PAS LE TEMPS DE LIRE ?
JOUEZ DANS 5 MIN AVEC
LES RÈGLES EN VIDÉO ICI

PLANET UNKNOWN

LIVRET DE RÈGLES

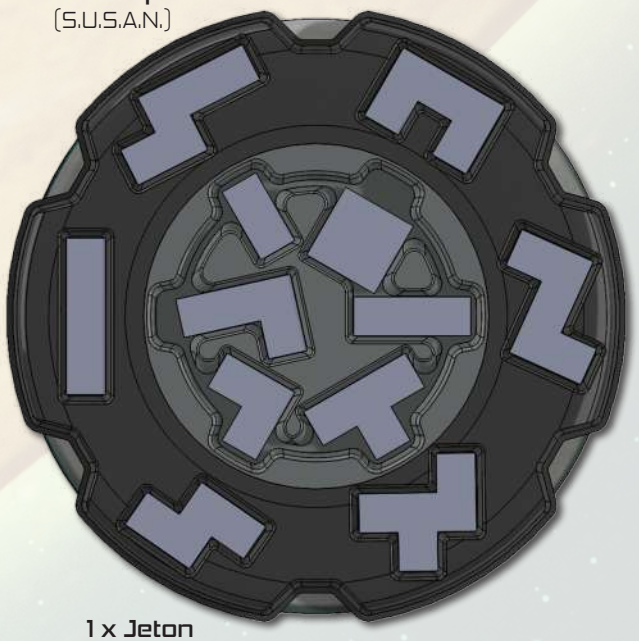
UN JEU DE RYAN **LAMBERT** ET ADAM **REHBERG**

Adam's Apple GAMES

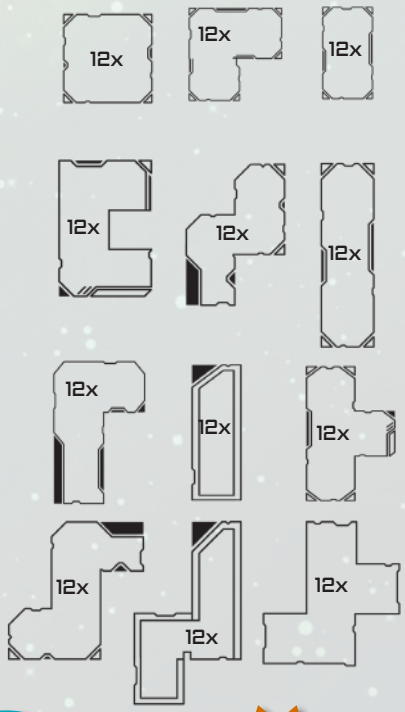
ORIGAMES

MATÉRIEL

1 x Station Spatiale
(S.U.S.A.N.)



144 x Tuiles Polyominos



6 x Plateaux Planète

6 x Plateaux Corporation



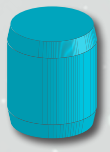
Recto identique
/ Verso asymétrique

1 x Jeton
Commandant·e





14 x Rovers



36 x Modules
de survie



60 x Météorites



60 x Blocs
Biomasse



30 x Cubes Ressource

12 x Indicateurs
de Dépôt

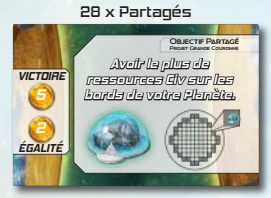


28 x Objectifs (recto-verso)

28 x Privés



28 x Partagés



36 x Cartes Civ

9 x Rang 1



9 x Rang 2



9 x Rang 3



9 x Rang 4

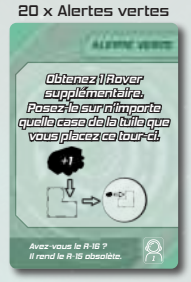


60 x cartes
Événement

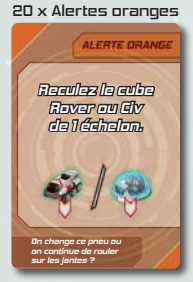
Mode optionnel Événements



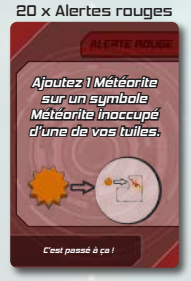
20 x Alertes vertes



20 x Alertes oranges



20 x Alertes rouges



1 x Carnet de score



Améliorations et suppléments de matériel*





Modules
de survie



Météorites

2 x Boîtes de rangement **GAME TRAYZ™**
+2 x Plateaux Corporation (Page 13)
+6 x Plateaux Planète (Page 15)
1 x Jeton Flux :



* Inclus dans l'édition Deluxe.

Table des Matières

Matériel.....2
Mise en place.....3
Comment jouer.....4-8
Modes optionnels.....9
Règles solo.....10
Corporations asymétriques.....11-13
Planètes asymétriques.....14-15
Glossaire.....16

Comment débuter

Pour une meilleure expérience de jeu, il est conseillé de débuter en utilisant les plateaux Planète et Corporation identiques (KSB-4156 et Coalition Universelle).

Les Planètes et Corporations asymétriques seront plus faciles à prendre en main une fois que vous aurez acquis les bases du jeu.

PRÉSENTATION

La Terre est à court de ressources. Six corporations de terraformation ont été sélectionnées et chacune a été envoyée sur une planète inconnue. Leur mission ? En faire le nouveau berceau de l'humanité.

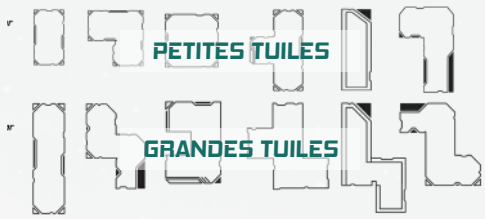
OBJECTIF

Pour gagner la partie et que votre Planète soit choisie, vous devez remporter plus de Médailles que les autres Corporations. Pour ce faire, développez judicieusement votre Planète, récupérez les Modules de survie et débarrassez-vous des Météorites.

MISE EN PLACE

1 Posez la ***STATION SPATIALE*** S.U.S.A.N. (Station Universelle de Stockage en Apesanteur de Néoblocs) avec ses ***TUILES POLYOMINOS*** au centre de la table.

Chargez la ***STATION SPATIALE*** avec les ***TUILES POLYOMINOS***. Chaque section de la Station Spatiale, appelée ***DÉPÔT***, doit contenir 2 piles de 12 tuiles chacune. Toutes les tuiles d'une pile doivent avoir la même forme et la même orientation. Chaque Dépôt est toujours composé d'une pile de petites tuiles et d'une pile de grandes tuiles.



Les petites tuiles doivent être placées dans le disque central, les grandes dans l'anneau extérieur.

1a **Choisissez l'orientation du disque central** avant le début de la partie. Vous créez ainsi une mise en place variable pour chaque partie.

Référez-vous au schéma ci-contre si vous souhaitez une mise en place recommandée, ou choisissez la vôtre !

2 Prenez chacun·e un plateau ***PLANÈTE***, un plateau ***CORPORATION***, deux ***INDICATEURS DE DÉPÔT*** identiques et cinq ***CUBES RESSOURCE*** (un de chaque couleur : noir, bleu, vert, rouge et blanc).

Choisissez individuellement d'utiliser la face recto ou verso de votre Planète et de votre Corporation. Le nombre de symboles comète sur l'un et l'autre indique leur niveau de difficulté.

Ex : 3 comètes représentent un niveau de difficulté de 3

3 Placez vos 3a ***CUBES RESSOURCE*** au bas de chacune des pistes sur votre plateau Corporation, puis posez un certain nombre de ***ROVERS*** dans l'emplacement dédié 3b.

Ex : 2 x Rovers

Placez ensuite des 3c ***MODULES DE SURVIE*** comme indiqué sur votre Planète. Enfin, chacun·e place un de ses 3d ***INDICATEURS DE DÉPÔT*** autour de la Station Spatiale en face d'un ***DÉPÔT*** (si possible, répartissez-les à égale distance les uns des autres) et l'autre sur ou près de votre plateau Corporation.

4 Pour chaque rang de ***CARTES CIV*** (1 à 4), piochez au hasard autant de cartes Civ que le nombre de joueurs·euses ***+1***.

Ex : 5 cartes Civ par rang dans une partie à 4 joueurs·euses

Pour chaque rang, formez une pile de cartes Civ face cachée. Rangez le reste des cartes Civ dans la boîte.

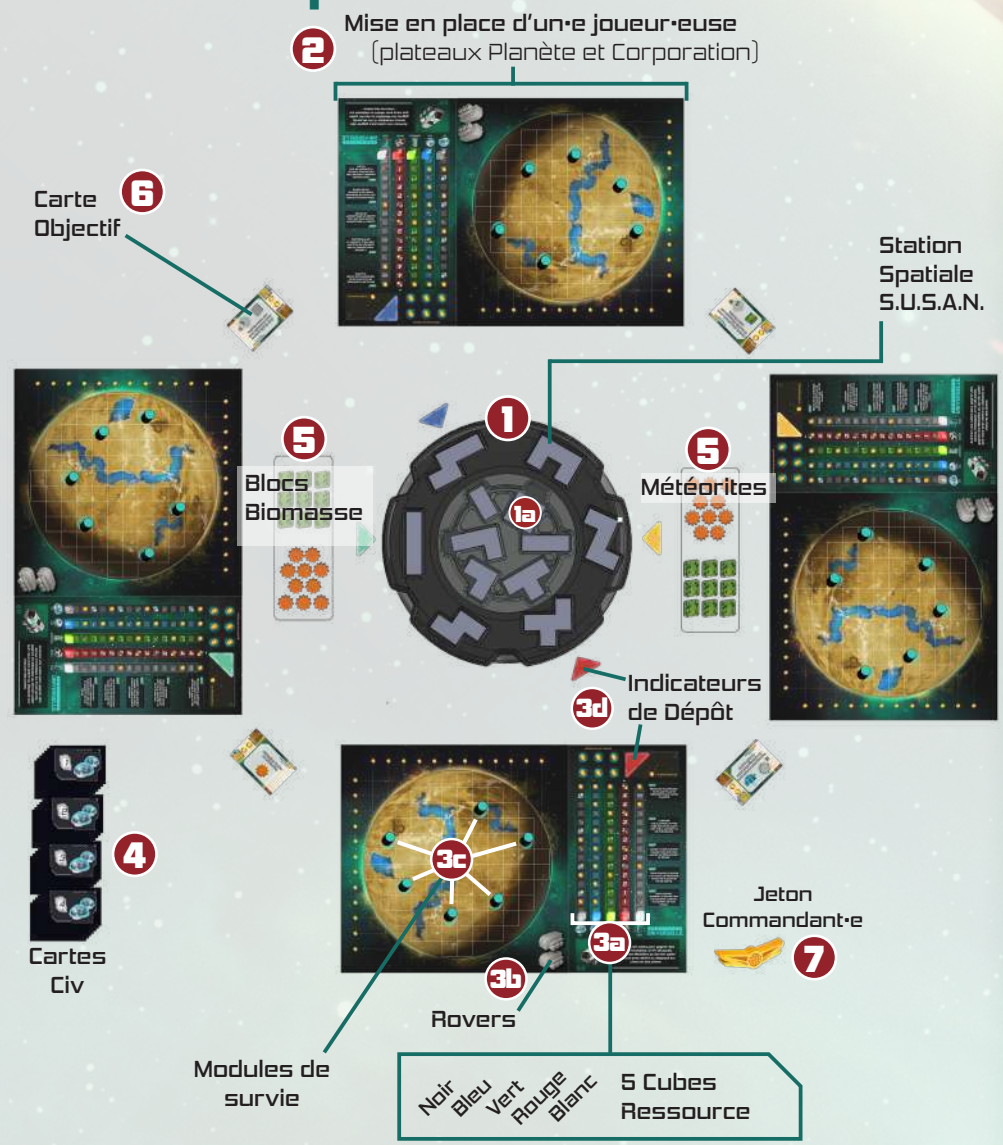
5 Les ***MÉTÉORITES*** et les ***BLOCS BIOMASSE*** doivent être placés non loin de la zone de jeu, à portée des joueurs·euses.

6 Mélangez et distribuez les ***CARTES OBJECTIF*** selon le tableau ci-dessous.

	Face	Mise en place des Objectifs
3-6 joueurs·euses	Partagé	1 carte entre chaque joueur·euse
2 joueurs·euses	Partagé	3 cartes entre les deux joueurs·euses
Solo	Privé	Piochez 4 cartes, choisissez-en 3 pour la partie

7 Choisissez qui sera le·a Commandant·e de la Station Spatiale pour le premier tour et donnez-lui le ***JETON COMMANDANT·E***.

Exemple De Mise En Place



Crédits

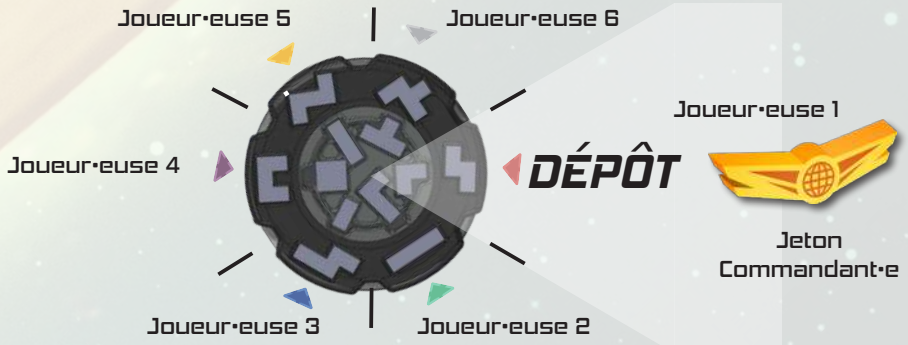
Conception du jeu : Ryan Lambert et Adam Rehberg
Illustrations : Yorgo Manis
Conception graphique : Yorgo Manis et Adam Rehberg
Traduction française : François Masquère et Mathieu Rivero
Relecture : Amélie Ponchel - ***Cheffe de projet :*** Tifany Martin
Remerciements spéciaux aux contributeurs Kickstarter.

© 2020 Adam's Apple Games. Tous droits réservés.
© 2023 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés.

TOUR DE JEU

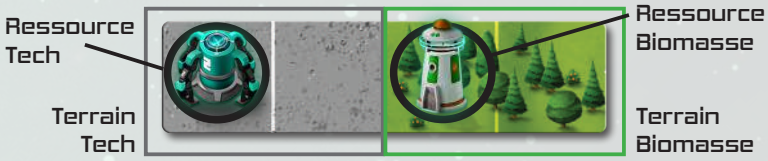
À chaque tour, le·a Commandant·e peut faire tourner la Station Spatiale autant qu'il·elle le souhaite jusqu'à ce qu'un ***DÉPÔT*** se trouve directement devant son Indicateur de Dépôt. Le·a Commandant·e n'est pas obligé·e de faire tourner la Station Spatiale.

Une fois que le·a Commandant·e a terminé de faire tourner la Station Spatiale, tous·tes les joueurs·euses doivent sélectionner une des deux tuiles du Dépôt se trouvant directement devant leur Indicateur. Récupérez vos tuiles simultanément.



Placez la tuile choisie sur la grille de votre Planète en suivant les ***Règles de placement des tuiles*** (voir ci-contre).

Chaque tuile est divisée en deux sections. Chaque section est un type de ***Terrain*** et contient une ***Ressource*** correspondante.



Une fois la tuile placée, avancez les ***CUBES RESSOURCE*** de votre Corporation d'un échelon pour chaque Ressource sur la tuile (quelle que soit la taille de cette tuile).



Il existe une piste pour chaque Ressource : Civ, Eau, Biomasse, Rover et Tech.
Note : l'Énergie est un type de Ressource particulier détaillé en page 7.

Chaque fois qu'une tuile avec un symbole Météorite est placée sur votre Planète, placez ***immédiatement*** une ***MÉTÉORITE*** sur ce symbole.

IMPORTANT : Les Médailles de la ligne et de la colonne comprenant une Météorite ne seront pas comptabilisées en fin de partie.



Une fois que tous·tes les joueurs·euses ont sélectionné leur tuile et avancé leurs cubes Ressource, le·a joueur·euse possédant le jeton Commandant·e passe ce dernier au ou à la joueur·euse à sa gauche. Un nouveau tour commence alors.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque l'un·e d'entre vous ne peut placer aucune des tuiles de son Dépôt (A), ou lorsqu'un Dépôt de la Station Spatiale est complètement vide (B).

(A) ***SI L'UN·E D'ENTRE VOUS NE PEUT PLACER AUCUNE DES DEUX TUILES DE SON DÉPÔT,*** finissez le tour comme d'habitude puis la partie se termine. Le·a joueur·euse dans l'incapacité de placer sa tuile choisit tout de même une tuile de son Dépôt et avance ses pistes pour les deux Ressources de cette tuile, mais ne la place pas sur sa Planète.

(B) La partie se termine aussitôt, lorsqu'il y a déjà une pile vide et ***QU'UN·E JOUEUR·EUSE VIDE LA 2E PILE DU DÉPÔT***. Finissez le tour puis la partie se termine.

Référez-vous ensuite à la section sur le ***DÉCOMPTE FINAL*** pages 7-8.

RÈGLES DE PLACEMENT DES TUILES

LE BORD D'ABORD : la première tuile que vous placez doit recouvrir au moins une case de la périphérie de la grille de votre Planète.

ADJACENCE DES TUILES : les tuiles suivantes doivent être adjacentes orthogonalement *(horizontalement ou verticalement mais pas diagonalement)* à au moins une autre tuile.

UNE SEULE COUCHE : les tuiles ne peuvent pas en recouvrir d'autres.

ALIGNEMENT PARFAIT : les tuiles ne peuvent pas couvrir partiellement une case, ni être placées en chevauchement ou en dehors de la grille de votre Planète.

TOURNE ET RETOURNE : vous pouvez placer une tuile dans n'importe quel sens et sur la face de votre choix *(les illustrations sont identiques des deux côtés)*.

DESTRUCTION : si une tuile est placée sur un Module de survie ou un Rover, celui-ci est détruit et définitivement retiré du jeu.

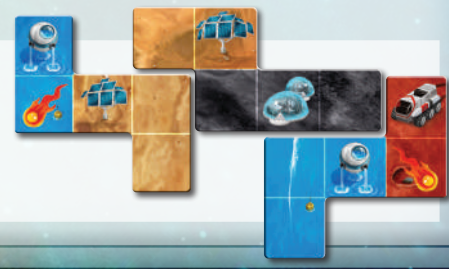
IMPORTANT : si vous avez la capacité de placer l'une des deux tuiles de votre Dépôt, vous devez le faire.



La première tuile doit avoir au moins une case qui touche le bord de la Planète.

Les tuiles suivantes doivent être orthogonalement adjacentes à au moins une autre tuile.

Note : il y a des règles de placement spécifiques pour les tuiles Eau et Énergie. Référez-vous à la suite de la règle pour en apprendre davantage.



ANATOMIE D'UN PLATEAU CORPORATION

Zone de stockage des **Modules de survie** récupérés

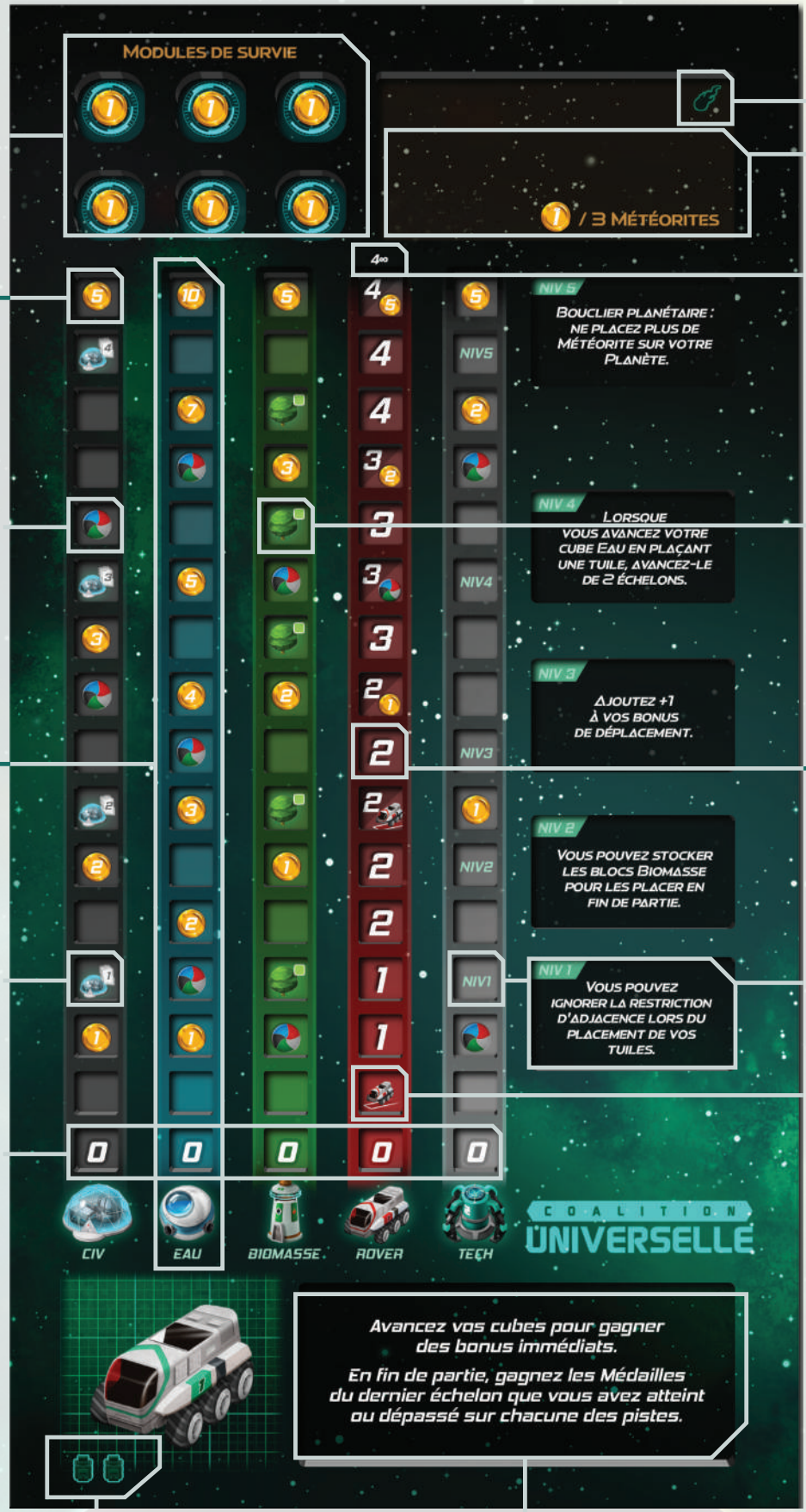
Médailles : en fin de partie, gagnez la valeur de la Médaille la plus haute que le cube a atteinte ou dépassée

Bonus de Synergie : avancez 1 cube Ressource de votre choix

Piste Ressource : la piste Eau est la seule qui n'a pas de bonus de palier spécifique, mais elle peut vous faire gagner jusqu'à 10 Médailles

Palier de la piste Civ : choisissez 1 carte parmi les cartes Civ de rang 1 disponibles

Échelons de départ de vos cubes Ressource. Placez chaque cube dans la piste correspondant à sa couleur



Quantité de **Rovers** disponibles

Effet de la Corporation

Difficulté de la Corporation

Zone de stockage des **Météorites** récupérées

Fin de piste : la piste Rover est la seule qui continue à avoir un effet quand votre cube est sur le dernier échelon. Gagnez le déplacement de Rover chaque fois que vous posez un terrain Rover

Palier de la piste Biomasse : ajoutez 1 bloc Biomasse sur votre Planète

Déplacement de Rover : vos Rovers ne se déplacent que lorsque votre cube avance sur un échelon avec un chiffre. Avancez un ou plusieurs Rovers pour un total de cases correspondant à ce chiffre

Palier de la piste Tech : sauf indication contraire, les Technologies sont débloquées pour toute la partie

Palier de la piste Rover : ajoutez 1 Rover sur la case de votre choix de la tuile que vous venez de jouer







PISTES DE RESSOURCE

Chaque piste de Ressource a un ***CUBE RESSOURCE*** correspondant qui débute à 0 et avance *(avancer signifie monter d'un échelon)* ou recule *(descendre d'un échelon)* durant la partie. Chaque fois qu'un cube Ressource avance, gagnez le bonus que le cube vient recouvrir, si possible. Ne prenez pas de bonus en reculant.

Les Médailles *(points de victoire)* sont comptabilisées à la fin de la partie en fonction de la position des cubes Ressource. Gagnez la valeur de la Médaille la plus haute que le cube a atteinte ou dépassée sur la piste qu'il occupe.

Les bonus de Synergie sont immédiatement gagnés. Avancez d'un échelon le cube de votre choix *(il peut s'agir du cube qui vous a fait gagner le bonus de Synergie)* en obéissant aux règles des pistes, puis gagnez l'éventuel bonus sous ce cube.

En plus des Médailles et bonus de Synergie, chaque piste peut avoir des bonus de palier spécifiques. Si vous obtenez plusieurs bonus simultanément, vous pouvez choisir quel cube avancer en premier.

Si un cube Ressource avance jusqu'en haut d'une piste, vous gagnez la Médaille de valeur maximale à la fin de la partie, mais ne bénéficiez plus des bonus de pose de tuile pour cette ressource. ***La ressource Rover fait exception à cette règle.***



Piste Civ

« On ne gagne la course à l'innovation et à la découverte que grâce à la multitude. »

Palier de Civ

Lorsque vous avancez votre cube sur un palier de Civ, prenez toutes les cartes Civ du rang correspondant des piles de cartes que vous avez constituées pour la partie. Choisissez-en une que vous conservez, et reposez-les cartes restantes face cachée.

Une fois la carte choisie, gagnez immédiatement sa récompense uniquement s'il est écrit ***Immédiat***.

Les cartes ***Fin de partie*** sont conservées secrètement à côté de votre Corporation, et ne seront révélées qu'en fin de partie.

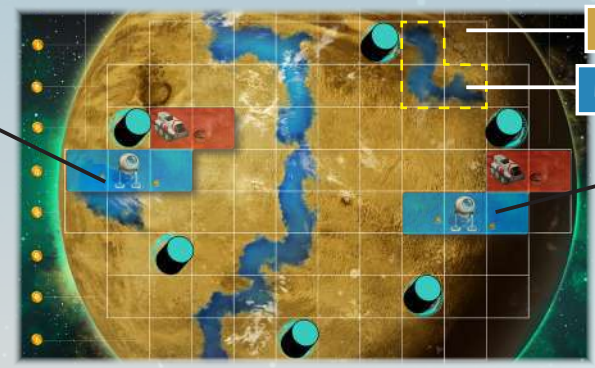
Si vous atteignez un palier de Civ de même rang qu'un·e autre joueur·euse au cours du même tour, suivez l'ordre du tour en commençant par le·a Commandant·e pour choisir votre carte.

Si vous jouez avec les Corporations asymétriques ou les modes de jeu optionnels, il est possible qu'il n'y ait plus de carte Civ du rang que vous venez d'atteindre. Dans ce cas, vous ne gagnez pas de carte Civ.

Piste Eau

« L'eau n'est pas accessoire : c'est une condition *sine qua non* pour l'installation des formes de vie. »

Les tuiles contenant une ressource Eau obéissent aux règles normales de placement des tuiles (voir p.4). Mais une règle spécifique s'applique : **pour faire avancer le cube Eau, au moins une des cases Eau de votre tuile doit recouvrir une case Glace de votre Planète** (voir exemples ci-dessous). Il est toutefois possible de placer une tuile Eau sans recouvrir de Glace (et donc sans avancer votre cube Eau) ou de placer un autre type de terrain sur de la Glace.



La piste Eau n'a pas de bonus de palier spécifique, mais elle est riche en Médailles.

Piste Rover

« L'équipe de nettoyage des météorites est toujours prête à agir. »

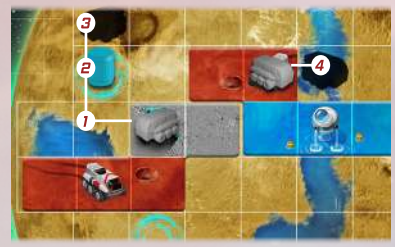
Palier de Rover

Lorsque vous avancez votre cube sur un palier de Rover, placez immédiatement un Rover de votre plateau Corporation sur **n'importe quelle case de la dernière tuile** que vous venez de placer. Si cette tuile contient une Météorite, vous pouvez placer le Rover dessus afin de la récupérer immédiatement.

Déplacement des Rovers : lorsque vous avancez votre cube Rover sur un nombre, déplacez votre/vos Rover(s) d'un nombre total de cases égal (ou inférieur) à ce nombre.

Récompenses multiples : Gagnez 3 déplacements et 1 bonus de Synergie.

- Le déplacement des Rovers se fait orthogonalement et doit suivre la grille de la Planète ; un déplacement équivaut à une case.
- Le déplacement total des Rovers peut être réparti entre plusieurs Rovers.
- Les Rovers peuvent se déplacer à la fois sur des tuiles et sur des cases non recouvertes de votre Planète.
- Les Rovers peuvent revenir sur leurs pas.
- Si le cube atteint le haut de la piste Rover, vous gagnez encore des déplacements chaque fois que vous placez une nouvelle tuile Rover (X∞ selon votre plateau Corporation).



Exemple : Les 4 déplacements sont répartis entre les 2 Rovers 1 - 3 et 4, récupérant au passage un Module de survie 2.

Récupérer des Météorites/Modules de survie : Lorsqu'un Rover passe ou s'arrête sur une Météorite ou un Module de survie, récupérez cet élément et placez-le sur votre plateau Corporation.

Un Rover peut être retiré définitivement du jeu si un élément *(tuile, bloc Biomasse, Météorite d'un Événement)* est placé dessus.

Il peut arriver que tous vos Rovers aient été détruits ou qu'aucun Rover ne soit disponible sur votre plateau Corporation quand un palier est atteint. Si c'est le cas, il ne se passe rien.

Piste Tech

« La technologie est ce qui nous distingue de notre environnement. »



Palier de Tech

Lorsque vous avancez votre cube sur un palier de Tech, vous débloquez une puissante technologie qui peut être utilisée à chaque tour jusqu'à la fin de la partie *(sauf mention contraire)*.

Exemple de niveaux de Tech : Corporation Coalition Universelle

Niv 1 : vous pouvez ignorer la restriction d'adjacence des tuiles.

Niv 2 : vous pouvez stocker les blocs Biomasse et ne les placer qu'en fin de partie.

Niv 3 : gagnez +1 au déplacement du Rover chaque fois que vous gagnez un déplacement de Rover.

Niv 4 : lorsque vous avancez sur la piste Eau en plaçant une tuile, avancez deux fois au lieu d'une. Gagnez normalement les bonus pour chaque avancée. Cette technologie ne s'applique pas aux avancées Eau issues d'un bonus de synergie, d'un Événement ou d'une tuile que vous ne pouvez pas placer.

Niv 5 : vous êtes immunisé·e contre les Météorites. Ne placez plus de Météorites sur votre Planète.

Piste Biomasse

« Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme en biomasse. »



Palier de Biomasse

Lorsque vous avancez votre cube sur un palier de Biomasse, prenez un ***bloc Biomasse*** et placez-le immédiatement sur votre Planète en suivant les règles normales de placement.

IMPORTANT : les blocs Biomasse sont du terrain Biomasse, mais n'ont pas de ressource Biomasse. Ils ne font donc pas avancer le cube Biomasse, mais aident à compléter les lignes et les colonnes.

Ressource Énergie

« L'énergie, bien employée, transforme les déficiences en efficience ! »

Il n'y a pas de piste Énergie sur les plateaux Corporation. La ressource Énergie fonctionne comme "copieur".

Lorsqu'une tuile avec une ressource Énergie est placée, l'Énergie permet d'avancer le cube de votre choix parmi les options suivantes :

1. L'autre Ressource sur la tuile que vous venez de placer.
2. Une Ressource d'un terrain orthogonalement adjacent à la zone de terrain Énergie formée par la pose de la tuile.

Exemple 1 :
La tuile placée n'est adjacente à aucune autre tuile.
Le cube Civ avancera deux fois : une 1e fois grâce à la ressource Civ et une 2e fois grâce à l'Énergie.



Exemple 2 :
La tuile placée est adjacente à d'autres tuiles.
Avancez une fois votre cube Civ grâce à la ressource Civ, puis choisissez une Ressource dont le terrain est orthogonalement adjacent à la zone de terrain Énergie ainsi formée (dans l'exemple : Civ, Tech ou Eau).
Avancez le cube de la Ressource choisie.
Ici, le cube Rover ne peut pas être avancé car son terrain n'est pas adjacent à la zone de terrain Énergie.



Clarification : Si vous choisissez le terrain Eau, vous pouvez avancer votre cube sur la piste Eau même si la tuile ne recouvre pas de Glace.
Rappel : Vous pouvez commencer par avancer un cube grâce à la ressource Énergie avant d'avancer celui de la ressource Civ.

DÉCOMPTE DES MÉDAILLES EN FIN DE PARTIE

Avant de faire le décompte, assurez-vous d'avoir placé tous les blocs Biomasse en votre possession, d'avoir bénéficié des technologies de Corporation de fin de partie et d'avoir avancé vos cubes grâce à vos éventuelles cartes Civ de fin de partie.

TOTAL DES MÉDAILLES = SCORE FINAL

A Gagnez des Médailles pour ***CHAQUE LIGNE ET COLONNE COMPLÈTE*** de votre Planète. Elles ne doivent pas avoir de Météorite ou de case vide. Vous gagnez 1, 2 ou 3 points selon la valeur de la Médaille présente sur le côté/haut de la Planète.

B Pour ***CHAQUE PISTE DE RESSOURCE***, gagnez autant de Médailles que la valeur de Médaille la plus élevée atteinte ou dépassée par votre cube.

C Gagnez des Médailles pour ***LES MÉTÉORITES ET MODULES DE SURVIE QUE VOUS AVEZ RÉCUPÉRÉS*** dans vos zones de stockage. Par défaut, 1 Médaille par Module de survie et 1 Médaille pour chaque lot complet de 3 Météorites *(ces valeurs peuvent changer, notamment grâce aux cartes Civ)*.

D Gagnez des Médailles pour ***VOS CARTES CIV FIN DE PARTIE***.

E Gagnez des Médailles pour ***VOS OBJECTIFS PRIVÉS*** validés *(seulement si vous jouez avec les Objectifs privés ou en solo)*.

F Enfin, gagnez des Médailles si vous remplissez les conditions ***DES OBJECTIFS PARTAGÉS*** en comparant votre Planète avec celle de votre /vos voisin·e·s *(sautez cette étape lors des parties solo)*.

Le·a joueur·euse avec le plus de Médailles remporte la partie. En cas d'égalité, celui ou celle ayant le moins de cases libres sur sa Planète l'emporte. Si l'égalité persiste, celui ou celle ayant le moins de Météorites restantes sur sa Planète gagne.

FAQ

Puis-je prendre en main une tuile pour voir si elle va sur ma Planète ? Oui. Cependant, cela permet aux joueurs·euses de voir la tuile qui se trouve en dessous. Si c'est un problème pour vous, vous pouvez ajuster cette règle comme vous le jugez nécessaire.

Puis-je choisir quel cube avancer en premier ? Oui. Il peut parfois être avantageux d'avancer un cube avant un autre.

Si j'avance un cube de plusieurs échelons d'un coup (grâce à une technologie ou une carte), dois-je prendre les bonus des échelons que j'ai sautés ? Oui. Avancez échelon par échelon et gagnez chaque bonus que votre cube recouvre.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE



La fin de partie a été déclenchée par Lucie, ne pouvant placer aucune des tuiles de son Dépôt. Lucie choisit la tuile ci-contre et avance le cube Eau deux fois grâce aux Ressources présentes sur cette tuile (ressource Eau + ressource Énergie qui "copie" la ressource Eau). Puisque la tuile n'est pas placée, le symbole Météorite est ignoré et Lucie ne bénéficie pas non plus de l'avantage de la Tech Niv 4 lorsqu'elle avance son cube Eau.

Tous·tes les autres joueurs·euses placent leur tuile puis confirment qu'ils·elles ont fini d'avancer leurs cubes Ressource et ont placé leurs blocs Biomasse (mis de côté grâce à la Tech Niv 2). Retirez les Rovers et Modules de survie non récupérés de vos Planètes afin d'améliorer la lisibilité.

A Planète
15 Médailles

C1 Modules
4 Médailles

C2 Météorites
1 Médailles



B Pistes de Ressource

Civ
1 Médaille

Eau
7 Médailles

Biomasse
1 Médaille

Rover
5 Médailles

Tech
1 Médaille

Total
15 Médailles

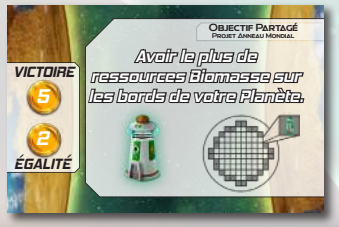


D Carte Civ
2 Médailles



F1 Objectif partagé
Avec 21 cases de terrain Rover, Lucie bat son voisin de gauche.
5 Médailles

F2 Objectif partagé
Comme sa voisine de droite, Lucie possède 3 ressources Biomasse sur la périphérie de sa Planète.
2 Médailles



Commandant·e	Lucie
Nom de la Planète	KSB-4156
Corporation	Coalition Universelle
Planète (1 / 2 / 3 par lignes ou colonnes)	15
Pistes Ressource (La plus haute passée ou recouverte)	15
Modules de survie (dans la zone de récupération)	4
Météorites (/ 3 Météorites récupérées *)	1
Cartes CIV (carte de Fin de partie)	2
Objectifs (Privés ou Partagés)	7
(* Le gain peut être augmenté par des cartes Civ.)	
TOTAL	44

MODES OPTIONNELS

ÉVÉNEMENTS

Les Événements peuvent être utilisés en multijoueur et doivent être utilisés pour les parties solo.

Important : tous les Événements doivent être appliqués par tous·tes les joueurs·euses si possible, mais doivent être ignorés si la carte déclenche à elle seule la fin de partie.

MISE EN PLACE DES ÉVÉNEMENTS

La ***PIOCHE ÉVÉNEMENT*** doit comprendre 20 cartes. Chaque tour, une carte est révélée et appliquée pour simuler les bénéfices ou complications qui peuvent survenir lors du développement d'une Planète.

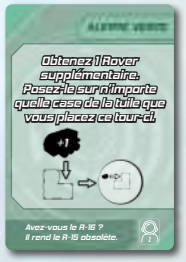
1. Séparez chaque type d'Événement. La sévérité des cartes dépend de leur couleur :

Alertes vertes < Alertes oranges < Alertes rouges

2. Lors des parties à plusieurs, retirez les cartes contenant le pictogramme ***Mode Solo uniquement*** dans le coin inférieur droit :



3. Créez une pioche Événement à utiliser durant la partie, en prenant (aléatoirement) 20 cartes parmi les trois types.
Vous pouvez choisir de créer une pioche punitive avec beaucoup d'Alertes rouges, ou un peu moins avec des Alertes oranges ou vertes. Enfin, mélangez toutes ces cartes ensemble.







X vertes
+ Y oranges
+ Z rouges

20 cartes

20 cartes au total



JOUER LES ÉVÉNEMENTS

1. Chaque tour, quand le·a Commandant·e a choisi son Dépôt, piochez immédiatement une carte Événement et appliquez son effet (avant de sélectionner votre tuile). Tous les effets doivent être appliqués si possible pour tous les Événements et par tous·tes les joueurs·euses.

2. Le reste du tour se déroule normalement.

Condition de fin de partie supplémentaire : quand la dernière carte de la pioche Événement est piochée, il s'agit du dernier tour de la partie. Jouez-le puis comptabilisez les scores.

VARIANTE 2 JOUEURS·EUSES

Afin d'augmenter l'aspect stratégique et la planification à deux joueurs·euses, la Station Spatiale doit être tournée d'un Dépôt dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque tour, au lieu que le·a Commandant·e ne choisisse sa rotation.

Pour les cartes Objectif partagé, piochez 3 cartes et placez-les entre vous.

Toutes les autres règles sont identiques.



OBJECTIF PRIVÉ

Les cartes Objectif ont deux faces. L'Objectif partagé est toujours utilisé pour les parties à plusieurs, et le privé l'est toujours pour les parties solo.

Dans une partie à plusieurs, vous pouvez ajouter des Objectifs privés à ceux partagés. Distribuez deux Objectifs privés à chaque joueur·euse, qui en choisit un et range l'autre dans la boîte.

Quand tous·tes les joueurs·euses ont choisi un Objectif privé, distribuez les Objectifs partagés. Les Objectifs privés sont gardés cachés durant la partie et rapportent des Médailles s'ils sont validés.





JOUER EN SOLO

Les règles sont similaires au jeu à plusieurs mais au lieu de choisir le Dépôt à chaque tour, faites tourner la Station Spatiale d'un Dépôt dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Tournez la Station Spatiale d'un Dépôt dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Piochez et appliquez un nouvel Événement si possible.
3. Jouez le reste du tour normalement.

MISE EN PLACE DU MODE SOLO

1. Prenez un plateau Planète et un plateau Corporation de votre choix, placez les Indicateurs de dépôt, cartes Civ, blocs Biomasse, Météorites et Modules de survie comme pour une partie à plusieurs. Tournez la Station Spatiale afin qu'un Dépôt aléatoire soit devant votre Indicateur de dépôt.
2. Piochez au hasard 4 cartes Objectif privé. Choisissez-en 3 pour cette partie et remettez la 4e dans la boîte.
3. Constituez la pioche Événement avec le niveau de sévérité désiré (voir section Événements page 9).



OBJECTIF DE SCORE SOLO

Initialement, le score à atteindre en solo est de **60 Médailles**. Vous devez ajuster ce score en fonction de la composition de la pioche Événement.

	Objectif de score de base	60 Médailles

	Alertes Rouges	Oranges	Vertes
0-2	0	0	0
3-6	-5	-1	+3
7-10	-7	-2	+6
11-14	-9	-3	+9
15+	-11	-4	+12

Exemple de pioche Événement	8 Alertes Rouges (-7 Médailles)	3 Alertes Oranges (-1 Médaille)	9 Alertes Vertes (+6 Médailles)

Objectif de score de base	60 Médailles
Ajustement d'Événements	-7 -1 +6 = -2 Médailles
Objectif final à atteindre	58 Médailles

À la fin de la partie, comparez votre score à votre objectif final à atteindre et découvrez votre bilan :

-15 MÉDAILLES	Échec critique. Il va nous falloir une autre planète.
-10 MÉDAILLES	Y a-t-il d'autres survivants ?
-5 MÉDAILLES	Pas brillant, mais au moins nous avons survécu.
OBJECTIF ATTEINT	Mission réussie, bon travail.
+5 MÉDAILLES	Excellent travail, vous méritez une promotion.
+10 MÉDAILLES	Ce doit être la meilleure planète que nous ayons vue.
+15 MÉDAILLES	Félicitations ! Vous venez de rentrer dans l'Histoire.

CORPORATIONS ASYMÉTRIQUES

Les plateaux Corporation ont chacun une face identique et une face asymétrique. La face identique vous permet de jouer avec les mêmes règles pour tous·tes les joueurs·euses. La face asymétrique vous permet de contrôler une Corporation unique avec des règles uniques. Chaque Corporation unique est expliquée ci-dessous. Choisissez individuellement la face identique ou asymétrique.

RÉPUBLIQUE

« Nous avons investi dans les meilleurs talents pour gagner la course à l'innovation et à la découverte. »

CLARIFICATIONS DES TECHS :

NIV 5 : À la fin de la partie, regardez toutes les cartes Civ restantes et gardez-en 2.	S'il ne reste qu'une carte Civ, prenez-la.
NIV 4 : Gagnez 1 bonus de Synergie lorsque vous atteignez un palier Civ.	
NIV 3 : Vous pouvez téléporter un Rover d'une ressource Civ à une autre en dépensant 1 point de déplacement.	Cet effet fonctionne chaque fois que vous obtenez des déplacements de Rover (grâce aux cubes, cartes Civ, Tech Niv 1, etc.).
NIV 2 : Lorsque vous atteignez un palier Civ, ajoutez 1 carte Civ du rang supérieur aux cartes que vous regardez.	Prenez la carte dans la pile du rang supérieur, puis, replacez les cartes non sélectionnées dans leur pile respective.
NIV 1 : Avant de placer une tuile Civ, gagnez le bonus de déplacement indiqué sous votre cube Rover.	Si le cube Rover n'est pas sur un échelon ayant une valeur de déplacement, vous ne gagnez pas de déplacement. La tuile n'a pas besoin d'être un terrain Rover.

Avantage : 7 paliers de Civ.
Faiblesse : 1 seul Rover ; (M) ralentit la progression des autres pistes.

République : Lorsque vous atteignez un palier de Civ, vous devez reculer (M) un cube Ressource. Déplacez-le d'un échelon vers le bas sur sa piste et ne gagnez pas les bonus de palier.



Exemple Tech Niv 2 :
Avec la Tech Niv 2 débloquée, un joueur atteint un palier de Civ rang 3. Il prend alors toutes les cartes rang 3, plus 1 carte de rang 4 au hasard dans la pile. Il en choisit une, puis les autres cartes sont remises dans leur pioche respective.

WORMHOLE CORP

« Nous avons découvert comment accélérer la croissance de la biomasse. »

CLARIFICATIONS DES TECHS :

NIV 5 : Vous pouvez placer vos blocs Biomasse sur des météorites pour les détruire.	À la fin de la partie, vous pouvez détruire les Météorites restantes en plaçant vos blocs Biomasse dessus. 
NIV 4 : Vous pouvez stocker vos blocs Biomasse pour les placer en fin de partie.	
NIV 3 : Une fois par tour, si vous gagnez 1 bloc Biomasse, gagnez-en un deuxième.	Fonctionne quelle que soit la provenance du bloc Biomasse : bonus de palier, cartes Civ ou cartes Événement.
NIV 2 : Vous pouvez placer vos blocs Biomasse sur vos tuiles.	Vous pouvez recouvrir des terrains, mais vous ne pouvez pas placer de bloc Biomasse sur une Météorite. 
NIV 1 : Lorsque votre cube Biomasse est à son maximum, vous pouvez le remettre à 0.	Vous gagnez les Médailles en fin de partie en fonction de la position finale de votre cube.

Avantage : Abondance de Biomasse.
Faiblesse : Restrictions de placement de tuile.

Wormhole Corp : Pour pouvoir avancer votre cube Biomasse, vous devez agrandir une zone de terrain Biomasse lorsque vous posez votre tuile. Cela ne fonctionne pas avec un terrain Énergie ni avec les blocs Biomasse. En revanche, vous pouvez toujours le faire avec un bonus de Synergie.



Exemple du fonctionnement de la piste Biomasse :
Un joueur avance son cube et choisit de gagner un bloc Biomasse plutôt que d'avancer gratuitement son cube Civ.

Il y a toujours deux choix. Les Médailles n'en font pas partie et rapportent des points normalement à la fin de la partie.

COSMOS INC

« Nous voulons créer une dynamique en recyclant tout ce qui nous tombe sous la main. Le design des modules de survie est particulièrement inspirant. »

CLARIFICATIONS DES TECHS :

NIV 5 : Une fois par tour, repositionnez 1 Module de survie récupéré.	Vous pouvez placer le Module de survie sur un échelon d'une piste ou sur un emplacement Module de survie du plateau Corporation.
NIV 4 : Les terrains Énergie ne coûtent pas de point de déplacement à votre Rover.	Considérez chaque déplacement de Rover sur un terrain Énergie comme gratuit.
NIV 3 : Lorsque vous placez une tuile Énergie, repositionnez 1 Module de survie récupéré.	Vous pouvez placer le Module de survie sur un échelon d'une piste ou sur un emplacement Module de survie du plateau Corporation.
NIV 2 : Une fois par partie, vous pouvez repositionner jusqu'à 3 Modules de survie récupérés.	Vous pouvez placer le Module de survie sur un échelon d'une piste ou sur un emplacement Module de survie du plateau Corporation. Vous pouvez le faire quand vous voulez avant la fin de la partie.
NIV 1 : Votre Rover peut se déplacer en diagonale.	C'est le seul moyen que vous ayez de faire passer votre Rover de l'autre côté du gouffre de Tartare. 

Avantage : Avancement rapide sur les pistes.
Faiblesse : Perte des Médailles des Modules de survie si vous ne les replacez pas sur leur emplacement ; 1 seul Rover.

Cosmos Inc : Vous pouvez placer plusieurs Modules de survie à la suite pour que votre cube saute plusieurs échelons d'un coup.
Fin de partie : Seuls les Modules de survie qui se trouvent sur les emplacements dédiés vous rapportent des Médailles.



Exemple de déplacement du cube sur une piste avec un Module de survie :
Avancez le cube Biomasse une fois et sautez par-dessus le Module de survie car il est placé sur l'échelon suivant de la piste. Ne gagnez pas le bonus de Synergie situé sous le Module, mais gagnez le bonus du palier de Biomasse sur lequel vous arrivez.

CORPORATIONS ASYMÉTRIQUES

GROUPE HORIZON

« La flotte de rovers est doublée et prête à répondre au moindre de vos ordres. »

	CLARIFICATIONS DES TECHS :
NIV 5 — Une fois par tour, avancez votre cube Rover de 1 échelon.	Vous déclenchez les bonus de l'échelon sur lequel il arrive.
NIV 4 — Vous pouvez détruire 1 Météorite en la déposant sur un terrain Eau.	Détruire ne veut pas dire récupérer. Replacez-les Météorites détruites dans la réserve.
NIV 3 — Gagnez 1 bloc Biomasse à chaque fois que vous ramassez 1 Météorite.	Vous devez placer le bloc Biomasse immédiatement.
NIV 2 — À chaque tour, gagnez 1 déplacement par Rover qui commence le tour avec une Météorite.	Ce déplacement est en plus de la pose de tuile. Vous n'avez pas besoin de poser une tuile avec une ressource Rover. Vous devez le faire avant d'avoir posé votre tuile.
NIV 1 — Ignorez la règle d'adjacence lorsque vous placez des tuiles Rover.	

Avantage : 4 x Rovers.
Faiblesse : Nécessité de ramasser/déposer.

Groupe Horizon : Chaque Rover ne peut transporter qu'une Météorite à la fois.
À la fin de la partie, retirez de votre Planète toutes les Météorites encore sur vos Rovers (ne les récupérez pas).

Exemple :
[A] Un Rover peut ramasser une Météorite en étant placé, en passant ou en s'arrêtant dessus.
[B] Il peut déposer la Météorite transportée sur votre plateau Corporation en passant ou en s'arrêtant sur une ressource Rover.
[C] Il peut la détruire en passant ou en s'arrêtant sur un terrain Eau (Tech Niv 4).



OASIS ULTD.

« Nous pouvons utiliser l'électrolyse pour soutenir d'autres fonctions essentielles de la planète, mais la marche à suivre est incertaine. »

	CLARIFICATIONS DES TECHS :
NIV 5 — Gagnez 1 bonus de Synergie lorsque vous placez une tuile Eau.	Vous n'avez pas besoin que la tuile soit placée sur de la Glace.
NIV 4 — Gagnez 1 bloc Biomasse lorsque vous placez une tuile Eau.	Vous n'avez pas besoin que la tuile soit placée sur de la Glace. Placez le bloc Biomasse immédiatement.
NIV 3 — Si la tuile que vous placez ne recouvre pas de Glace, avancez votre cube Eau de 1 échelon.	La tuile n'a pas besoin d'avoir du terrain Eau.
NIV 2 — À chaque tour, gagnez 1 déplacement par Rover qui commence le tour sur un terrain Eau.	Ce déplacement est en plus de la pose de tuile. Vous n'avez pas besoin de poser une tuile avec un terrain Eau. Vous devez le faire avant d'avoir posé votre tuile.
NIV 1 — Vous pouvez sauter par dessus un cube qui bloque l'avancée d'un autre.	Chaque cube doit rester sur sa piste.

Avantage : Manipulation de cube ; plus de Médailles sur la piste Eau.
Faiblesse : Piste Eau longue et sinueuse.

Oasis Ultd : Au lieu de simplement avancer vers le haut, votre cube Eau doit avancer vers la fin de la piste en suivant un chemin particulier. Le cube Eau débloque les Techs lorsqu'il est sur la piste Tech.
Fin de partie : Gagnez les Médailles en fonction du dernier échelon Médailles que vous avez atteint sur la piste Eau, même si votre cube est sur une autre piste.

Exemple de déplacement du cube sur une piste avec un Module de survie :
La tuile est placée de manière à couvrir deux cases de Glace avec le terrain Eau. Cependant, le cube Biomasse empêche le cube Eau d'avancer deux fois. Mais si la Tech Niv 1 est débloquée, le cube Eau peut avancer deux fois sur sa piste. Il saute donc le cube Biomasse, passe sur l'intersection Eau/Rover, en obtenant le bonus de déplacement de Rover, puis finit sur l'intersection Eau/Tech.



JUMP DRIVE

« Nous avons établi un contact avec une autre civilisation galactique. Elle consent à nous prêter ses technologies avancées. . . en échange de nos modules de survie. »

	CLARIFICATIONS DES TECHS :
Une fois par partie, piochez 3 cartes Objectif partagé. Choisissez-en une qui devient commune à tous•tes les joueurs•euses.	
Une fois par partie, choisissez un cube et gagnez tous les bonus se trouvant dans sa ligne horizontale.	La ligne correspond aux cinq échelons des pistes Ressource du plateau Corporation au même niveau que le cube choisi, y compris l'échelon de ce dernier.
Si vous placez une tuile Tech, vous pouvez considérer sa ressource Tech comme de l'Énergie.	Traitez les ressources Tech comme de l'Énergie n'est valable que pour la pose des tuiles, pas pour les Objectifs en fin de partie.
Une fois par tour, si vous utilisez 1 bonus de Synergie, avancez votre cube de 2 échelons.	Gagnez les bonus de chaque échelon.
Une fois par tour, vous pouvez téléporter un Rover sur une tuile du même type de terrain pour 1 point de déplacement.	Vous pouvez téléporter votre Rover sur une autre case de sa tuile tant que c'est le même type de terrain.
Une fois par tour, au lieu de gagner 1 bloc Biomasse, vous pouvez gagner 1 bonus de Synergie.	Cet effet est optionnel.

Avantage : Flexibilité ; 6 Techs au lieu de 5.
Faiblesse : Perte des Médailles des Modules de survie ; 1 seul Rover.
Jump Drive : Une Tech peut être utilisée immédiatement une fois qu'elle a été débloquée.
Notez que vous avez peu d'intérêt à avancer votre cube Tech car plus il avance, moins vous gagnez de Médailles.

CORPORATIONS ASYMÉTRIQUES*

*Inclus uniquement dans l'édition Deluxe



« Nous sommes un peu à la traîne, mais ce n'est pas gênant : nous rattraperons notre retard grâce à notre adaptabilité. »

CLARIFICATIONS DES TECHS :



Regardez la ligne de votre cube le plus élevé. Gagnez les Médailles de chaque piste comme si chaque cube se trouvait sur l'échelon de cette ligne.

Reculer ( ) : reculez un cube Ressource en le déplaçant d'un échelon vers le bas sur sa piste. Ne gagnez pas l'éventuel bonus de palier ou de Synergie.

Déplacez horizontalement un cube sur une piste adjacente et gagnez l'éventuel bonus de palier ou de Synergie.

Ce bonus s'ajoute uniquement lorsque vous gagnez le bonus de déplacement sous le cube Rover.

Les cubes peuvent avancer en diagonale de la piste Civ vers la piste Tech et inversement.

Avantage : Flexibilité ; manipulation de cubes.
Faiblesse : Dépendance aux Ressources.

Makeshift : Un cube Ressource sur la même piste peut en bloquer un autre pour avancer.
Chaque cube Ressource rapporte des Médailles en fonction de la piste qu'il occupe à la fin de la partie.
Attention ! Si vous n'avez aucun cube sur la piste Tech, vous ne bénéficiez d'aucune technologie.

Exemple de déplacement de cube :
Makeshift vous permet d'avancer vos cubes en diagonale, activant les effets des échelons sur lesquels vous arrivez. Lorsque vous débloquez la tech Niv 1, vous pouvez avancer un cube de la piste Tech vers la piste Civ et inversement.





« Nos technologies sont inégalées. Maintenant, il nous faut trouver comment les utiliser toutes à la fois. »

CLARIFICATIONS DES TECHS :



Gagnez les bonus d'échelon et de palier.

Récupérez la Météorite sur votre Planète si vous en avez. Sinon ça n'a pas d'effet.

Seule l'amélioration affectant la piste Flux est prise en compte. Les trois autres sont ignorées.

Vous pouvez le faire à tout moment mais avant de débloquer la Tech Niv 3.
Rappel : les bonus de Synergie, de déplacement et les Médailles ne sont pas des paliers.

Ce déplacement est en plus de la pose de tuile. Vous n'avez pas besoin de poser une tuile avec une ressource Rover. Vous devez le faire avant d'avoir posé votre tuile.

Avantage : Versatilité ; piste Flux.
Faiblesse : Une seule Tech disponible à la fois.

Flux Industries : Votre jeton Flux ne commence sur aucune piste. Déplacez-le chaque fois que vous débloquez une Tech. Seule la dernière Tech débloquée est effective.

Tech Niv 3, Améliorez la piste Flux :

- Choisissez vos cartes Civ dans le rang supérieur à celui indiqué par le palier Civ atteint.
- Gagnez 2 bonus de Synergie au lieu d'un sur la piste Eau.
- Récupérez 2 blocs Biomasse au lieu d'un sur la piste Biomasse.
- Gagnez +1 déplacement quand vous gagnez du déplacement sur la piste Rover.

CORPORATION IDENTIQUE



CLARIFICATIONS DES TECHS :



Vous ne retirez pas les Météorites déjà présentes.

Vous ne gagnez ce bonus qu'en plaçant des tuiles terrain Eau sur de la Glace, non pas avec les terrains Énergie.

Marche quelle que soit la provenance du déplacement : piste Rover, cartes Civ ou toute autre source.

Cela n'affecte pas les blocs Biomasse déjà placés.

Avantage : Générique ; facile à jouer.
Faiblesse : La tech Niv 4 ne marche pas avec la Planète Pétra qui n'a pas de Glace.

Coalition Universelle : C'est la Corporation neutre qui se trouve au dos de tous les plateaux Corporation. Elle permet de découvrir toutes les pistes et de choisir sa spécialisation.



Les plateaux Planète ont une face identique et une asymétrique. La face identique vous permet de jouer avec les mêmes règles pour tous·tes les joueurs·euses. La face asymétrique vous permet de jouer une Planète différente des autres, contenant une grille unique et/ou des restrictions de placement particulières. Ces Planètes sont détaillées ici.

PLANÈTES ASYMÉTRIQUES

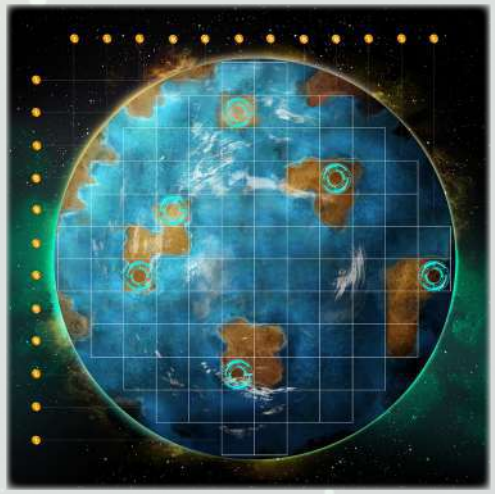
IMPORTANT : les règles spécifiques de placement de tuiles des Planètes asymétriques doivent être suivies si possible, mais doivent être ignorées si elles sont responsables à elles seules de causer la fin de la partie.

L'eau gèle à -273° Kelvin.

K-273

Vous ne pouvez pas placer de tuile qui recouvre à la fois des cases Terre et Glace.

« La glace, voilà le vrai défi de K-273. Elle est instable, alors évitez tout chevauchement. »



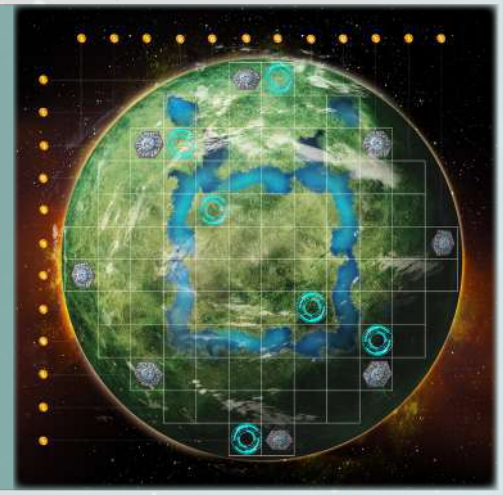
Personnification de la Terre dans la mythologie grecque.

GAIA

Les villes non recouvertes rapportent 2 Médailles mais sont des cases vides lors du décompte des lignes et des colonnes.

Il est autorisé de placer des tuiles sur les villes, c'est même obligatoire pour gagner les Médailles des lignes et colonnes, mais cela affectera votre score.

« Cette civilisation est pacifique. À moins que, bien sûr, vous ne rasiez ses villes. »



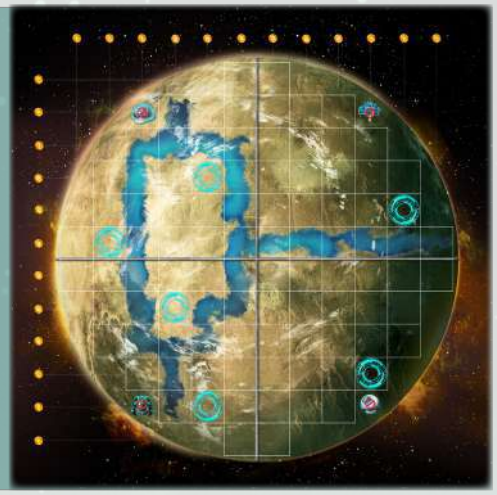
Déesse grecque dont les voyages sont la raison des 4 saisons.

PERSÉPHONE

Chaque quartier a une Ressource interdite qui ne peut pas être placée dans celui-ci.

RAPPEL : une "Ressource" est une case avec une icône de Ressource. Une tuile peut être placée à cheval sur plusieurs quartiers tant que vous respectez l'interdiction.

« Séparée en quadrant par un climat rude, les éléments nous sont favorables seulement quand ils ne luttent pas contre nous. »



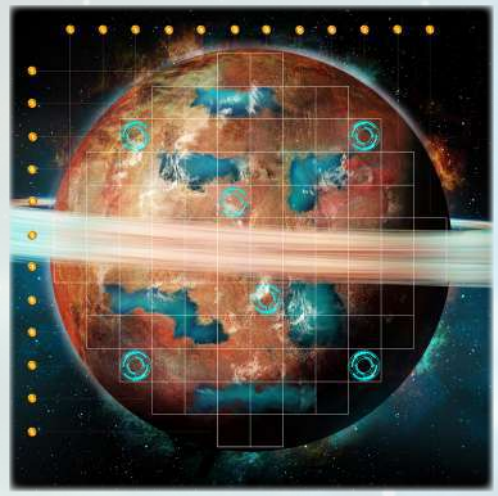
Mot japonais pour Tempête.

ARASHI

Chaque tuile placée sur l'anneau doit également recouvrir une case de la Planète.

L'anneau équatorial occupe les deux lignes les plus longues. Les blocs Biomasse ne peuvent pas être placés sur l'anneau.

« Les vents sous l'anneau sont perpétuels. Accrochez-vous bien avant de vous y aventurer. »



Mot grec pour Pierre ou Rocher.

PÉTRA

Vous pouvez considérer les cases Courant électrique comme des terrains Énergie. Il n'y a pas de Glace sur Pétra.

Vous ne pouvez avancer votre cube Eau qu'en connectant un terrain Énergie à un terrain Eau.
FIN DE PARTIE : Les Courants électriques non recouverts sont considérés comme étant du terrain Énergie.

« Elle est dénuée de glace mais pleine d'énergie. Utilisez son courant électrique à bon escient. »



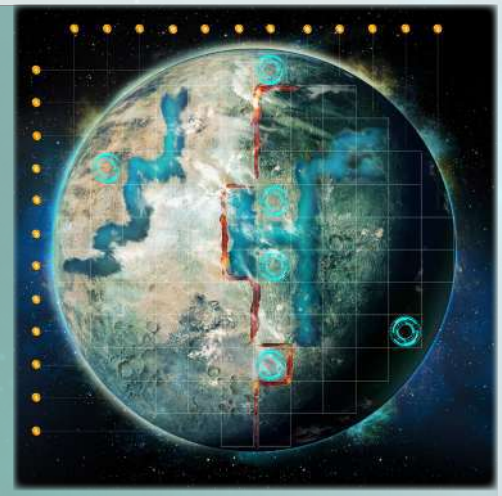
Le profond abysse de la mythologie grecque.

TARTARE

Les tuiles ne peuvent pas recouvrir le gouffre. Les Rovers ne peuvent pas le traverser.

Le gouffre peut être traversé seulement en deux endroits par des Rovers ayant une Tech de déplacement en diagonale (Cosmos Inc) ou grâce à une Tech de téléportation (Jump Drive).

« Le gouffre qui scinde la planète rendra les manœuvres de terraformation compliquées. »



PLANÈTES ASYMÉTRIQUES*

*Inclus uniquement dans l'édition Deluxe

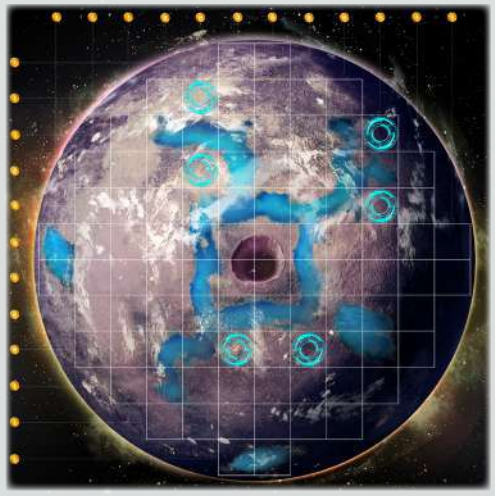
Monstre du tourbillon dans l'Odyssée d'Homère.

CHARYBDE

La première tuile placée doit recouvrir au moins une des quatre cases centrales.

Les règles de placement normales s'appliquent après la pose de la première tuile.

« Un puit géant a créé un champ gravitationnel particulier, vous forçant à vous étendre du centre vers l'extérieur. »



Mot maya pour Jungle.

K'AAX

Votre Rover ne peut pas se déplacer sur des cases Toxique. Recouvrez-les avec des tuiles pour les neutraliser.

« Ces nuages de substance non identifiée sont corrosifs pour les Rovers. Merci de les éviter. »



Un espace vide.

LACUNA

Vous ne pouvez pas recouvrir les trous de cette Planète avec vos tuiles.

Les Rovers ne peuvent pas se déplacer sur les trous.

« On dirait que cette planète a été le lieu d'une ou deux guerres galactiques. Heureusement, il reste encore beaucoup de ressources. »



Extinction ou néant.

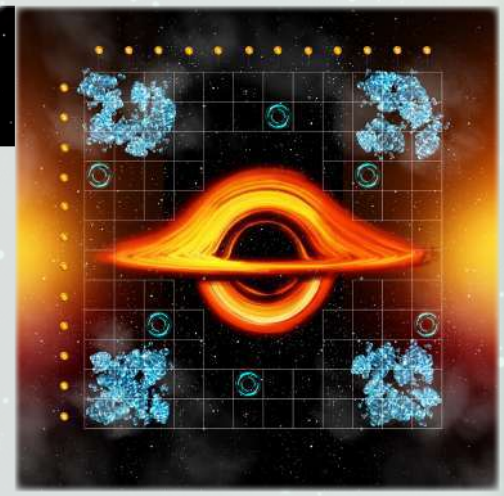
OBLIVION

La Glace s'est accumulée dans les angles.

Comptez les Médailles des lignes et colonnes comme d'habitude. Considérez que les zones sans grille n'existent pas pour établir si une ligne ou colonne est complète.

Pour les Objectifs, considérez le périmètre intérieur (autour du trou noir) comme le bord de la Planète.

« L'absence de toute couleur. »



CERBÈRE

Gagnez un bonus de 2 Médailles pour chaque Planète entièrement couverte de tuiles.

Le chien à trois têtes de la mythologie grecque.

Les coins épais délimitent les zones propres à chaque Planète. Considérez que les zones sans grille n'existent pas pour établir si une ligne ou colonne est complète. Le score maximum possible pour l'occupation est de 45 Médailles.

Pour les Objectifs, considérez le périmètre extérieur de chaque Planète comme le bord.

« Trois planètes valent mieux qu'une et encore plus si elles sont complètes. »



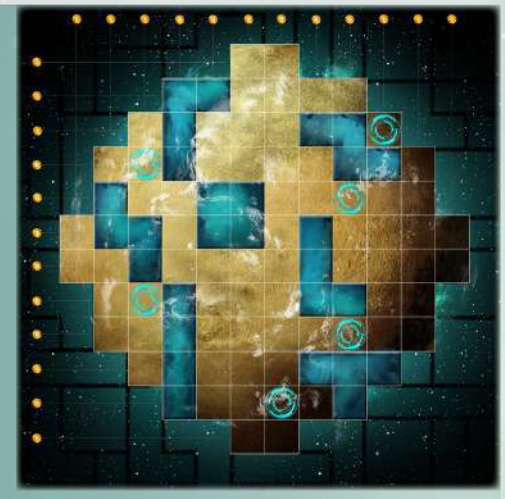
Le créateur de Tetris (1984).

PAJITNOV

Vous devez être capable de faire glisser vos tuiles jusqu'à leur position finale pour les placer.

Les tuiles doivent pouvoir « glisser » jusqu'à leur position depuis un bord de la Planète (sans être bloquées par les tuiles déjà en jeu). Les blocs Biomasse sont placés sans cette restriction. Les Modules de survie ne gênent pas le glissement. Les tours où aucune des 2 tuiles ne peut être glissée, placez celle que vous choisissez normalement.

« Il faut veiller à ne pas troubler l'ordre au risque de créer du chaos. »



GLOSSAIRE

Bonus - N'importe quel symbole non-Médaille des pistes de Ressource.

Médaille - Sa valeur détermine le nombre de points de victoire en fin de partie.

Bonus de Synergie - Avancez n'importe quel cube Ressource une fois.

Avancer - Déplacez un cube Ressource d'un échelon vers le haut sur sa piste. Obtenez le bonus que le cube recouvre, si possible.

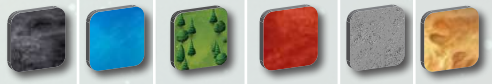
Reculer - Déplacez un cube Ressource d'un échelon vers le bas sur sa piste. N'obtenez PAS le bonus que le cube recouvre.



Tuile - Polyomino comprenant 2 Ressources et 2 Terrains correspondants.



Ressource - Icône sur une tuile.



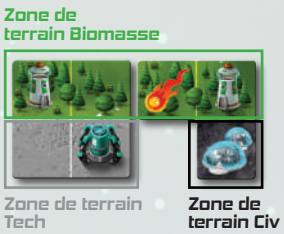
Terrain - 6 types de terrain, chacun associé à une Ressource.



Palier - Récompense sur une piste de Ressource qui déclenche un effet spécifique à cette piste.



Bloc Biomasse - Une tuile de 1 case contenant du terrain Biomasse mais pas de Ressource (ne fait donc pas avancer le cube Biomasse sur la piste). À placer immédiatement, à moins d'avoir une Tech permettant de le stocker.



Zone de terrain - Un groupe continu de terrains d'un même type, adjacents orthogonalement *(pas en diagonale)* s'étendant sur une ou plusieurs tuiles.



Déplacement de Rover - Le déplacement de Rover peut être réparti entre plusieurs Rovers. Ils peuvent se déplacer orthogonalement *(pas en diagonale)* sur les tuiles et la grille de la Planète. Un Rover peut également revenir sur ses pas.

Récupérer - Prenez un élément sur votre Planète et placez-le sur votre plateau Corporation.

Détruire - Retirez un élément du jeu.

Ne pas, Ne peut pas - Ce symbole définit des restrictions supplémentaires. Elles doivent être respectées si possible, mais doivent être ignorées si elles sont responsables à elles seules de la fin de partie.



Case de Météorite - Ajoutez 1 Météorite sur cette case quand vous placez la tuile sur votre Planète. Les Météorites présentes en fin de partie annulent les Médailles des lignes et colonnes qu'elles occupent.

Terminologie fréquente des Techs et Corporations :

À chaque tour (Horizon, Oasis, Flux) : à appliquer immédiatement au début de chaque tour (avant de placer la tuile) si les conditions requises de la Tech sont remplies.

Ignorer la règle d'adjacence des tuiles (Coalition Universelle, Horizon) : ignorez la règle nécessitant de placer les tuiles orthogonalement adjacentes. La règle de placement sur la grille dans les limites de la Planète reste valable. Toute autre restriction du fait d'une Planète, Corporation ou d'un Événement est à respecter.

Gagner un bloc Biomasse (Wormhole, Horizon, Oasis) : prenez un bloc Biomasse et placez-le immédiatement (ou stockez-le si vous avez la Tech adéquate).

Stocker les blocs Biomasse (Coalition Universelle, Wormhole) : conservez vos blocs Biomasse à côté de votre plateau Corporation pour une utilisation ultérieure.

Gagner du déplacement (République, Horizon, Oasis, Flux) : ajoutez du déplacement à votre total de déplacements de Rover ce tour-ci. Le déplacement total des Rovers peut être réparti entre plusieurs Rovers.

+X déplacement de Rover (Coalition Universelle, Makeshift) : ajoutez X au nombre sous le cube Rover chaque fois que vous gagnez du déplacement de Rover.

Téléporter un Rover (République, Jump Drive) : prenez un Rover d'une case et placez-le sur une autre case. Le Rover ne se déplace pas sur la Planète entre les cases de départ et d'arrivée.

Transporter (Horizon) : lorsqu'un Rover transporte une Météorite afin de la déposer (sur une ressource Rover) ou de la détruire (sur un terrain Eau).

Déposer (Horizon) : l'effet se déclenche lorsqu'un Rover transportant une Météorite arrive à destination et que le joueur place celle-ci du Rover sur son plateau Corporation.

Déplacer un Module de survie (Cosmos, Jump Drive) : placez un Module de survie gagné ou récupéré, soit sur la zone de stockage, soit à un autre endroit défini de votre plateau Corporation.



Difficulté - Ce symbole indique le niveau de difficulté du plateau Corporation. Choisissez-le selon l'expérience de jeu que vous recherchez.



Mode Solo uniquement - Élément à n'utiliser qu'en solo.



Immédiat - Appliquez l'effet dès son déclenchement.



Fin de partie - Appliquez l'effet à la fin de la partie. Comptabilisez les Médailles si vous remplissez toutes les conditions requises.



Exemple de récompenses multiples - Gagnez 3 déplacements de Rover et un bonus de Synergie.



Modules de survie sur votre Planète



Météorites

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr