SPACE GATE ODYSSEY

LIVRET DE REGLES

Auteur Cédric Lefebvre

Illustrateur Vincent Dutrait

Règles Anne-Cécile Lefebvre

Relecture Julien Dubots, Philippe Fougeret

Éditeur

LUDONAUTE

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute – Tous droits réservés

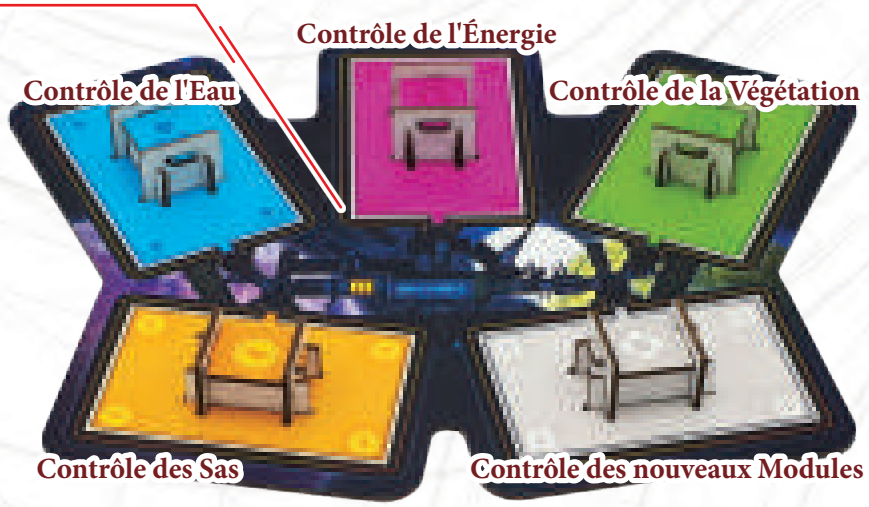
Un futur proche, dans une galaxie pas si lointaine...

Après des décennies de recherche et de développement technologique, l'Humanité s'apprête à quitter la Terre. Un système de six Exoplanètes viables a été identifié. Pour s'y rendre, il n'y a qu'un seul moyen de transport envisageable : les portails spatiaux. Pour des raisons liées à la physique et autres aspects quantiques, ces portails ne peuvent être construits que dans l'espace.
Les Confédérations se sont donc lancées dans la construction de leur propre base en orbite, équipée de portails spatiaux. Les dirigeants des Confédérations jouent de leur influence dans la station de commande Odyssey, afin d'envoyer un maximum de leurs colons sur ces Exoplanètes.
Vous allez incarner le leader de l'une de ces Confédérations. Il vous faudra organiser le travail de vos ingénieurs dans la station de commande Odyssey, superviser l'agencement des nouveaux modules de votre base spatiale et surtout gérer le flux des colons, vers votre base puis vers les Exoplanètes.
À la fin de la colonisation des cinq Exoplanètes périphériques, les stations seront téléportées vers la planète centrale et l'influence de chaque Confédération y sera évaluée. La Confédération la plus influente prendra le contrôle de ce nouveau système, et tiendra dans ses mains l'avenir de l'Humanité.

Description du matériel

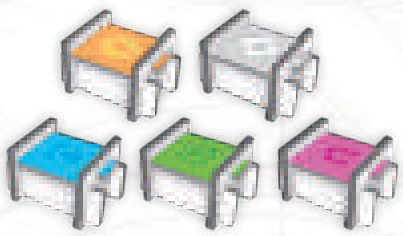
- 1 plateau Odyssey composé de 5 salles de contrôle.

L'Odyssey est une station spatiale internationale où les Ingénieurs de toutes les Confédérations œuvrent à l'arrivée en orbite des Colons, ainsi qu'à la construction et au fonctionnement des Modules.



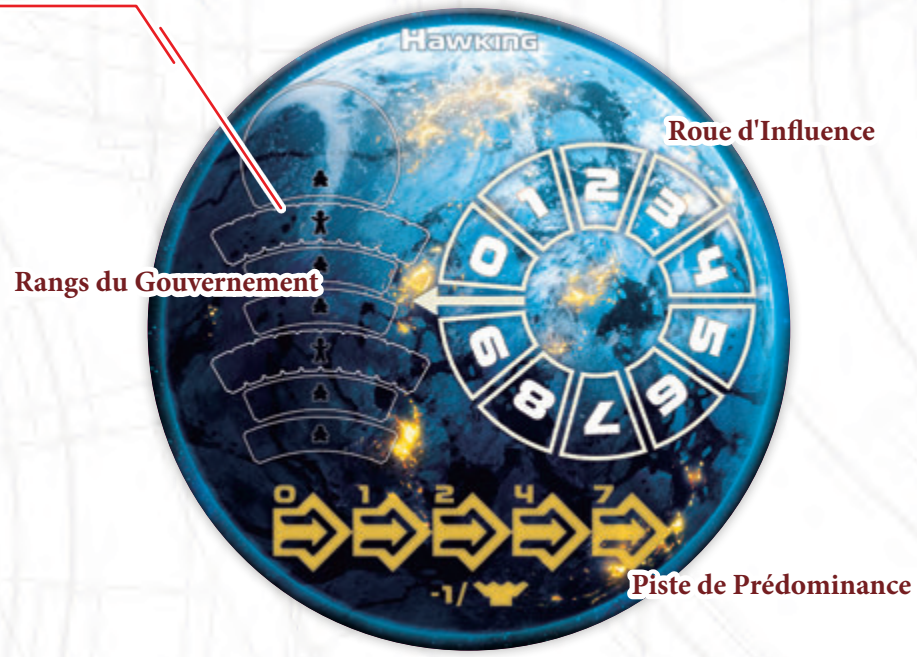
- 5 Postes d'action à placer sur le plateau Odyssey.

Avant votre première partie, assemblez les Postes d'action et insérez-les dans le plateau Odyssey.
Vous pourrez les y laisser lorsque vous rangerez le jeu dans la boite.



- 1 Exoplanète Centrale (Hawking).

Hawking, l'Exoplanète centrale du nouveau système, sera utilisée à chaque partie. Elle deviendra le centre du nouveau pouvoir. Vos points d'Influence y seront enregistrés.



- 5 jetons Prédominance.

La piste de Prédominance détermine l'importance de chaque domaine (Eau, Végétation, Énergie) dans le nouveau système planétaire. Ces importances varieront en fonction des choix des joueurs au cours du jeu.

- 8 Exoplanètes Recto/Verso.

À chaque partie, vous n'utiliserez que cinq d'entre elles, piochées au hasard. Choisissez la face correspondant au nombre de joueurs.

- 3 Portails Spatiaux.

Les portails ouvrent l'accès aux Exoplanètes. Seules trois Exoplanètes sont accessibles simultanément.

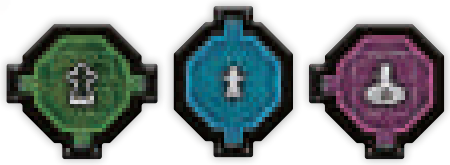
- 4 tuiles Module Sas de départ (blanc).

- 81 tuiles Module à trier par type (Portail Spatial, Odyssey, Sas) et par domaine (Végétation, Eau et Énergie) dans le Chantier Spatial :

36 Modules Portail Spatial (12 x Végétation, 12 x Eau, 12 x Énergie).

En regroupant les colons dans l'un de ces Modules, vous les enverrez sur l'Exoplanète hébergeant le Portail Spatial correspondant.

27 Modules Odyssey (9 x Végétation, 9 x Eau, 9 x Énergie).



Les Modules Odyssey permettent d'augmenter votre capacité d'action sur le plateau Odyssey. Une fois leur effet résolu, ils deviennent de simples Modules de transit.

18 Modules Sas (6 x Végétation, 6 x Eau, 6 x Énergie).

Les Sas permettent de faire arriver des Colons dans votre Base spatiale.

Tous les Modules (sauf ceux de départ) présentent deux faces différentes : **Fermé** *(face bordée de noir) et* **Ouvert** *(face bordée d'un liseré orange).*

Module Fermé

Module Ouvert

- 1 Chantier Spatial *(à assembler avant votre première partie)* divisé en neuf compartiments :

Ligne du haut : Modules Portail Spatial

Ligne du milieu : Modules Odyssey

Ligne du bas : Modules Sas

- 4 jetons Réorganisation.

Ces jetons vous permettront de réparer les éventuelles erreurs d'agencement de Modules, pouvant survenir lors des premières parties.

Chaque Confédération dispose de 52 pions à sa couleur :

- 36 pions Colon
- 5 pions Robot
- 7 pions Ingénieur
- 4 pions Combinaison d'Ingénieur-Chef

Mise en place

1 Placez l'Exoplanète Hawking au centre de la table.

2 Piochez trois Exoplanètes et placez-les autour de Hawking, chacune sur la face correspondant au nombre de joueurs.
Placez au hasard un Portail Spatial sur chacune de ces trois Exoplanètes.

Ce sont les trois premières Exoplanètes accessibles où vous allez envoyer les Colons.

Variante : Partie courte ou express
Si vous souhaitez diminuer le temps de partie et n'avoir qu'un aperçu du jeu, tout en sachant que cela altère légèrement son équilibre, vous pouvez n'utiliser que* deux Portails Spatiaux et trois Exoplanètes *: placez les deux Portails, chacun sur une Exoplanète différente. Placez la troisième Exoplanète sur le côté, pour la deuxième vague de colonisation. Dans ce cas, parmi les tuiles Module, écartez les douze Modules Portail Spatial correspondant au Portail qui n'est pas mis en jeu et rangez ces tuiles dans la boite.

4 Placez le plateau Odyssey à gauche des Exoplanètes, après y avoir inséré les cinq Postes d'action aux emplacements requis.

Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs

5 Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions correspondants. Puis il place l'un de ses Ingénieurs sur chacune des trois salles de contrôle suivantes : Énergie, Eau et Végétation ; et un Ingénieur-Chef (Ingénieur habillé d'une Combinaison) dans la salle des Nouveaux Modules.

3 Piochez deux Exoplanètes supplémentaires et placez-les à côté des trois premières, chacune sur la face correspondant au nombre de joueurs.

6 Placez les cinq jetons Prédominance sur la piste de Prédominance d'Hawking dans l'ordre suivant :
Eau, Végétation, Énergie, Équilibre, Néant.

7 Chaque joueur place un Colon à sa couleur sur la case 0 de la Roue d'Influence de la planète Hawking.

8 Rangez les Modules par type (Sas, Odyssey, Portail Spatial) et par domaine (Eau, Énergie, Végétation).

Puis placez ces neuf piles de Modules, face **Fermée** visible, dans le Chantier Spatial.

9 Chaque joueur place un Module de départ dans sa zone de jeu et dispose l'un de ses Colons sur chacun des cinq emplacements de ce Module. Les pions restants de chaque joueur (trois Ingénieurs, cinq Robots, trois Combinaisons, trente Colons) forment sa réserve personnelle.

10 Déterminez un premier joueur au hasard.

11 Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, choisit deux Modules **dans deux piles différentes** et les ajoute à sa base : les Modules sont placés face **Fermée** visible et doivent être rattachés au reste de la Base par au moins un couloir.

S'il s'agit de la première partie d'un joueur, donnez-lui un jeton Réorganisation. Sinon, rangez-les dans la boite. Ce jeton altère un peu l'équilibre du jeu, mais il permet une découverte moins frustrante de *Space Gate Odyssey*.

Lorsque tous les joueurs ont finalisé l'assemblage de leur base à l'aide de leurs trois Modules, la partie peut commencer.

But du jeu

Optimisez la construction de votre base spatiale afin d'envoyer vos Colons sur les sites les plus favorables des Exoplanètes et ainsi gagner un maximum de points d'Influence.

À la fin de la partie, les domaines des Modules que vous aurez utilisés pour construire votre base vous rapporteront des points d'Influence supplémentaires, s'ils sont en adéquation avec la position des domaines sur la piste de Prédominance.

Enfin, veillez à ne pas laisser trop de couloirs ouverts sur le vide spatial : cela représente un vrai risque pour vos Colons et risquerait donc de nuire à votre réputation.

Le joueur le plus influent à la fin de la partie est promu au rang de Gouvernant de ce nouveau système et est déclaré grand vainqueur.

SPACE GATE ODYSSEY

Tour de jeu

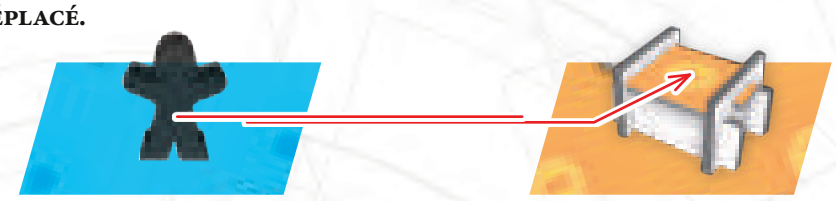
Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire.

À votre tour, vous **DEVEZ** :

1. choisir l'un de vos Ingénieurs (**NORMAL OU CHEF**), présent sur l'Odyssey,

2. déplacer l'Ingénieur choisi **VERS UNE AUTRE SALLE**. Posez-le sur le Poste d'action de cette salle. Cette salle est activée.

ATTENTION, vous ne pouvez pas choisir un Robot. **UN ROBOT NE PEUT JAMAIS ÊTRE DÉPLACÉ.**



3. Dans l'ordre du tour en commençant par le joueur actif, **TOUS LES JOUEURS** réalisent l'action correspondant à la salle activée, autant de fois qu'ils ont de points d'action dans cette salle (voir pages 8-9) :

- Ingénieur = 1 point d'action

- Ingénieur-Chef = 2 points d'action

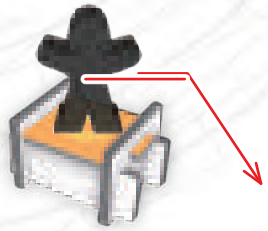
- Robot = 1 point d'action

Si un joueur ne possède aucun pion dans la salle activée, il ne réalise pas l'action.

Conseil : Essayez d'anticiper les coups de vos adversaires afin de profiter un maximum des salles de contrôle qu'ils activent à leurs tours.

4. Dans le sens horaire, en commençant par le joueur actif, **TOUS LES JOUEURS** vérifient si au moins l'un de leurs Modules Portails est plein de Colons.
Si un Module Portail est plein, procédez à l'envoi des Colons (voir page 10).

5. Descendez du Poste d'action l'Ingénieur ou l'Ingénieur-Chef que vous avez déplacé durant ce tour. C'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer son tour.



*EXEMPLE : C'est le tour de **Sam**. Elle choisit son Ingénieur-Chef présent dans la salle des Sas (1) et le déplace vers la salle des Nouveaux Modules (2). La salle des Nouveaux Modules est activée.*

*(3) **Sam** possède deux Ingénieurs et un Ingénieur-Chef dans la salle des Nouveaux modules, qu'elle vient d'activer. Elle réalise donc quatre fois (1+1+2) l'action de cette salle.*
***alex**, lui, possède un Ingénieur, deux Ingénieurs-Chefs et un Robot dans cette salle. Il peut réaliser l'action correspondante six fois (1+2+2+1), à la suite de **Sam**.*
***Kim** n'a aucun pion dans cette salle. Elle ne réalise donc pas d'action durant le tour de **Sam**.*

Actions des salles de contrôle

Salles de Contrôle de l'Eau, de la Végétation et de l'Énergie

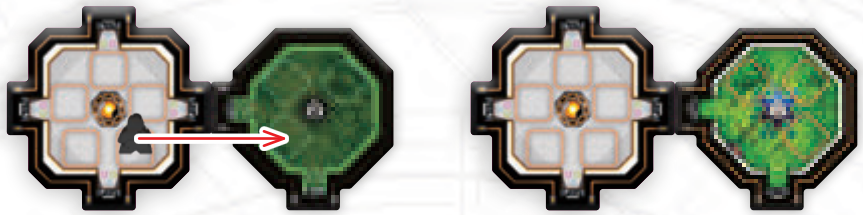
Pour un point d'action, déplacez un Colon de n'importe quel Module de votre base vers un Module adjacent **du domaine correspondant à celui de la salle de contrôle activée :** Eau, Végétation ou Énergie.
Le domaine du Module de départ du Colon n'est pas limité ; **seul le domaine du Module d'arrivée** doit respecter le domaine de la salle activée.

Le Module de départ (blanc) est considéré comme appartenant aux trois domaines. Il est donc toujours possible de s'y déplacer, quel que soit la salle de contrôle activée.

Chaque Module dispose d'un nombre d'emplacements limité (5 Colons pour le Module de départ ; 2, 3 ou 4 Colons pour les autres Modules). **Un Colon ne peut pas entrer dans un Module plein.** *Le Module doit être* **Ouvert** *pour qu'un Colon y reste.*

Ouverture d'un Module Fermé

Les Modules sont toujours ajoutés ***Fermés*** *à votre base et le restent tant qu'aucun Colon n'y est entré. Le premier Colon qui pénètre dans un Module ouvre ce Module :* ***ce Colon est ensuite défaussé et replacé dans votre réserve.*** *Retournez alors le Module sur sa face* ***Ouverte****, sans modifier l'orientation de ses couloirs.*



Ouverture d'un Module Odyssey

Chaque Module Odyssey indique à son verso (face **Fermée**) une amélioration de votre équipe sur la station Odyssey. Une fois ouvert, vous gagnez l'amélioration correspondante et retournez la tuile qui devient un simple lieu de passage (ne présentant aucun icône).

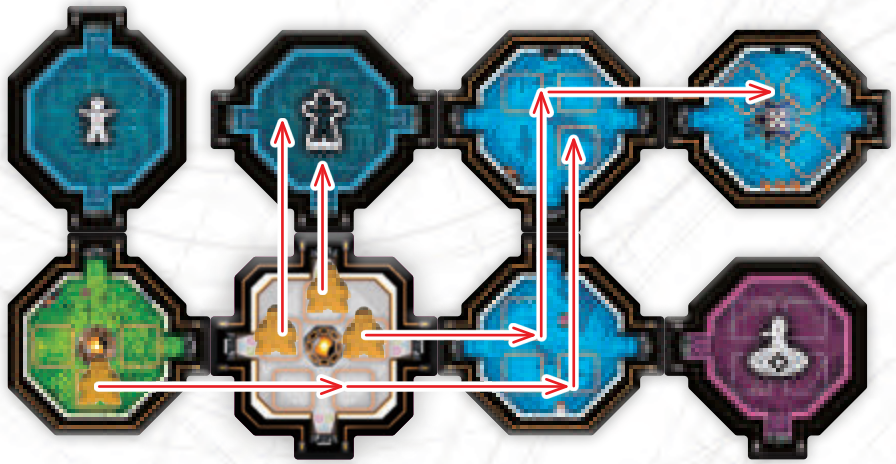
Recrue : Ajoutez un Ingénieur, **pris dans votre réserve**, dans une salle de Contrôle de votre choix sur l'Odyssey.

Promotion : Transformez un de vos Ingénieurs, **présent sur la station Odyssey**, en Ingénieur-Chef, en l'habillant d'une Combinaison prise dans votre réserve.

Automate : Ajoutez un Robot, pris dans votre réserve, **dans la salle de Contrôle désignée par l'icône**.

S'il ne vous reste plus de pion adéquat dans votre réserve, retournez simplement le Module Odyssey sur sa face **Ouverte** sans appliquer son effet.

EXEMPLE :
Sam *possède trois Ingénieurs-Chefs et deux Robots dans la Salle de contrôle de l'Eau. Elle dispose donc de huit (2+2+2+1+1) points d'action pour déplacer ses Colons* ***vers des Modules d'Eau.*** *Elle déplace donc deux Colons de trois Modules et deux Colons d'un Module.*



Un Colon entre dans un Module ***Fermé****.* ***Sam*** *retourne ce Module sur sa face* ***Ouverte****. Elle perd donc ce Colon ; elle le retire de sa base et le remet dans sa réserve.*

Le Module qui s'ouvre est un Module Odyssey. ***Sam*** *transforme l'un de ses Ingénieurs sur le plateau Odyssey en Ingénieur-Chef.*
Le Colon suivant peut entrer dans le Module sans problème, puisqu'il est à présent ***Ouvert****.*

Attention ! Les Modules Odyssey, une fois ouverts, ne sont que des espaces vides. Selon leur position dans votre base, ils peuvent rallonger considérablement le chemin des Colons des Sas vers les Modules de Portail. Optimisez les déplacements de vos Colons.

Salle des Nouveaux Modules

Pour un point d'action, prenez le Module sur le dessus de l'une des neuf piles du Chantier Spatial, puis choisissez une des deux options suivantes :

- Ajoutez-le à votre base en connectant au moins un couloir de ce Module avec l'un des couloirs existants de votre base.

  Dans ce cas, même s'il vous reste des points d'action, vous ne pourrez plus prendre de Module **DE CETTE PILE LORS DE CE TOUR**. Vous devrez choisir un Module d'une autre pile.

OU

- Replacez-le sous la pile.

  Dans ce cas, s'il vous reste un point d'action, vous êtes autorisé à prendre le Module qui vient d'être dévoilé au sommet de cette pile ou sur une autre pile.

Règles de construction de votre base

Vous devez connecter **AU MOINS UN** couloir lorsque vous ajoutez un nouveau Module à votre base, mais vous n'êtes pas obligé de connecter **TOUS** les couloirs. Certains couloirs peuvent être bloqués par l'ajout du nouveau Module. Des couloirs peuvent rester ouverts sur le vide.

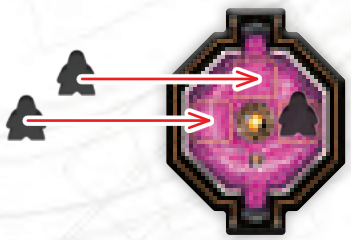
Il n'y a aucune contrainte quant au domaine du Module connecté. Il peut être identique ou différent des Modules auxquels il est connecté.

S'il n'y a plus aucun couloir ouvert sur le vide dans votre base, vous ne pouvez plus y ajouter de nouveaux Modules.

Le Module que vous ajoutez à votre base doit toujours être placé face **FERMÉE** visible.

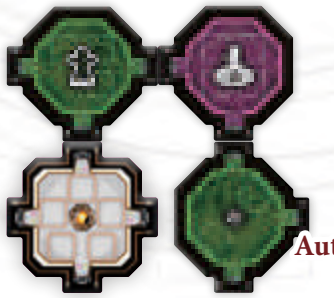
Salle des Sas

Pour un point d'action, remplissez, jusqu'à sa capacité maximale (2, 3, 4 ou 5 Colons), **UN MODULE SAS OUVERT** avec des Colons de votre réserve.



Si votre réserve de Colons est vide, vous ne pouvez plus ajouter de Colons à votre base.

Interdit



Autorisé

L'agencement de votre base va déterminer votre capacité à envoyer vos Colons sur les Exoplanètes. À chaque ajout de nouveaux Modules, vous devez faire un compromis entre augmenter votre potentiel d'actions sur l'Odyssey, augmenter votre capacité d'accueil de Colons et augmenter votre capacité d'envoi de Colons vers les Exoplanètes.

JETONS RÉORGANISATION

Vous pouvez défausser votre jeton Réorganisation une fois dans la partie afin de réorganiser votre base de manière optimale. Vous pouvez alors déplacer tous vos Modules et les replacer comme cela vous convient. Par contre, les Modules FERMÉS le restent.

EXEMPLE :
La salle de contrôle des Sas est activée.
alex *possède deux Ingénieurs dans cette salle. Il dispose donc de 2 points d'action pour compléter ses deux Modules Sas avec deux et quatre Colons.*
Sam *possède un Robot et un Ingénieur-Chef dans la salle activée. Elle a donc 3 (2+1) points d'action pour remplir jusqu'à trois Modules Sas. Elle n'en possède que deux dans sa base.* ***Sam*** *remplit donc ses deux Modules Sas avec trois et quatre Colons.*
Kim *n'a qu'un Robot dans la salle activée (1 point d'action). Elle ne peut remplir qu'un seul de ses trois Modules Sas. Elle choisit le plus vaste, le Module Sas de départ et y ajoute cinq Colons.*

Envoi des Colons

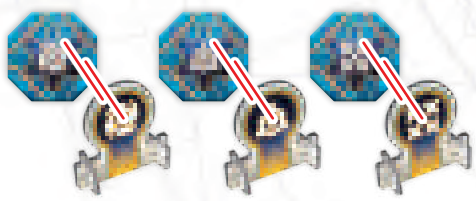
Si la salle de Contrôle d'Eau, de Végétation ou d'Énergie a été activée durant ce tour, vérifiez si un ou plusieurs joueurs possèdent des **Modules Portail Spatial complètement remplis** dans leur base.

Si c'est le cas, une Colonisation est déclenchée **pour chacun des joueurs qui possèdent au moins un Module Portail Spatial plein.**

Colonisation

Dans l'ordre du tour en commençant par le joueur actif, chaque joueur concerné envoie les Colons présents dans son ou ses **Modules Portail Spatial pleins** vers les Sites des Exoplanètes correspondantes.

Les Colons des Modules Portail Spatial **non complètement remplis ne sont pas envoyés** sur les Exoplanètes. Ils restent dans leur Module jusqu'à ce que celui-ci soit plein.



Correspondance Module – Portail Spatial

Dans l'ordre du tour, chaque joueur vide la totalité de ses Modules Portail Spatial pleins, dans l'ordre de son choix, avant de passer au joueur suivant. Il place ses Colons sur les Sites disponibles des Exoplanètes.

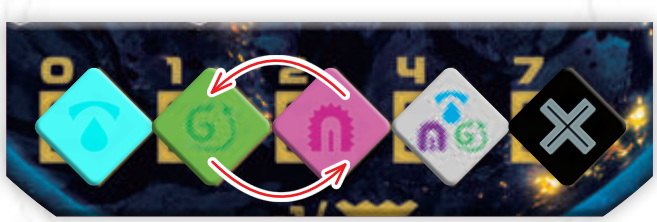
Chaque Exoplanète présente des conditions de colonisation et des conditions de gain de points différentes (voir page 13).

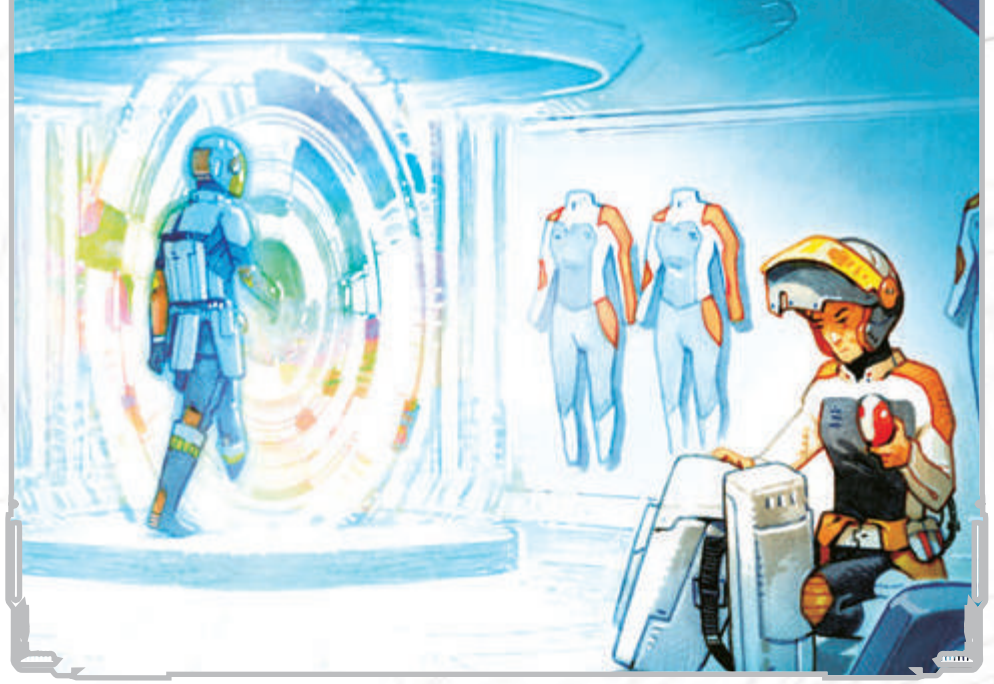
Chaque Site ne peut être occupé que par un seul Colon.
Il existe différents types de Sites.

Site primaire - Les Colons peuvent occuper ces Sites sans conditions particulières.

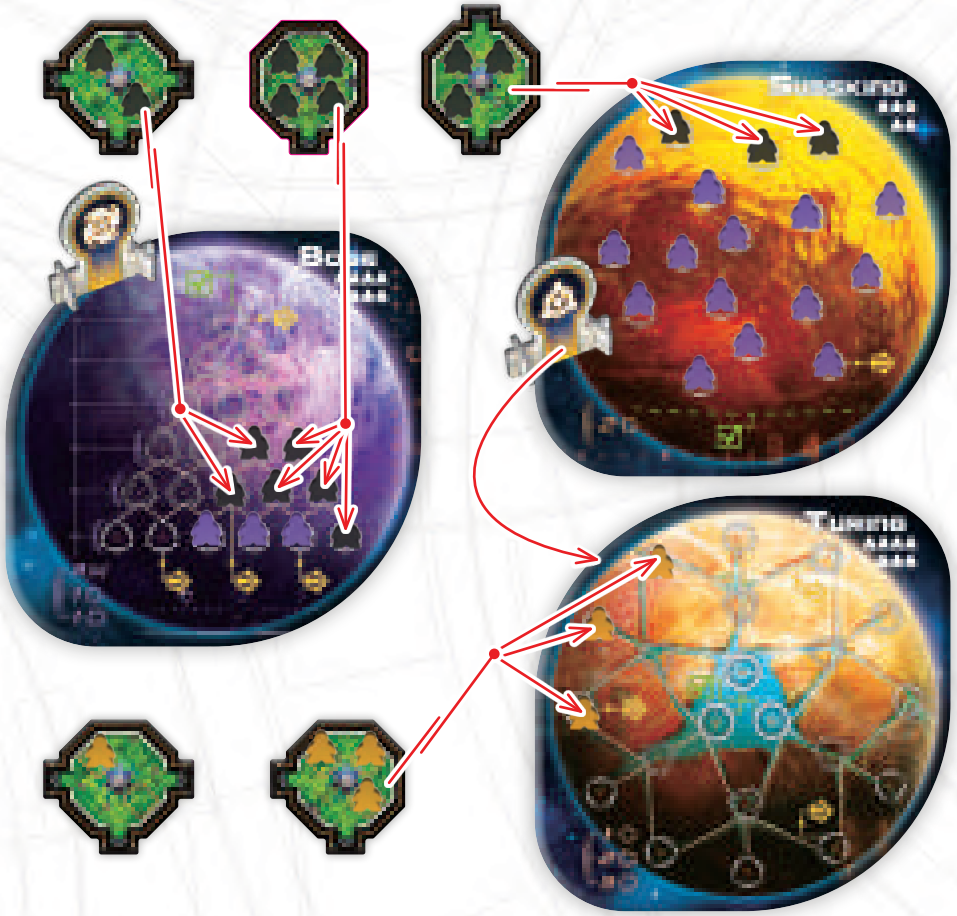
Site secondaire - Pour occuper ces Sites, une condition préalable, dépendante de la planète, doit être remplie.

Site de Prédominance – Lorsque vous posez un Colon sur l'un des Sites associés, permutez deux jetons Prédominance adjacents de votre choix sur la piste de Prédominance de l'Exoplanète Hawking.





EXEMPLE :
***alex** possède 3 Modules Portail Spatial pleins (2 et 1). Il place deux Colons sur Bose, puis à nouveau quatre autres Colons sur Bose. Enfin, il place trois Colons sur les trois derniers Sites disponibles de Susskind. Cette Exoplanète est alors clôturée (voir page 11). On résout la clôture puis le Portail est déplacé vers une nouvelle Exoplanète ; Turing.*



***Sam**, qui joue après **alex**, envoie trois Colons vers Turing (dont le Portail correspond à celui de son Module Portail). Le Colon présent dans le Module Portail Spatial non plein n'est pas envoyé vers Turing.*

Clôture d'une Exoplanète

Lorsque vous remplissez une condition de Clôture en posant l'un de vos Colons sur une Exoplanète, déplacez le Portail Spatial présent sur cette planète vers l'une des deux Exoplanètes de la deuxième vague, qui ne possède pas encore de Portail Spatial.

- S'il n'y a plus d'Exoplanètes vides de Portail, déplacez le Portail sur Hawking.
  Hawking est la seule Exoplanète qui peut accueillir plusieurs Portails Spatiaux.
- S'il vous reste un ou plusieurs Colons, d'un même Module, à envoyer au moment où vous clôturez une Exoplanète liée à ce Module, ces Colons sont remis dans votre réserve.
- Vous et les joueurs suivants, en revanche, pourrez envoyer vos Colons vers l'Exoplanète nouvellement ouverte, si vous possédez d'autres Modules liés à cette nouvelle Exoplanète.

Lors de la clôture d'une Exoplanète, chaque joueur marque des points d'Influence pour les Colons qu'il y a envoyés (voir page 13 et au-delà).

- Vos points d'Influence sont représentés par la position de votre Colon sur la Roue d'Influence de Hawking. Pour chaque point d'Influence que vous marquez, avancez votre Colon d'une case sur cette roue.
- Quand votre Colon a fait un tour complet (il traverse la flèche entre 9 et 0), prenez un Colon de votre réserve et placez-le sur le Rang du Gouvernement le plus bas où vous n'avez pas encore de pion. S'il s'agit du troisième ou du sixième Rang, prenez, à la place, un Ingénieur/Ingénieur-Chef d'une salle de votre choix sur l'Odyssey.
  Gagner de l'Influence sur Hawking diminue votre potentiel d'action sur Odyssey.

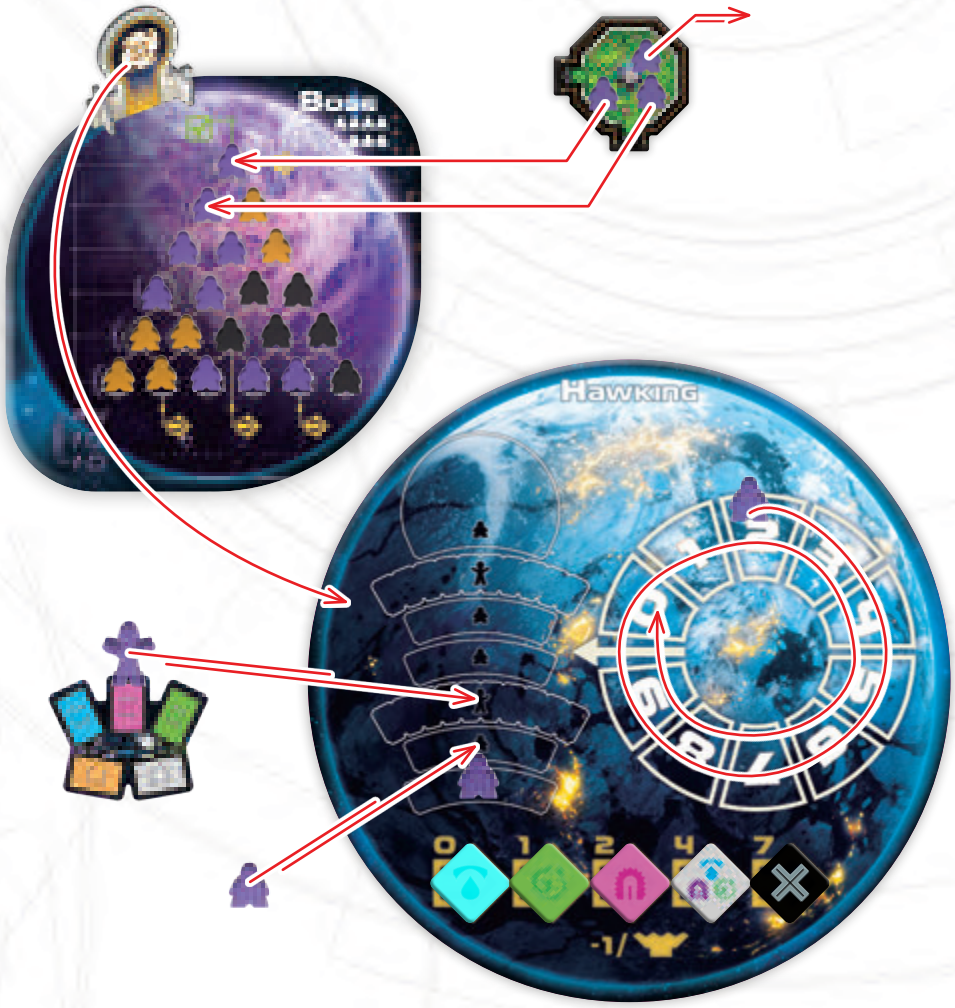
Rendez les Colons qui étaient présents sur l'Exoplanète clôturée à leur propriétaire. L'Exoplanète clôturée est écartée du jeu.

Colonisation de Hawking

L'Exoplanète Hawking ne présente pas de Site de colonisation. Chaque Colon que vous y envoyez rapporte immédiatement un point d'Influence, puis est remis dans votre réserve.

EXEMPLE :
*Après que le Portail a été déplacé sur Hawking, **Kim** y envoie les quatre Colons de son Module. Ils sont immédiatement remis dans sa réserve. **Kim** marque alors quatre points d'Influence.*

__Kim__ possède deux Modules pleins (respectivement de trois et quatre Colons). Elle envoie trois Colons vers Bose qui porte le Portail. Mais il ne reste plus que deux Sites libres sur cette Exoplanète. __Kim__ place donc deux Colons sur Bose et remet le dernier dans sa réserve. Le Portail est déplacé vers Hawking puisque il n'y a plus d'autre Exoplanète sans Portail.



Avant la clôture de Bose, __Kim__ avait 2 points et un Colon dans les Rangs du Gouvernement. Bose lui fait marquer 18 points d'Influence. Elle déplace son Colon de 18 cases sur la Roue, franchit deux fois la flèche entre 9 et 0 et finit sur la position « 0 » de la Roue d'Influence. Puisqu'elle a franchi deux fois la flèche, __Kim__ ajoute deux pions aux Rangs du Gouvernement ; un Colon de sa réserve, au deuxième Rang, puis un Ingénieur présent sur la station Odyssey, au troisième Rang.

Fin de partie

Lorsque la cinquième Exoplanète est clôturée (les trois Portails ont été déplacés sur Hawking et les points d'Influence de la cinquième Exoplanète ont été décomptés), chaque joueur envoie les Colons de ses **Modules Portail Spatial pleins** vers Hawking et marque un point d'Influence par Colon envoyé.
Puis la partie prend fin immédiatement.

Influence liée à la Prédominance

Pour chaque domaine (Eau, Végétation, Énergie), le joueur qui possède **le plus de Modules Ouverts** de ce domaine dans sa base marque autant de points d'Influence que la valeur de la case occupée par le jeton Prédominance correspondant.

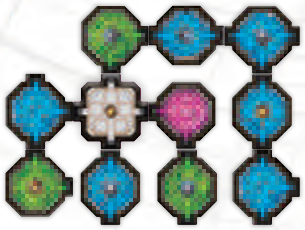
Le joueur qui possède **le plus de lots de 3 Modules Ouverts de domaines différents** marque autant de points d'Influence que la valeur de la case occupée par le jeton Prédominance « Équilibre ».

Le jeton Prédominance Néant ne rapporte aucun point.

En cas d'égalité dans l'une de ces quatre prédominances, tous les joueurs à égalité marquent les points correspondants.

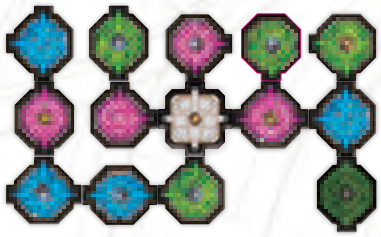
EXEMPLE :
L'ordre des jetons Prédominance est le suivant ; Équilibre (7 points), Végétation (4 points), Néant (2 points), Énergie (1 point), Eau (0 point).

alex *possède 3 Modules Eau, 4 Modules Végétation et 2 Modules Énergie,* ***Ouverts*** *dans sa base.*



Sam *possède 6 Modules Eau, 3 Modules Végétation et 1 Module Énergie,* ***Ouverts*** *dans sa base.*

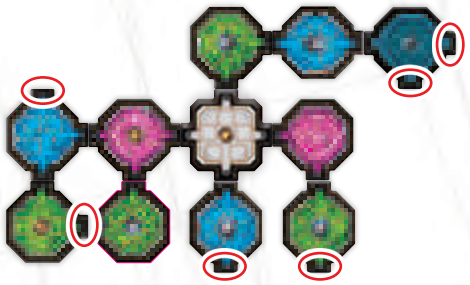
Kim *possède 4 Modules Eau, 4 Modules Végétation et 4 Modules Énergie,* ***Ouverts*** *dans sa base.*



alex *possède le plus de Modules Végétation (4), à égalité avec* ***Kim****. Il marque 4 points.*
Kim *possède le plus de lots complets de 3 Modules différents (4 lots), ce qui lui donne 7 points. Elle possède aussi le plus de Modules Végétation (4), ce qui lui donne 4 points, et le plus de Modules Énergie (4), ce qui lui donne 1 point.* ***Kim*** *gagne donc en tout 12 points (7+4+1).*
Sam *possède le plus de Modules Eau (6), ce qui lui vaut 0 point.*

Influence perdue à cause de l'arrangement des bases

Chaque joueur perd **un point d'Influence par couloir ouvert** dans sa base. Un couloir est ouvert s'il est non relié à un autre Module, que ce dernier soit **Ouvert** ou **Fermé**.
Si lors de cette perte, votre Colon traverse à nouveau la flèche entre 0 et 9, replacez dans votre réserve le pion de votre couleur présent sur le Rang le plus élevé du Gouvernement.



EXEMPLE :
alex *a 6 couloirs donnant sur le vide, il perd donc 6 points.*

Conditions de victoire

Le joueur qui possède le pion le plus élevé dans les Rangs du Gouvernement l'emporte.
Si plusieurs pions sont présents sur le Rang occupé le plus élevé, la position de leur Colon sur la Roue d'Influence départage les joueurs à égalité.
Si l'égalité persiste, le joueur qui possède le plus de Modules **Ouverts** dans sa base l'emporte.

Exoplanètes

Chaque Exoplanète présente les informations suivantes :

- Nom de la planète.
- Nombre de joueurs requis.
- Points d'influence à gagner.

- Sites d'accueil des Colons.
- Site de Prédominance.
- Condition de clôture.

Les Exoplanètes du système que l'Humanité s'apprête à coloniser ont reçus le nom d'éminents scientifiques du XXème siècle, dont les travaux ont tracé le chemin vers les Portails Spatiaux.
Satyendra Nath Bose est un physicien théoricien indien dont les travaux sur la statistique quantique du photon ont conduit à la prédiction de l'existence de ce qu'on appelle aujourd'hui le condensat de Bose-Einstein. Cette découverte a mené à la conception du condensat de gravitons utilisé pour l'ouverture des Portails Spatiaux.
Michael Collins est un astronaute américain qui a participé à la mission Apollo 11 durant laquelle les premiers hommes posèrent un pied sur la Lune. Il est le pilote du module de commande qui leur permit d'alunir et de revenir sur Terre.
Paul Dirac est un théoricien britannique qui posa les fondements mathématiques de la mécanique et de l'électrodynamique quantiques. Il est le premier à avoir prédit l'existence de l'antimatière. Comme chacun le sait aujourd'hui, l'antimatière est le carburant des Portails Spatiaux.
Enrico Fermi est un physicien italien à l'origine du paradoxe suivant : « S'il y avait des civilisations extraterrestres, leurs représentants devraient être déjà chez nous. Où sont-ils donc ? » Le voyage intergalactique qui s'annonce va enfin apporter une réponse à cette question.
Max Planck est un physicien allemand, fondateur de la mécanique quantique, qui révolutionna la compréhension humaine des processus atomiques et subatomiques. La conception des Portails exigea d'aller au-delà des limites de Planck.
Bertrand Russell est un mathématicien et philosophe gallois, à l'origine de la philosophie analytique et du logicisme. L'inventeur de la physique des Portails a souhaité rester anonyme, mais il a exigé de nommer une Exoplanète en l'honneur de Russell, dont il admirait le pacifisme.
Leonard Susskind est un physicien américain, inventeur de la théorie des cordes. Il fut le premier à conjecturer l'existence des trous de ver, qui constituent le réseau utilisé par les Portails Spatiaux.
Alan Turing est un mathématicien anglais, considéré comme le père de l'informatique et de l'intelligence artificielle. Sans leurs millions d'algorithmes et d'IA, les Portails ne pourraient même pas s'ouvrir.
Stephen Hawking est un cosmologiste anglais dont les travaux sur les trous noirs ont permis de comprendre comment exploiter la singularité quantique présente au cœur des Portails Spatiaux.

BOSE

Seul le sommet d'une gigantesque montagne dépasse de la mer de nuages toxiques qui recouvre cette planète. La colonisation de Bose s'opère donc par tranche, jusqu'au sommet de la montagne.

Règle de colonisation

Les premiers Colons doivent être placés sur la base de la montagne (premier niveau).
Un Colon peut être placé sur un Site d'un niveau supérieur si et seulement si celui-ci est relié à deux Sites occupés du niveau inférieur.

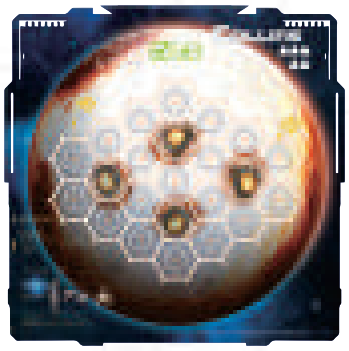
Condition de Clôture

Tous les Sites sont occupés, c'est-à-dire qu'un Colon est placé sur le Site au sommet de la montagne.

Gain des points d'Influence

Gagnez 1 point d'Influence par Colon présent sur Bose.

De plus, pour chaque niveau de la montagne, le joueur possédant le plus de Colons sur ce niveau gagne 3 points d'Influence. En cas d'égalité sur un niveau, aucun point n'est attribué pour ce niveau.



COLLINS

Collins est totalement prise dans les glaces sauf à proximité des volcans qui fournissent de l'énergie en provenance du sous-sol et réchauffent la zone. Il faut donc se placer au pied de ces volcans pour survivre.

Règle de colonisation

Les Colons peuvent être placés sur n'importe quel Site libre. Attention, à quatre joueurs, il n'y a pas de Site au centre de la planète.

Condition de Clôture

Collins est clôturée lorsque les quatre Volcans sont attribués. Un Volcan est attribué quand :
- les six Sites qui l'entourent sont occupés,
OU
- un joueur détient une majorité absolue de Sites ne pouvant pas être perdue par l'ajout d'un ou plusieurs Colons au pied de ce Volcan.

Gain des points d'Influence

Pour chaque Volcan, le joueur qui possède le plus de Colons au pied du Volcan gagne 7 points d'Influence. En cas d'égalité, tous les joueur à égalité gagnent 3 points d'Influence.

DIRAC

Dirac présente une face éclairée en permanence, et une face dans l'obscurité. La colonisation de Dirac débute par la face éclairée, plus accessible et plus viable. Lorsque suffisamment de sites sont colonisés, les ressources acquises permettent de débuter la colonisation des faces sombres.

Règle de colonisation

Placez d'abord vos Colons sur les Sites primaires. Si vous possédez cinq Sites primaires, vous êtes autorisé à placer votre sixième Colon sur un Site secondaire. Vos cinq Colons suivants devront être placés sur des Sites primaires et votre douzième Colon pourra, comme votre sixième Colon, occuper un Site secondaire, etc.

Vous pouvez placer un Colon sur le Site central seulement si tous les Sites primaires sont occupés.

Condition de Clôture

Le Site central est occupé.

Gain des points d'Influence

Gagnez 1 point d'Influence par Colon placé sur un Site primaire.

Gagnez 3 points d'Influence par Colon placé sur un Site secondaire.

Gagnez 2 points d'Influence si vous avez votre Colon sur le Site central.

FERMI

Fermi est une planète pauvre en minerai. L'Humanité peut s'y installer, mais elle doit exploiter les quatre ou cinq satellites qui l'entourent, pour y collecter le minerai nécessaire à la vie technologique. L'espace sur chaque satellite est limité. C'est pourquoi la majorité des Colons sont envoyés sur la planète centrale.

Règle de colonisation

À chaque colonisation, placez votre premier Colon sur un Site libre du satellite de votre choix, puis déposez les autres Colons **PROVENANT DU MÊME MODULE** sur la planète centrale.

Il est possible de se placer deux fois sur le même satellite lors de colonisations différentes, mais cela ne présente aucun intérêt (vous ne marquerez aucun point supplémentaire).

Condition de Clôture

2 – 3 JOUEURS Sept des huit Sites des satellites sont occupés.

4 JOUEURS Neuf des dix Sites des satellites sont occupés.

Gain des points d'Influence

Le joueur qui possède le plus de Colons sur la planète centrale gagne 5 points d'Influence, puis il échange deux jetons de Prédominance adjacents. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent 5 points d'Influence, puis, dans l'ordre du tour, échangent deux jetons de Prédominance adjacents.

Si vos Colons ne sont présents que sur un seul satellite, gagnez 3 points d'Influence.

Si vos Colons sont présents sur exactement deux satellites, gagnez 7 points d'Influence.

Si vos Colons sont présents sur exactement trois satellites, gagnez 12 points d'Influence.

Si vos Colons sont présents sur exactement quatre satellites, gagnez 18 points d'Influence.

À 4 JOUEURS
Si vos Colons sont présents sur chacun des cinq satellites, gagnez 25 points d'Influence.

RUSSELL

La surface de cette planète est recouverte par des océans sur lesquels de monstrueuses tempêtes se déclenchent régulièrement. Seules trois ou quatre îles sont habitables.

Règle de colonisation

Lors d'une Colonisation, tous vos Colons provenant d'un même Module de Portail doivent être placés sur la même Île. S'il n'y a pas assez de Sites disponibles sur cette Île, les Colons excédentaires sont replacés dans votre réserve. Lors d'une Colonisation ultérieure, vous pourrez, bien entendu, placer vos Colons dans une Île différente.

Condition de Clôture

2 JOUEURS Chacune des trois Îles accueille au moins sept Colons.

3 – 4 JOUEURS Chacune des quatre Îles accueille au moins cinq Colons.

Gain des points d'Influence

Pour chaque Île, le joueur majoritaire (possédant le plus de Colons sur cette Île) gagne 7 points d'Influence. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent 3 points d'Influence.

Gagnez 3 points d'Influence supplémentaires par Île où vous avez au moins un Colon.

SUSSKIND

La surface de cette planète fourmille d'espèces animales dangereuses, voire mortelles. Les colons vont donc devoir vivre dans la canopée d'arbres gigantesques qui sont protégés des attaques du sol.

Règle de colonisation

Vous pouvez placer vos Colons sur n'importe quel Site vide.

Condition de Clôture

Tous les Sites sont occupés.

Gain des points d'Influence

Chaque Colon sur Susskind vous rapporte 2 points d'Influence.

PLANCK

Planck a été habitée par des autochtones qui avaient construit des villages, reliés entre eux par des chemins. Ces extra-terrestres semblent s'être volatilisés. Ont-il quitté Planck, ou leur race s'est-elle éteinte ? C'est le mystère de Planck.

Mais l'Humanité va occuper l'habitat de cette espèce disparue et utiliser ce réseau de routes.

Règle de colonisation

Vous pouvez placer vos Colons sur n'importe quel Site vide.

Condition de Clôture

Tous les Sites sont occupés.

Gain des points d'Influence

Chaque Colon sur Planck vous rapporte 1 point d'Influence.

Le joueur ayant le plus grand groupe de Sites, **TOUS RELIÉS ENTRE EUX**, gagne 7 points d'Influence. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent 5 points d'Influence chacun.

TURING

Turing est désertique, mais elle possède un réseau de canaux sur lesquels la vie est possible. Il faut les suivre de la périphérie vers le centre.

2 JOUEURS

La colonisation ne peut se faire qu'en progressant le long du canal jusqu'à la position très convoitée à son centre.

Règle de colonisation

Chaque joueur doit placer son premier Colon à une extrémité différente du canal. Les Colons suivants doivent être adjacents aux Colons de la même couleur déjà placés.

Condition de Clôture

Le Site central est occupé.

Gain des points d'Influence

Votre premier Colon (à l'extrémité) vous rapporte 2 points d'Influence.

Vos six Colons suivants vous rapportent 1 point d'Influence chacun.

Vos cinq derniers Colons vous rapportent 2 points d'Influence chacun.

3 – 4 JOUEURS

Les Sites sont répartis en trois cercles : la périphérie, le cercle intermédiaire et le centre.

Règle de colonisation

Pour pouvoir placer un Colon sur un Site secondaire du cercle intermédiaire, les trois Sites primaires de la périphérie reliés à ce Site doivent être occupés.

Pour pouvoir placer un Colon sur un Site central, les trois Sites secondaires du cercle intermédiaire reliés à ce Site doivent être occupés.

Condition de Clôture

Les trois Sites centraux sont occupés.

Gain des points d'Influence

Chaque Colon sur un Site primaire de la périphérie vous rapporte 1 point d'Influence.

Chaque Colon sur un Site secondaire vous rapporte 2 points d'Influence.

Chaque Colon sur un Site central vous rapporte 3 points d'Influence.