

Pas envie de lire
les règles ?
Découvrez-les
en vidéo !



WILD SPACE

Aux confins de l'Empire, une nouvelle galaxie vient d'être découverte !
À la tête de votre vaisseau, vous partez explorer ce nouvel eldorado rempli de trésors et de mystères... Vos découvertes vous permettront de recruter des Spécialistes de toutes les espèces pour constituer votre Équipage, de profiter des services des Robots et d'attirer l'attention des Émissaires de l'Empire, qui vous confieront d'importantes missions.
Parviendrez-vous à devenir l'explorateur le plus riche de la Galaxie ?

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

Matériel : 108 cartes Équipage (60 Spécialistes, 24 Émissaires, 18 Robots et 6 Capitaines) - 10 tuiles Planète - 25 pions Navette (5 par joueur) - 5 jetons Vétéran (1 par joueur) - 1 bloc de score - 12 cartes Planète Hostile pour le mode solo - 1 règle du jeu

Dans *Wild Space*, les joueurs constituent leur Équipage pour gagner le plus de Crédits à la fin du jeu. Durant la partie, ils explorent des Planètes pour récupérer et poser devant eux des cartes Équipage. Chaque joueur commence la partie avec un Capitaine, premier membre de son Équipage. Les autres types de cartes Équipage (Spécialistes, Robots et Émissaires) sont posés en cours de partie.

108 cartes Équipage



6 Capitaines
(avec une médaille au dos)



60 Spécialistes



18 Robots



24 Émissaires

Les Spécialistes  (sur fond bleu) forment la majeure partie de votre Équipage. Tous les Spécialistes sont des Animaux, qui se répartissent en 6 catégories.

ICÔNE D'ANIMAL



Collectionner les Animaux est la principale façon de gagner des Crédits en fin de partie.

Tous les Émissaires  (sur fond rouge) sont également des Animaux. Ils confient aux joueurs des missions qui rapportent des Crédits supplémentaires en fin de partie, si elles sont accomplies.

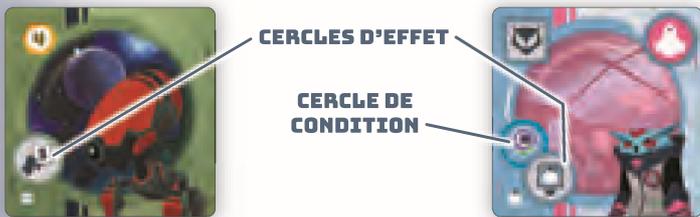
OBJECTIF DE LA MISSION



Les Robots  (sur fond vert) sont de puissants alliés. Ce ne sont pas des Animaux et les Crédits qu'ils rapportent en fin de partie sont donc comptabilisés indépendamment de vos collections d'Animaux.



La plupart des cartes Équipage ont un Cercle d'Effet. Cet effet peut être activé uniquement quand le joueur pose la carte en jeu. Le Cercle d'Effet peut être accompagné d'un Cercle de Condition, en bleu, qui indique un prérequis nécessaire à l'activation du Cercle d'Effet.

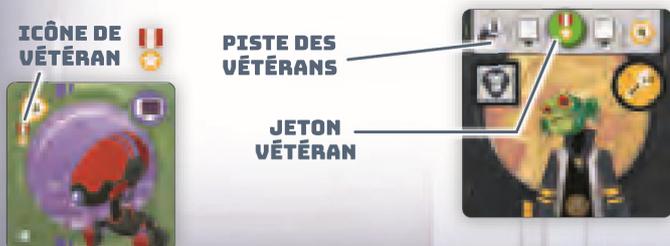


ICÔNE DE MÉTIER

Tous les Spécialistes et la plupart des Robots ont un Métier. Les Métiers sont utilisés par les Cercles d'Effet et de Condition. Ils permettent aussi d'accomplir certaines missions des Émissaires. Il existe 6 Métiers différents.



Enfin, certains Spécialistes et Robots ont le statut de Vétéran. Les recruter permet de faire progresser son jeton sur la Piste des Vétérans de sa carte Capitaine et de bénéficier de ses effets.

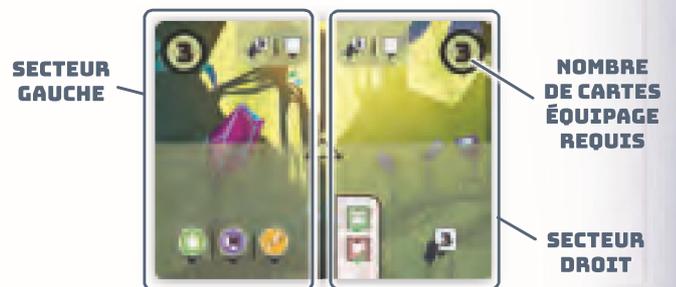


Pour ajouter de nouvelles cartes Équipage à leur main ou avoir le droit de les jouer devant eux, les joueurs doivent partir à la découverte de nouvelles Planètes et les explorer. Chaque joueur dispose de 5 Navettes pour l'ensemble de la partie. Chaque Navette est utilisée deux fois : une première fois pour se poser sur une tuile Planète, puis une deuxième fois pour explorer cette Planète.

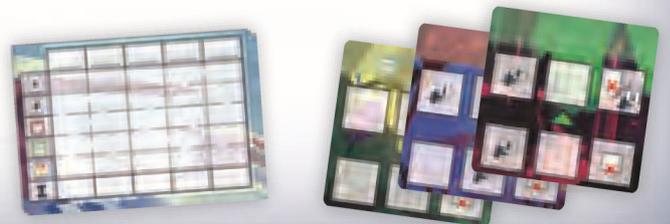


Les Planètes sont divisées en deux Secteurs distincts, à gauche et à droite de la tuile. Un joueur peut avoir une Navette sur chacun des deux Secteurs d'une Planète, mais il est impossible de posséder plus d'une Navette sur le même Secteur.

Au fur et à mesure de la partie, les joueurs découvrent des Planètes différentes leur offrant de nouvelles opportunités. Plus les Planètes sont éloignées, plus elles nécessitent de cartes Équipage pour pouvoir y accéder.



La boîte contient également un bloc de score pour le décompte de fin de partie, ainsi que des cartes Planète Hostile pour le mode solo.



MISE EN PLACE



Placez les 2 Planètes de départ (avec l'icône 🏠), face visible, au centre de la table **a**. Placez, au hasard et face cachée, un exemplaire de chacune des autres Planètes, en respectant l'ordre croissant : une Planète 3 **b**, puis une Planète 6 **c** et enfin une Planète 9 **d**. Distribuez aléatoirement une carte Capitaine **e** face visible à chacun des joueurs. C'est la première carte de leur Équipage. Remettez les autres cartes Capitaine dans la boîte. Chacun choisit une couleur et prend, devant lui, les 5 pions Navette correspondants **f**. Les joueurs placent le jeton Vétéran de leur couleur

à côté de leur carte Capitaine **g**, près de la Piste des Vétéran. Mélangez l'ensemble des cartes Équipage en une pioche, face cachée, au centre de la table et révélez les 3 premières cartes pour former une ligne à côté **h**. C'est la Réserve de cartes. Conservez un espace à côté de la pioche pour placer les cartes défaussées durant la partie. Chaque joueur prend trois cartes de la pioche et les conserve en main sans les révéler : c'est sa main de départ **i**. Le premier joueur est celui qui a vu un animal le plus récemment.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur, chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur utilise une de ses Navettes sur une Planète du centre de la table puis accomplit l'action correspondante. La partie prend fin quand tous les joueurs ont utilisé toutes leurs Navettes deux fois. Ils auront alors joué 10 tours de jeu. Le joueur avec le plus de Crédits est déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

À son tour, un joueur exécute les deux phases suivantes, dans l'ordre :

- 1 JOUER UNE NAVETTE SUR UNE PLANÈTE
- 2 EFFECTUER L'ACTION DE LA PLANÈTE

1 JOUER UNE NAVETTE SUR UNE PLANÈTE

À son tour, le joueur peut, au choix :

- **A. Poser une nouvelle Navette sur une Planète**, tant qu'il a au moins une Navette disponible pour le faire.
- **B. Explorer une Planète** sur laquelle il possède déjà une Navette.

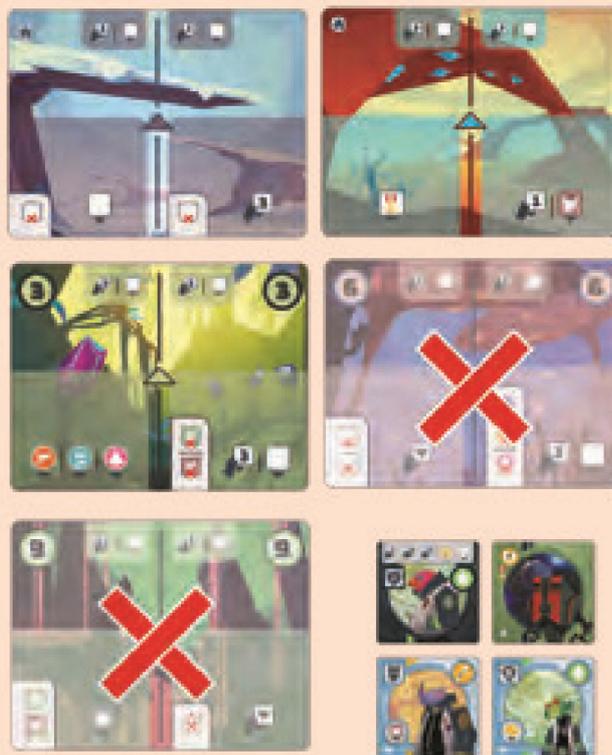
Ces deux options permettront au joueur de piocher ou de poser des cartes Équipage devant lui, lors de la deuxième phase du tour.

A. Poser une nouvelle Navette

Le joueur prend un pion Navette encore disponible devant lui et le pose sur une Planète, **au bas** de la tuile, sur l'un des deux Secteurs.

Pour avoir le droit de se poser sur une Planète, le joueur doit avoir déjà posé devant lui au moins **autant de cartes qu'indiqué sur cette tuile Planète**.

Les deux Planètes de départ  n'ont pas de contrainte et tous les joueurs peuvent y accéder librement dès le début de la partie. Les suivantes requièrent respectivement 3, 6 et 9 cartes Équipage pour pouvoir se poser dessus.



Amélie possède 4 cartes Équipage. Elle a donc uniquement accès aux 3 premières Planètes.

Un joueur ne peut jamais poser de Navette sur un Secteur sur lequel **il possède déjà une Navette**, qu'elle soit posée ou en exploration. Il est par contre possible de poser une Navette sur un Secteur où un autre joueur est déjà présent.

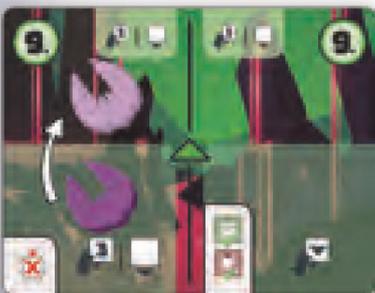


Amélie veut se poser sur la troisième Planète. Comme elle possède déjà une Navette sur le Secteur gauche, elle ne peut se poser que sur le Secteur droit.

Si un joueur n'a plus aucune Navette devant lui, la seule option restante à son tour est d'explorer une Planète sur laquelle il possède déjà une Navette.

B. Explorer une Planète

Le joueur choisit une de ses Navettes déjà posées au bas d'une Planète et la fait **glisser vers le haut, sans changer de Secteur**. Une Navette qui a déjà exploré un Secteur ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.



Important : une fois posée sur l'un des Secteurs d'une Planète, une Navette ne peut jamais être déplacée vers un autre Secteur ou une autre Planète.

Immédiatement après avoir posé une Navette ou exploré un Secteur de Planète, le joueur effectue l'action correspondante.



2 EFFECTUER L'ACTION DE LA PLANÈTE

En posant ses Navettes sur des Planètes et en les explorant, le joueur a le droit d'effectuer deux types d'actions : **piocher** ou **poser** des cartes. L'action dépend du Secteur où la Navette a été jouée.

Le détail de toutes les icônes se trouve en dernière page de ce livret de règles.

Quand **il pose une nouvelle Navette** sur une Planète, le joueur effectue l'action indiquée sur le **Secteur correspondant**. Si le joueur a le choix entre plusieurs actions, il n'en effectue qu'**une seule**.

Certaines actions possèdent **une condition**, indiquée en bas à gauche du Secteur. Le joueur doit remplir cette condition pour pouvoir poser une Navette sur ce Secteur et effectuer l'action correspondante. Quand un Secteur propose plusieurs conditions, le joueur peut remplir celle de son choix.



1 CONDITION

2 ACTIONS DIFFÉRENTES

3 CONDITIONS DIFFÉRENTES

Quand un joueur fait glisser une Navette pour explorer son Secteur, il dispose toujours des deux mêmes options : **piocher 3 cartes** ou **poser 1 carte**. Il n'y a jamais de condition à remplir pour pouvoir explorer une Planète.



Rappel : une fois qu'une Navette a exploré le Secteur de la Planète où elle se trouve, elle ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.

Piocher des cartes

Quand un joueur doit piocher une carte, il peut la prendre indifféremment **sur le dessus de la pioche ou dans la Réserve de cartes**. Dès qu'une carte est prise dans la Réserve, elle est **immédiatement remplacée** par une nouvelle carte de la pioche.

Si le joueur pioche plusieurs cartes, il décide, pour chacune d'entre elles, s'il les prend dans la Réserve de cartes ou sur le dessus de la pioche. Avant de piocher une nouvelle carte, le joueur peut prendre connaissance de celle qu'il vient de récupérer sur la pioche ou de celle qui remplace la carte qu'il a prise dans la Réserve.

Il n'y a **pas de limite** au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

Renouveler la Réserve de cartes

À **n'importe quel moment de son tour**, un joueur peut décider de défausser une carte de sa main pour renouveler la Réserve de cartes. Les trois cartes de la Réserve sont alors placées dans la défausse et trois nouvelles cartes sont révélées en remplacement.

Un joueur peut renouveler la Réserve autant de fois qu'il le souhaite durant son tour, à condition de défausser une carte à chaque fois.



Joachim doit piocher 2 cartes. Comme aucune ne l'intéresse dans la Réserve, il commence par en prendre une sur le dessus de la pioche.



Il décide ensuite de renouveler la Réserve et défausse, pour cela, une carte de sa main.

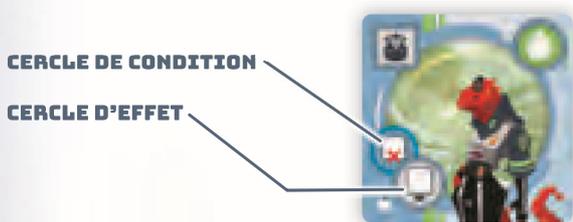


Il pioche finalement une carte de la Réserve parmi les 3 nouvellement révélées. Elle est immédiatement remplacée par la première de la pioche.

Note : si à un moment de la partie la pioche venait à être vide, mélangez les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Poser une carte

Quand un joueur pose une carte, il la place devant lui, avec son Capitaine et ses autres membres d'Équipage. Si la carte posée possède un Cercle d'Effet, le joueur peut immédiatement appliquer l'effet correspondant. On ne peut utiliser l'effet d'une carte qu'**au moment où on la pose**, mais il n'est jamais obligatoire de le faire. Certains Cercles d'Effet sont précédés d'un Cercle de Condition. Si la condition n'est pas remplie, le joueur peut poser la carte mais il ne peut pas appliquer son effet.

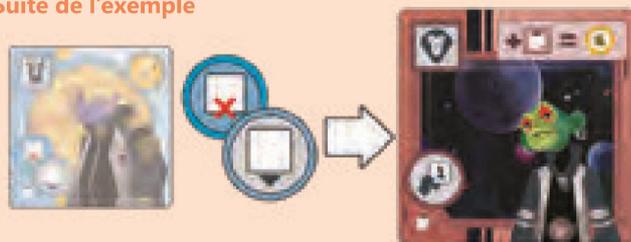


Quand un effet entraîne la pose d'une autre carte, le joueur peut immédiatement appliquer l'effet de cette nouvelle carte. Il doit pour cela remplir son éventuelle condition. Il est possible d'activer plusieurs effets consécutivement et donc de poser plusieurs cartes dans le même tour de cette façon, sous réserve de remplir à chaque fois la condition de l'effet.



Amélie pose un Singe Botaniste qui lui permet de jouer immédiatement un Mécanicien de sa main. Elle pose un Rhinocéros Mécanicien.

Suite de l'exemple



Ce Rhinocéros Mécanicien lui donne la possibilité de défausser une carte de sa main pour en poser une nouvelle. Elle défausse une carte et profite de cet effet pour poser un Émissaire Singe qui lui permet de piocher immédiatement une nouvelle carte.

Les Vétérans

Les Vétérans se reconnaissent à l'**icône de Médaille située en haut à gauche** de la carte. Chaque fois qu'un joueur pose une nouvelle carte Vétéran, il avance son jeton Vétéran d'une case vers la droite sur la Piste des Vétérans de sa carte Capitaine. Il applique ensuite l'effet indiqué **sur la case qu'il vient d'atteindre**.

La plupart des effets permettent de piocher ou de poser des cartes, mais chaque Capitaine permet également de gagner des Crédits en fin de partie.

Si un joueur retire un Vétéran de son Équipage à un moment de la partie, son jeton Vétéran **reste sur la case où il se trouve**.



Joachim pose un Robot Vétéran. Il avance son jeton Vétéran d'une case sur sa carte Capitaine et applique l'effet indiqué sur la case qu'il vient d'atteindre : il pioche immédiatement 2 cartes.

FIN DU TOUR

Une fois que le joueur a joué une Navette puis effectué l'action de la Planète et appliqué tous les effets, son tour se termine. Il vérifie le **nombre de cartes Équipage** visibles devant lui. S'il en possède **au moins autant que le chiffre indiqué sur une Planète face cachée**, celle-ci est immédiatement retournée face visible. N'oubliez pas de compter le Capitaine parmi les cartes Équipage.

Rappel : même si une Planète est face visible, un joueur ne peut poser une Navette dessus que s'il a devant lui au moins autant de cartes Équipage qu'indiqué sur cette Planète.

Le tour passe ensuite au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Une fois que tous les joueurs ont utilisé toutes leurs Navettes deux fois, la partie prend fin. Chacun aura joué 10 tours. On passe alors au décompte des Crédits. Munissez-vous du carnet de score et comptabilisez les Crédits de chaque joueur, comme indiqué ci-dessous.

 Dans chaque Espèce, le 3^e Animal et les suivants vous rapportent 5 Crédits chacun. Les deux premiers Animaux ne rapportent rien.

 Chaque série complète de 6 Animaux différents dans votre Équipage vous rapporte 15 Crédits.

 Les Émissaires de votre Équipage rapportent des Crédits si vous avez rempli les missions qu'ils proposent.

 Certains Robots dans votre Équipage rapportent les Crédits indiqués sur leur carte.

 Le jeton Vétéran rapporte des Crédits s'il a atteint ou dépassé la case correspondante sur votre carte Capitaine.

Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a **le moins de cartes** devant lui est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Joachim termine la partie avec 57 Crédits.

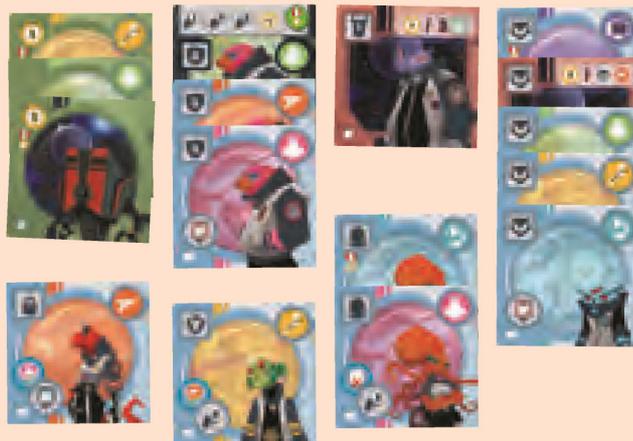
 20 Crédits pour les Animaux identiques : 15 Crédits pour 5 Hiboux et 5 Crédits pour 3 Ours.

 15 Crédits pour une série d'un Animal de chaque espèce.

 Ses deux Émissaires lui font chacun gagner 4 Crédits pour un total de 8.

 Ses Robots lui rapportent 8 Crédits.

 Il gagne 6 Crédits grâce à son Capitaine.



MODE SOLO

Dans le mode solo, vous affrontez un adversaire virtuel, le Contrebandier, géré par une intelligence artificielle. Pour l'emporter, vous devez terminer la partie avec **plus de Crédits que lui**.

Mise en place

Effectuez la mise en place comme expliqué en page 4. Distribuez une carte Capitaine au Contrebandier. Constituez une pioche de 5 cartes Planètes Hostiles en prenant aléatoirement, en fonction de leur dos, les cartes indiquées par le niveau de difficulté auquel vous voulez jouer (voir ci-dessous). Mélangez ces 5 cartes et révélez les 2 premières cartes face visible. Choisissez une couleur pour le Contrebandier et placez les 5 Navettes correspondantes à côté des cartes Planète Hostile. Ne lui donnez pas son jeton Vétéran, il ne l'utilise pas durant la partie.

Niveau de difficulté

Avant de commencer la partie, vous choisissez le niveau de difficulté du Contrebandier. Les 12 cartes Planète Hostile sont classées en 3 catégories de difficulté croissante.



Le niveau de difficulté détermine le nombre de cartes prises, au hasard, dans chaque catégorie.

FACILE :



MOYEN :



DIFFICILE :



Déroulement de la partie

Le Contrebandier constitue un Équipage qui lui rapporte des Crédits **grâce aux collections d'Animaux et aux Robots**. Les cartes Planète Hostile utilisées durant la partie indiquent **les Crédits supplémentaires** qu'il gagne, en fin de partie, grâce aux Émissaires, Robots, Vétéran et Métiers des membres de son Équipage. Tirez au sort qui de vous ou du Contrebandier démarre la partie. Vous alternez les tours de jeu avec lui jusqu'à ce que vous ayez chacun joué 10 tours. Vous jouez exactement comme dans une partie à plusieurs.

Tour du Contrebandier

Les actions du Contrebandier sont gérées grâce aux cartes Planète Hostile qu'il utilise à la place des tuiles Planète. Quand vient le tour du Contrebandier, vous devez jouer une de ses Navettes sur l'une de ses **deux Planètes Hostiles** révélées. Vous avez le choix entre :

- **Poser une nouvelle Navette** en bas d'une Planète Hostile qui n'en contient pas encore.
- **Explorer une Planète Hostile** sur laquelle le Contrebandier possède déjà une Navette, en la faisant glisser vers le haut.

Vous appliquez ensuite immédiatement **tous les effets** correspondant **à l'endroit où vous avez joué** : en bas ou en haut de la Planète Hostile. Chaque case désigne l'emplacement d'une carte de la Réserve.



Le Contrebandier ne fait qu'interagir avec les emplacements de la Réserve, en défaussant des cartes ou en les ajoutant à son Équipage.

 Ajoutez la carte correspondante de la Réserve de cartes à l'Équipage du Contrebandier.

 Défaussez la carte correspondante de la Réserve de cartes.

Chaque fois qu'une carte est prise dans la Réserve, elle est **immédiatement remplacée** par celle du dessus de la pioche, comme dans une partie normale. Si deux effets désignent le même emplacement de la Réserve, appliquez le premier, à gauche, remplacez la carte prise, puis appliquez le deuxième effet, à droite.

Amélie pose la Navette du Contrebandier sur une des deux cartes Planète Hostile disponibles.



Elle défausse la carte placée au milieu de la Réserve. Elle la remplace avec une nouvelle carte de la pioche, qu'elle ajoute immédiatement à l'Équipage du Contrebandier.

Si vous venez de faire glisser la Navette du Contrebandier vers le haut de la carte, celle-ci n'est plus disponible. Mettez la Planète Hostile de côté avec son jeton Navette afin de garder un œil sur les gains qu'elle lui rapporte. Révélez ensuite une nouvelle carte Planète Hostile de la pioche, s'il en reste.

Décompte des Crédits

À la fin de la partie, vous comptez votre score normalement. Le Contrebandier gagne les Crédits liés à sa collection d'Animaux et ceux indiqués sur ses Robots. Il ignore **toutes les autres informations**. Il gagne, à la place, des **Crédits supplémentaires** pour chaque icône apparaissant en haut des 5 cartes Planète Hostile utilisées pour cette partie, comme indiqué ci-dessous.

 Chaque Émissaire de son Équipage lui rapporte 1 Crédit par icône correspondante.

 Chaque Robot de son Équipage lui rapporte 1 Crédit par icône correspondante.

 Chaque Vétéran de son Équipage lui rapporte 1 Crédit par icône correspondante.

 Chaque carte de son Équipage avec le Métier correspondant lui rapporte 1 Crédit.

Vous l'emportez si vous terminez la partie avec plus de Crédits que le Contrebandier.



Wild Space est un jeu de Joachim Thôme, illustré par Amélie Guinet, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games.

Graphisme : Manoel Verdiel - Mise en page : Clément Milker

Relecture : Camille Mathieu

Janvier 2020, Catch Up Games.

EFFETS

-  Piochez le nombre de cartes indiqué.
-  Posez n'importe quelle carte de votre main.
-  Posez une carte Spécialiste / Robot / Émissaire.
-  Posez une carte Robot ou Émissaire.
-  Posez une carte avec le Métier correspondant.
-  Posez une carte avec l'icône Vétéran.
-  Prenez une carte de la Réserve ou de la pioche et posez-la immédiatement.

DÉCOMPTE

-   pour chaque Animal de la même espèce, à partir du 3^e.
-   par série de 6 animaux différents.
-  Crédits rapportés par les Émissaires, les Robots et la carte Capitaine.

CONDITIONS

-  Défaussez une carte de votre main, au choix.
-  Défaussez une carte Spécialiste / Robot / Émissaire de votre main.
-  Défaussez de votre main une carte avec le Métier correspondant.
-  Défaussez de votre main une carte Vétéran.
-  Vous devez posséder au moins une carte Robot / Émissaire dans votre Équipage.
-  Vous devez posséder au moins une carte avec le Métier indiqué dans votre Équipage.
-  Retirez une carte Équipage posée devant vous et placez-la dans la défausse.

EXEMPLES DE MISSIONS

-  /   5 Crédits par série de 3 Métiers Botanistes en jeu.
-  /   2 Crédits pour chaque paire avec un Hibou et un Militaire en jeu.
-   =  5 Crédits si vous êtes le joueur qui possède strictement le plus d'Informaticiens en jeu.