

RACE FOR THE GALAXY

Explorer, Coloniser, Développer, Vendre, Consommer ou Produire ? Quel sera votre choix ? Laquelle des anciennes colonies terriennes parviendra à tirer parti de la 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 !

PRESENTATION

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*. A chaque tour, les joueurs choisissent simultanément et secrètement une *carte d'action* parmi les sept dont chacun dispose, puis la révèlent. Seules les phases correspondant aux actions choisies par les joueurs ont lieu. Pour chaque phase ainsi choisie, l'ensemble des joueurs effectue l'*action* associée et le ou les joueur(s) ayant choisi la carte bénéficie(nt) d'un *bonus*.

Par exemple, si au moins un des joueurs choisit l'action *Développer*, la phase de développement sera effectuée (sinon elle sera ignorée). Lors de cette phase, simultanément, chaque joueur peut choisir de poser l'une des cartes de développement de sa main. Après la révélation des cartes, chaque joueur ajoute un développement à son *tableau* de jeu et défausse un nombre de cartes de sa main égal à son coût. Le bonus de cette phase permet à chaque joueur ayant choisi l'action *Développer* de payer une carte de moins que le coût indiqué.

Explorer permet aux joueurs de tirer des cartes et de sélectionner celles qu'ils souhaitent ajouter à leur main. *Coloniser* permet aux joueurs de placer un monde dans leur tableau. Certains mondes produisent des *ressources*, représentées par des cartes faces cachées, quand un joueur choisit de *Produire*. Ces ressources peuvent ensuite être défaussées pour gagner des points de victoire ou vendues pour obtenir des cartes quand un joueur choisit de *Consommer*. Avec ces cartes, les joueurs peuvent coloniser de nouveaux mondes ou poser de nouveaux développements, gagnant ainsi des points de victoire et de nouveaux *pouvoirs* qui les avantageront lors de certaines phases.

Le joueur qui gère le mieux ses cartes et ses choix d'actions afin de construire le plus grand empire pourra remporter la partie.

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

CONTENU

Certaines cartes des trois paquets ont été pré-triées pour votre première partie (voir Préparation). Ne mélangez pas les cartes dans un premier temps.

- 5 cartes mondes de départ (numérotées de 0 à 4 dans des carrés bleu et rouge situés dans leurs coins supérieur gauche et inférieur droit)
- 109 cartes de jeu (leur dos comporte le titre du jeu, comme celui des mondes de départ) dont :
 - 59 mondes (avec un symbole rond ○)
 - 50 développements (avec un symbole en losange ◆)
- 4 jeux de 7 cartes d'action (utilisées à chaque tour pour choisir les phases et bonus. Ces cartes ont un dos coloré sans titre)
- 8 cartes action en double pour la variante « expert » du jeu à 2 (marquées 2)
- 4 aides de jeu
- 28 jetons de points de victoire (PV) : 18 @ 1, 6 @ 5 et 4 @ 10

Retirez précautionneusement les jetons de leur logement avant votre première partie.

Les joueurs choisissent simultanément les phases qui seront effectuées. Les phases non sélectionnées n'ont pas lieu. Chaque joueur reçoit un bonus lors de la phase qu'il a choisie.

Les cartes peuvent être utilisées de 3 façons : comme développements ou mondes placés devant le joueur, comme argent, ou bien comme ressources à consommer ou à vendre.

Les joueurs explorent l'espace pour découvrir des cartes utiles, se développent, colonisent de nouveaux mondes et produisent des ressources. Les ressources peuvent être consommées pour générer des points de victoire ou vendues contre des cartes.

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie !



MISE EN PLACE

Posez au milieu 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) afin de les utiliser durant le dernier tour.

Chaque joueur prend un jeu de sept cartes action *différentes*.

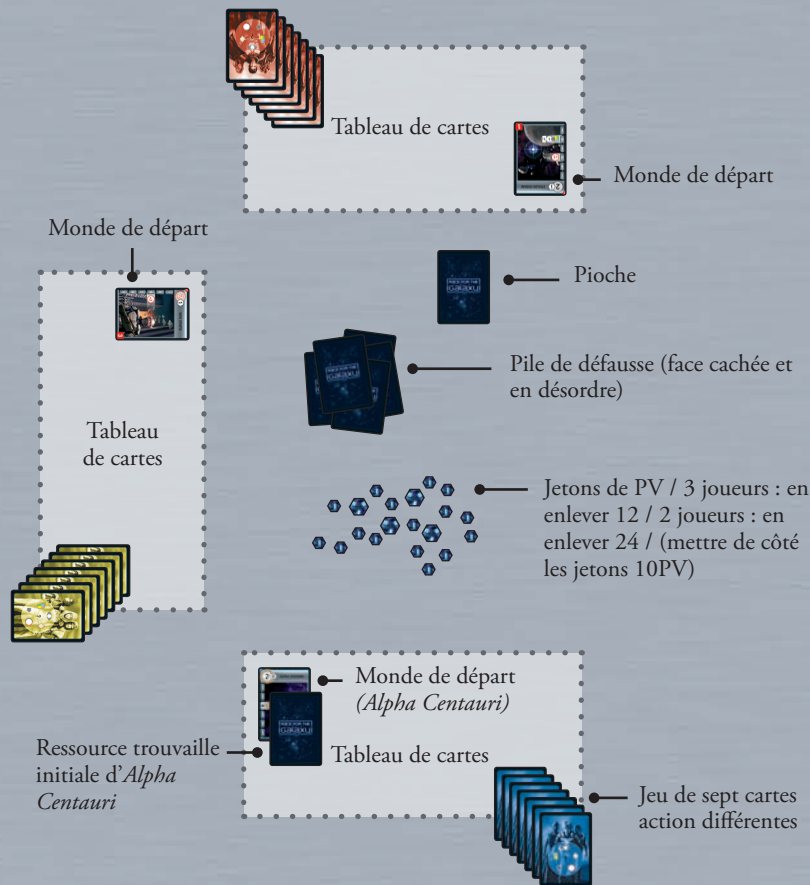
Trouvez et mélangez les 5 cartes **mondes de départ**. Distribuez un monde face visible à chaque joueur. Ils forment le *tableau* de cartes initial de chaque joueur.

Pour votre première partie : Au lieu de distribuer les mondes de départ parmi les 5, utilisez les mondes 1 et 2 à 2 joueurs, les mondes 1 - 3 à 3 joueurs et les mondes 1 - 4 à 4 joueurs.

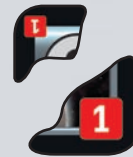
Mélangez les cartes mondes de départ inutilisées avec les **cartes de jeu**. Distribuez six cartes faces cachées à chaque joueur. Chaque joueur examine ses cartes et en défausse deux faces cachées sur la pile de défausse. Les cartes restantes forment la *pioche* de cartes initiale.

Pour votre première partie : à la place, chaque joueur utilise les quatre cartes portant le même *numéro* que son monde comme main initiale (et prédéfinie). Après avoir trouvé ces cartes prédéfinies, mélangez toutes les autres cartes, y compris les mondes et les cartes prédéfinies inutilisés. Les mondes de départ, les mains initiales et les jeux de cartes actions pour votre première partie ont déjà été triés par l'éditeur.

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



Le *tableau* de cartes de chaque joueur est la zone située devant lui. Il est constitué d'une ou plusieurs rangées de cartes développement et de mondes face visible. Au début de la partie, il contient uniquement le monde de départ du joueur.



Mondes de départ



Cartes prédéfinies

Les mondes de départ sont numérotés dans des carrés bleu et rouge situés dans leurs coins supérieur gauche et inférieur droit (les couleurs seront utilisées dans une extension à venir). Les mains initiales prédéfinies comportent le même numéro sans cadre.

Posez au milieu de la table 12 PVs par joueur en jetons de 1 et 5 PV.

Mettez de côté les jetons de 10 PV.

Distribuez à chaque joueur un jeu de 7 cartes action et un monde de départ tiré au hasard.

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

Les cartes restantes forment la pioche.

Les cartes de la pioche et de la défausse sont face cachées dans les 2 cas. Pour les différencier, gardez la pioche en pile bien « nette » et la défausse un peu en désordre.

Utilisez 12 PVs par joueur.

Les développements et mondes d'un joueur sont placés sur son tableau de cartes.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs tours (généralement entre 7 et 11). Au début d'un tour, chaque joueur choisit une carte action simultanément et secrètement et la place devant lui face cachée. Une fois toutes les cartes posées, elles sont retournées face visible. Les joueurs effectuent alors les phases choisies dans l'ordre (I : Explorer / II : Développer / III : Coloniser / IV : Consommer / V : Produire), en omettant chaque phase qui n'a pas été choisie par au moins un joueur.

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

Important : si plusieurs joueurs ont choisi la même phase, l'action n'est pourtant accomplie qu'*une* seule fois (et tous les joueurs ayant choisi cette phase bénéficient du bonus).

Le bonus d'une action peut soit la modifier (comme en réduire le coût ou doubler les PVs gagnés) soit venir en complément (comme permettre de piocher une carte après l'action ou de vendre une ressource).

Les joueurs peuvent trouver utile de retourner face cachée la ou les cartes action de chaque phase après sa réalisation pour bien suivre la séquence de résolution.

Les joueurs novices peuvent trouver utile de placer les cartes action choisies au milieu de la table dans l'ordre numérique. Lorsque les joueurs seront familiers avec l'ordre du tour de jeu, cela ne sera plus nécessaire.

Lorsque toutes les phases choisies ont été résolues, le tour prend fin. Les joueurs doivent alors compter les cartes qu'ils ont en main. Si ce nombre dépasse 10, ils doivent se défausser des cartes en excédent pour ramener leur main à 10 cartes. Les joueurs récupèrent ensuite la carte action qu'ils ont jouée pendant ce tour.

Les tours de jeu se succèdent de la même manière jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de jeu soit remplie (voir *Fin de Partie* plus bas).

On peut utiliser les cartes de jeu de 3 façons :

- en tant que *développement* ou *monde* placés face visible sur le tableau du joueur,
- en tant que *richesse* à défausser face cachée de sa main pour payer la pose d'un développement ou d'un monde,
- ou en tant que *ressource* posée face cachée sur un monde lors de sa colonisation ou durant la phase de production.

I : EXPLORER

Action : Tous les joueurs piochent deux cartes et *simultanément* choisissent laquelle ajouter à leur main, défaussant l'autre carte face cachée sur la pile de défausse.

Toutes les pioches de cartes doivent être effectuées avant qu'un joueur commence à défausser.

Deux types de bonus *Explorer* sont possibles, selon la carte action *Explorer* choisie par le joueur.

Un joueur choisissant *Explorer +5* pioche cinq cartes supplémentaires pour sa sélection. Il pioche ainsi 7 cartes et en ajoute 1 à sa main.

Un joueur choisissant *Explorer +1, +1* pioche une carte supplémentaire pour sa sélection et en conserve une de plus. Il pioche ainsi 3 cartes et en ajoute 2 à sa main.

Ainsi, selon le bonus choisi avec l'action Explorer, un joueur peut soit avoir plus de choix pour sa sélection, soit conserver une carte supplémentaire.

Les *pouvoirs* de certaines cartes peuvent modifier ces règles si un joueur les possède dans son tableau, lui permettant éventuellement de piocher ou de conserver plus de cartes.

A chaque tour, les joueurs choisissent secrètement une *carte action* puis la révèlent.

Seules les phases choisies par les joueurs sont effectuées.

Effectuez les phases *choisies* dans l'ordre numérique.

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

Chaque phase correspond à une *action* accomplie par tous les joueurs. Les joueurs ayant choisi cette phase reçoivent un *bonus*.

A la fin d'un tour, si un joueur a plus de 10 cartes, il doit défausser l'excédent.

Les cartes peuvent être jouées de 3 façons :

- comme développements ou mondes
- comme argent
- comme ressources.

Action : tirez 2 cartes, gardez en 1, défaussez l'autre.

Toutes les pioches doivent être effectuées avant qu'un joueur commence à défausser

Bonus (selon la carte jouée) : tirez 5 cartes supplémentaires *ou* tirez en 1 de plus et gardez en 1 de plus.




Exemple : Avec ce pouvoir explorer, un joueur tirerait 4 cartes et en garderait 2.

II : DÉVELOPPER

Action : s'il le souhaite, chaque joueur choisit dans sa main une carte développement et la pose face cachée. Le développement est facultatif. Une fois toutes les cartes posées, elles sont retournées *simultanément* face visible et leur coût est acquitté immédiatement.


S'ils le désirent, les joueurs peuvent placer le développement qu'ils projettent de faire (s'il existe) sous leur carte action, le dévoilant lorsque tout le monde est prêt.

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

Les joueurs ayant choisi l'action *Développer*, défussent une carte de moins que le coût de leur développement. C'est leur bonus. Si, grâce à des pouvoirs spéciaux, un joueur ne défusse déjà aucune carte, il ne reçoit aucun bonus.

Un joueur ne peut pas construire un développement donné si celui-ci figure déjà dans son tableau.

À côté du losange comportant son coût, on trouve les points de victoire (PV) que rapporte le développement. Ils seront ajoutés au total du joueur à la fin de la partie.

Les développements avec un coût de 6 ont une valeur en PVs indiquée par . À la fin de la partie, ils rapportent un nombre de PVs variable comme indiqué sur ces cartes.

Les *pouvoirs* de certaines cartes peuvent modifier ces règles si un joueur les possède dans son tableau avant le début de la phase *Développer*.

POUVOIR DES CARTES

Chaque développement, ainsi que la plupart des mondes, possède un ou plusieurs *pouvoirs*. Les *pouvoirs standards* sont représentés par des icônes sans texte explicatif (voir le tableau récapitulatif). Les *pouvoirs spéciaux* ont également des icônes, la phase sur laquelle ils s'appliquent est indiquée, et on trouve au bas de la carte des descriptions qui commencent par le numéro de la phase correspondante.

Tous les pouvoirs modifient les règles et sont cumulatifs. Un pouvoir modifie uniquement les règles énumérées dans sa description, les autres règles s'appliquent toujours.

« Piocher » (dans toutes les phases sauf *Explorer*) signifie tirer une carte et l'ajouter à sa main. Dans *Explorer*, cela signifie tirer une carte et l'ajouter à celles parmi lesquelles vous choisissez, comme expliqué dans la section *Explorer*.

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

Un pouvoir ne peut pas prendre effet lors de la *phase* durant laquelle la carte est posée ; il peut prendre effet dès la phase *suivante*.

Ainsi, le pouvoir *Travaux publics* de piocher une carte après la construction d'un développement ne s'applique pas à la pose de Travaux Publics mais seulement à des développements ultérieurs.

À moins que la description d'un pouvoir n'utilise le mot « peut », un pouvoir *doit* être utilisé, si possible, lors de la phase où il s'applique (Il est malgré tout possible de choisir l'ordre dans lequel ses pouvoirs s'appliquent, comme décrit dans la section *Consommer*).

Un pouvoir optionnel (comme celui de *Vaisseau de colons*) doit être utilisé s'il est nécessaire à la pose d'un développement ou d'un monde que le joueur a choisi et révélé.

Les pouvoirs sont résolus l'un après l'autre (même si leurs effets sont cumulatifs). Un joueur ne peut pas « interrompre » un pouvoir grâce à d'autres.

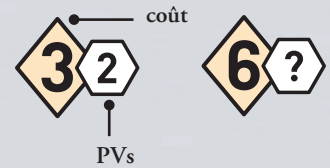
Action : Placez et payez un développement

Pour indiquer qu'ils ne jouent aucun développement, certains joueurs « tambourinent » sur la table, d'autres posent un monde phase cachée au lieu du développement, d'autres encore posent un développement mais disent « Non » quand tout le monde est prêt. Mettez-vous d'accord sur une convention.

Bonus : défussiez 1 carte de moins en paiement d'un développement.

Un joueur ne peut avoir qu'un développement d'un type donné dans son tableau.

Les développements rapportent des points de victoire.



Les développements comme la plupart des mondes possèdent des pouvoirs



Pouvoir standard



Pouvoir spécial

Les icônes des pouvoirs figurent à gauche des cartes, triées dans l'ordre des phases (de I à V). Cela permet aux joueurs de facilement passer en revue leur tableau à chaque phase.

L'icône chromosome , **ÉLEVÉE**, **IMPERIUM**, et **TERRAFORMATION** seront utilisés dans de futures extensions.

Les pouvoirs prennent effet dans la phase qui suit leur pose.

Les pouvoirs doivent être appliqués si possible, à moins que le texte de la carte n'indique le contraire.

III : COLONISER

Action : s'il le souhaite, chaque joueur choisit dans sa main une carte monde et la pose face cachée. Un joueur peut choisir de ne pas poser de carte. Une fois toutes les cartes posées, elles sont retournées *simultanément* face visible et sont soit conquises militairement, soit colonisées. Dans ce dernier cas, leur coût est acquitté immédiatement.

De nombreux mondes comportent un chiffre noir, compris entre 1 et 6, dans un cercle noir. Ce chiffre correspond au coût de leur colonisation. Pour le payer, le joueur doit défausser de sa main un nombre de cartes égal à ce coût.





Les joueurs ayant choisi l'action *Coloniser*, piochent une carte en bonus après avoir colonisé un monde.

À côté du cercle, on trouve les points de victoire (PV) que rapporte le monde. Ils seront ajoutés au total du joueur à la fin de la partie.

Les *pouvoirs* de certaines cartes peuvent modifier ces règles si un joueur les possède dans son tableau avant le début de la phase *Coloniser*.

Trouvailles : certains mondes comportent un « halo » coloré autour du cercle indiquant leur coût. Ceci indique qu'il s'agit d'un *monde de trouvailles* et qu'une ressource doit y être placée lors de sa première colonisation. Pour ce faire, lorsqu'un joueur place ce monde dans son tableau, il pioche une carte face cachée et, sans la regarder, la pose sur la carte du monde en la décalant légèrement en bas à droite (afin de ne pas masquer les PVs et les pouvoirs du monde). Cette carte représente une ressource du type indiqué par la couleur du halo.

Il existe quatre types de ressources dans le jeu :

- Technologie Alien  : artefacts abandonnés par les seigneurs Aliens disparus.
- Ressources Génétiques  : matériaux utilisés dans la recherche biologique.
- Éléments Rares  : éléments transuraniens permettant les sauts hyperspaciaux.
- Ressources Nouvelles  : œuvres d'art ou divertissements.

Conquêtes militaires : certains mondes comportent un cercle rouge entourant un chiffre « en silhouette » compris entre 1 et 7. Il s'agit de mondes militaires et de la *défense* du monde en question. Ces mondes ne peuvent pas être colonisés par un paiement mais doivent être *conquis*. Pour conquérir un monde, la *force militaire* d'un joueur doit être supérieure ou égale à la défense du monde. Le joueur place alors le monde (et sa ressource trouvaille s'il comporte un halo) sans avoir à payer. Il pioche ensuite une carte bonus s'il a choisi *Coloniser*.

La force militaire est accordée par les pouvoirs de divers développements et mondes. Elle dure jusqu'à la fin de la phase *Coloniser*.

Certains développements et mondes, comme *Mondes empathiques*, *diminuent* la force militaire du joueur.

Tactiques avancées peut être défaussé du tableau d'un joueur pour ajouter 3 points à sa force militaire jusqu'à la fin de la phase *Coloniser*.

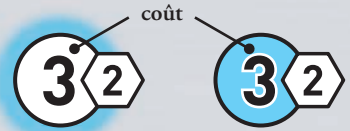
Un *Diplomate* permet au joueur de coloniser un monde militaire (excepté un monde militaire *Alien*) en payant un coût égal à un de moins que la défense du monde.

Important : ce coût n'est pas réduit par la force militaire du joueur (force militaire et paiements ne peuvent jamais être combinés).

Les réductions de coût apportées par *Robots répliqueurs*, *Robots miniers*, etc se combinent avec un *Diplomate* pour réduire le coût de pose d'un monde militaire. De même, un *Vaisseau de colons* permet à un *Diplomate* de poser un monde militaire (non-Alien) sans payer.

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

Action : Placez et payez un monde (recevez une trouvaille si indiqué)



Monde de trouvailles

Monde de production

Bonus : Tirez une carte *après* avoir placé un monde.



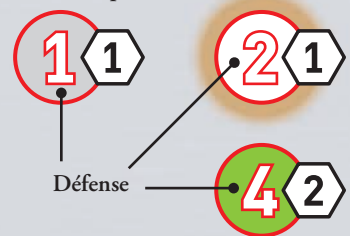
Les mondes rapportent des points de victoire.

Une trouvaille est effectuée *une seule fois*, quand le monde est initialement placé.



Les ressources 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 pouvoir être placés.



Pour conquérir un monde militaire, la force militaire du joueur doit être supérieure ou égale à la défense du monde. Il peut alors placer ce monde gratuitement.



Exemple de pouvoirs militaires

Un *Diplomate* permet à un joueur de placer un monde militaire en payant, au lieu de le conquérir.



IV : CONSOMMER

Action : tous les joueurs *doivent* utiliser leurs pouvoirs *Consommer* afin de défausser des cartes pour gagner des jetons points de victoire et/ou piocher des cartes.

Certains *pouvoirs* consomment plusieurs ressources. D'autres nécessitent des ressources d'un certain type. Quelques-uns, comme *Dépassement de budget*, consomment des *cartes*, défaussées de la main du joueur, au lieu de ressources. Quelques *pouvoirs*, tels que *Nouvelle économie*, n'impliquent aucune défausse, ils prennent simplement effet lors de la phase *Consommer*.

Les ressources sont défaussées face cachée (sans les regarder). Chaque ressource défaussée n'est prise en compte que pour un seul pouvoir de consommation. La ressource n'a pas besoin d'être sur le monde qui la consomme.

Consommer est obligatoire. Cependant, les pouvoirs de consommation peuvent être invoqués dans n'importe quel ordre, au choix du joueur, même si cela laisse quelques ressources non consommées qui auraient pu l'être dans un ordre différent (à cause de leur type incompatible avec les pouvoirs de consommation non encore utilisés).

Chaque pouvoir de consommation n'est utilisable qu'une seule fois par phase *Consommer*. Certains pouvoirs autorisent la défausse de plusieurs ressources (jusqu'à une certaine limite), chacune produisant un effet. Ces pouvoirs doivent être utilisés à leur maximum lorsqu'ils sont invoqués.

Ainsi, un joueur dont le tableau contient 3 ressources Nouvelles, *Nouveau Vinland* et *Association de libre-échange* ne peut pas consommer 2 ressources avec le pouvoir de l'*ALE* (qui permet de consommer jusqu'à 3 ressources Nouvelles pour 1 PV et 1 carte chaque) puis, en fonction des cartes qu'il reçoit, décider de consommer sa troisième ressource grâce au pouvoir de *Nouveau Vinland* (qui donne 2 PV pour une ressource). La troisième curiosité doit être consommée par l'*ALE*.

(Ces pouvoirs auraient pu être invoqués dans l'autre sens mais ce choix doit être fait avant d'utiliser le pouvoir de l'*ALE* - une fois un pouvoir invoqué, il ne peut être interrompu par un autre.)

Il existe 2 bonus *Consommer* différents, en fonction de la carte action *Consommer* choisie par le joueur.

\$: Vendre : les joueurs ayant choisi *Consommer : Vendre* doivent vendre une ressource (avant d'utiliser leurs pouvoirs de consommation) en la défaussant et en piochant un nombre de cartes selon le type de la ressource vendue :

- Technologie Alien : 5 cartes
- Ressources Génétiques : 4 cartes
- Éléments Rares : 3 cartes
- Ressources Nouvelles : 2 cartes

Seuls les joueurs qui ont choisi *Consommer : Vendre* peuvent vendre une ressource.

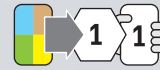
Les joueurs choisissant *Consommer : Vendre* appliquent également à cette vente tous les pouvoirs spéciaux *vendre* disponibles (énumérés près du symbole \$). Généralement, ces pouvoirs permettent de piocher plus de cartes.

Les joueurs ayant choisi *Consommer : 2x PVs* doublent le nombre de jetons points de victoire que leurs pouvoirs de consommation produisent, mais c'est le seul effet.

Exception : Les PVs gagnés en défaussant des cartes de sa main (grâce à des pouvoirs comme *Dépassement de budget* ou *Monde marchand*) ne sont pas doublés par ce bonus.



Action : Utilisez les pouvoirs de consommation si possible, en général pour défausser des ressources contre des jetons points de victoire.



Exemple de pouvoirs de consommation



consommation d'éléments Rares (2 ressources pour 3 PVs)

Dépassement de budget

Les pouvoirs de consommation, si leur utilisation est possible doivent être utilisés complètement, mais peuvent être invoqués dans n'importe quel ordre.



Association de libre-échange

Nouveau Vinland

Bonus (selon la carte jouée) : vendez d'abord une ressource *ou* doublez les jetons PVs.

Important : La vente n'est pas une phase séparée, elle a lieu avant une phase de consommation uniquement pour ceux qui l'ont choisie.



Exemples de pouvoirs de vente

V : PRODUIRE

Action : placez une *ressource* sur chaque *monde productif* (les mondes avec des cercles pleins et colorés) **qui ne comporte pas déjà de ressource** en piochant une carte face cachée (sans la regarder) et en la posant sur la carte du monde. La décaler légèrement en bas à droite afin de ne pas masquer les PVs et les pouvoirs du monde. Cette carte représente une ressource du *type* indiqué par la *couleur* du cercle.

Aucun monde ne peut porter plus d'une ressource. Certains mondes, comme *Monde minéral*, permettent de piocher une carte lors de la production. Si une ressource est déjà présente sur ce monde, le joueur ne pioche pas de carte.

En guise de bonus, Les joueurs ayant choisi l'action *Produire*, ajoutent une ressource sur l'un de leur monde de trouvaillles qui n'en porte pas déjà une.

Certaines cartes, comme le *Laboratoire génétique*, permettent également de produire des ressources sur les mondes de trouvaillles (si aucune ressource n'est déjà présente).

D'autres, telles que la *Ligue pan-galactique*, permettent de tirer une carte pour chaque monde d'un même *type* présent dans le tableau du joueur (les mondes à ressources *Génétiques*, par exemple, qui possèdent un halo vert ou un cercle vert plein).

FIN DU TOUR, CARTES ET JETONS

Lorsque toutes les phases choisies ont été résolues, le tour prend fin. Si les joueurs ont plus de 10 cartes en main, ils doivent se défausser des cartes en excédent pour ramener ce nombre à 10 cartes.

Toutes les défausses s'effectuent face cachée. Afin de ne pas la confondre avec la pioche, laissez la pile de défausse un peu en désordre, mal empilée. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez immédiatement les cartes défaussées pour former la nouvelle pioche.

Les jetons de PVs de chaque joueur et le nombre de cartes qu'ils ont en main sont connus de tous. Faites la monnaie en jetons de PVs si nécessaire.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la *fin* du tour (incluant la défausse) durant lequel :

- Un joueur possède 12 cartes ou plus dans son tableau, *ou*
- Le dernier jeton de PV est récupéré.

(Un joueur peut terminer la partie avec plus de 12 cartes dans son tableau en plaçant à la fois un développement et un monde lors du dernier tour.)

Si les jetons de PVs sont épuisés, prenez les jetons de 10 PVs et faites de la monnaie de façon à pouvoir distribuer tous les points gagnés dans la dernière phase *Consommer*.

Additionnez les PVs des développements et des mondes de chaque joueur, ses jetons de PVs et les PVs de fin de partie de ses développements de valeur 6 (🔍).

Le joueur avec le plus haut total remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre en additionnant ses cartes en main (après la défausse) et les ressources présentes sur ses mondes.

Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité l'emportent.

Action : Placez une ressource sur chaque monde de production qui n'en comporte pas déjà une.



Placez les ressources produites sur les mondes de production

Bonus : Produisez une trouvaillle.



Pour faciliter la phase production, les icônes des pouvoirs de production qui procurent des cartes ou des trouvaillles sont présentes 2 fois : Dans la barre d'icônes et dans le coin supérieur droit de chaque carte.

A la fin d'un tour, si un joueur a plus de 10 cartes, il doit défausser l'excédent.

La pile de défausse est face cachée et un peu en désordre.

La partie prend fin quand :

- 1 joueur termine le tour avec 12 cartes ou plus dans son tableau *ou*
- il n'y a plus de jetons PVs

Terminez le dernier tour. Utilisez les jetons 10 de PVs pour faire de la monnaie si nécessaire.

Chaque joueur fait le total :

- des PVs de son tableau
- de ses jetons PVs
- des PVs pour ses développements (🔍)

Le joueur avec le plus de PVs gagne !



Après une partie, séparez les mondes de départ en faisant un éventail des cartes et en cherchant les numéros encadrés dans les coins droits.

TIMING

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

Cependant, dans certains cas, l'ordre des joueurs peut avoir de l'importance :

- quand il n'y a plus beaucoup de cartes dans la pioche ou
- quand les jetons de PVs peuvent être tous distribués dans une phase *Consommer* ou
- quand les joueurs colonisent vers la fin de la partie.

Vers la fin de la partie, si plusieurs joueurs possèdent des *Tactiques avancées* ou des *Vaisseaux de colons*, un joueur peut vouloir savoir si un autre joueur utilise (et défasse) une de ces cartes ou s'il place une douzième carte sur son tableau (mettant ainsi fin à la partie), avant de décider si lui-même utilise un de ces cartes.

Dans ce cas - et dans les cas similaires - réalisez la phase dans l'ordre des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur qui possède le plus petit numéro sur son monde de départ.

VARIANTE EXPERTS POUR 2 JOUEURS

Dans un premier temps, il est préférable d'utiliser les règles classiques pour une partie à deux joueurs. Une fois les joueurs familiers avec le jeu, appliquez les changements suivants :

- Chaque joueur utilise un jeu complet de 9 cartes actions et choisit *deux* d'entre elles au début de chaque tour.
- Si un joueur choisit ses deux actions *Explorer*, il pioche 8 cartes et en conserve 2 (plus les effets des pouvoirs applicables).
- Si un joueur choisit ses deux actions *Développer* ou ses deux *Coloniser*, on joue deux phases de ce type, complètement et l'une après l'autre (le joueur recevant son bonus à chacune d'elles). Si son adversaire choisit également une fois la même action, il ne reçoit le bonus qu'à la première de ces deux phases. Les *pouvoirs* posés lors de la première phase peuvent être activés à la seconde.
- Si un joueur choisit ses deux actions *Consommer*, il doit vendre une ressource avant de consommer d'autres ressources pour doubler les PVs. (D'abord *Consommer* : vendre avant *Consommer* : 2x PVs)

CREDITS

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

Tests et avis

Corin Anderson, Brian Bankler, Eric Brosius, Mark Delano, David des Jardins, 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 spéciaux à Wei-Hwa Huang qui a fait bien plus que son devoir !

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

Résolvez tout problème d'ordre du tour en commençant par le joueur ayant le plus petit numéro sur son monde de départ et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Parties à 2 joueurs : utilisez les 9 cartes action, et choisissez en *deux* au début de chaque tour.