compter de point pour les mondes militaires contre certains mondes.

Traité Commercial : le joueur qui la possède peut placer des cartes avec des icônes militaires plus tard.

Propagande de Guerre : pour évaluer si la carte doit être transférée, considérez seulement les icônes et pouvoirs militaires, et non militaires contre certains mondes spécifiques. Si les deux copies sont en jeu, faites-le en même temps pour les deux.

En cas d'égalité de la plus grande force militaire entre les autres joueurs, donnez-la au premier joueur dans le sens horaire.

Timing : le jeu se joue simultanément. Au besoin, le tour de jeu sera supposé commencer au distributeur du début de la partie.

EXEMPLE DE TOUR



Tour 1 : Joe prend un *Corps Expéditionnaire* du centre et place une carte face cachée. Lorsque les autres joueurs sont prêts, il la retourne et révèle un *Monde de trafiquants*, un monde à 1 de défense qu'il peut placer grâce au 1 de force militaire du *Corps Expéditionnaire*. Joe défausse ensuite une carte pour payer le *Corps Expéditionnaire* et pioche 2 cartes de revenu, terminant le tour avec 5 cartes en main.



Tour 2 : Joe place la *Société de Consommation*, défaussant une carte pour le payer (et non 2), puisqu'il ne place pas de monde durant cette manche. Il gagne 1 PV pour ce tour et son revenu passe à 3 cartes. Il finit le tour avec 6 cartes en main.



Tour 3 : Joe révèle *Siège de la Surveillance Galactique*, défausse 4 cartes pour son coût. Puisqu'il n'a pas placé de développement, il pioche ensuite 1 carte. Il gagne 2 PVs pour ses deux paires de plus le 1 PV de sa *Société de Consommation* obtenu grâce au placement de son *Monde de Nouveauté*. Il ajoute donc 3 PVs au 1 PV collecté au tour précédent et gagne 4 PVs lors de ce tour, ainsi que 6 cartes de revenu.



Tour 4 : Joe dépense toutes ses cartes et utilise sa force militaire pour placer *Salon Galactique* et *Monde Pirate*. Il parvient à 9 PVs, dont 1PV de plus par la *Société de Consommation* et 2 de plus par le *Siège de la Surveillance Galactique*. Joe gagne 13 PVs, totalisant 18 PVs. Son revenu augmente de 5, il pioche donc 11 cartes et en défausse une pour respecter la limite de 10 cartes en main.

CRÉDITS

Auteur : Tom Lehmann

Illustrations : Martin Hoffmann and Claus Stephan

Graphisme : Mirko Suzuki

Icônes originaux : Wei-Hwa Huang

Playtests et conseils : Lisa Bjornseth, Jacob Butcher, Andrew Conway, Will DeMorris, David desJardins, Dave Duffield, Chris Farrell, David Helmbold, Jay Heyman, Robert Householder, Joe Huber, Alec Hsu, Trisha and Wei-Hwa Huang, Eu-Ming Lee, Chris Lopez, Brian Modreski, Dane Sanders, Ron Sapolsky, Alex Sorbello, Steve Thomas, Rob Watkins, Kevin Whitmore, and Don Woods

Remerciements spéciaux : Larry Rosenberg

Traduction FR : Marie PHILIPPON

Relecture : Cédric BASSO

©2020 Tom Lehmann

©2020 Rio Grande Games

If you have any comments, questions, or suggestions, please let us know at:

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

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com



Matagot



www.matagot.com
@EditionsMatagot

