

REWORLD

Un jeu en deux chapitres de **Wolfgang Kramer** et **Michael Kiesling**
pour 2 à 4 joueurs de 14 et plus



Développement: **Viktor Kobilke**

Illustrations: **Michael Menzel**



ExoFox5 a enfin terminé d'analyser Eurybia et a confirmé que cette planète est la meilleure option pour établir le Projet Reworld. Nous ne pouvons plus attendre. Le temps presse !

Amiral, votre mission est de préparer Eurybia pour que la flotte de vaisseaux de population qui vous suit puisse s'établir sur une planète habitable.

Nous planifions de fonder plusieurs villes dans différentes régions climatiques ainsi que de construire un immense réseau de défense autour de la planète.

Ici à la Station Colossus, vous devrez d'abord acquérir les modules de terrabots, de navettes, de satellites et d'unités de transformation que vous amarrerez à votre cargo.

Ensuite vous voyagerez vers Eurybia en état d'hibernation. Une fois en orbite, les choses devront progresser rapidement. Vos réserves en énergie seront limitées. Il n'y aura pas beaucoup de place pour les changements ni pour l'improvisation. Plus vous serez prévoyant dans le chargement de vos modules sur vos quais, plus l'établissement de notre nouvelle terre sera efficace.

Sachez que vous n'êtes pas le seul assigné à cette mission. Mais si vous donnez tout ce qu vous avez, votre nom sera à jamais associé au sauvetage de l'humanité. Bonne chance !

MATÉRIEL

1 plateau de jeu



4 cargos

1 par joueur



4 marqueurs de score

1 par joueur



100 tuiles module

recto :
module

verso :
colonie

16 satellites



20 navettes



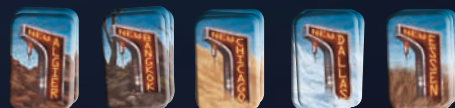
25 terrabots



39 unités de
transformation



20 panneaux de ville (avec chacun son propre nom)
4 panneaux par type de région

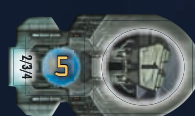


30 cartes officier

6 de chaque :



14 vaisseaux de population



1 compteur de manche



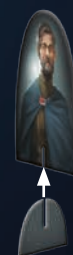
1 sac



1 vaisseau-mère



1 amiral
(marqueur
premier
joueur)



MISE EN PLACE INITIALE

1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

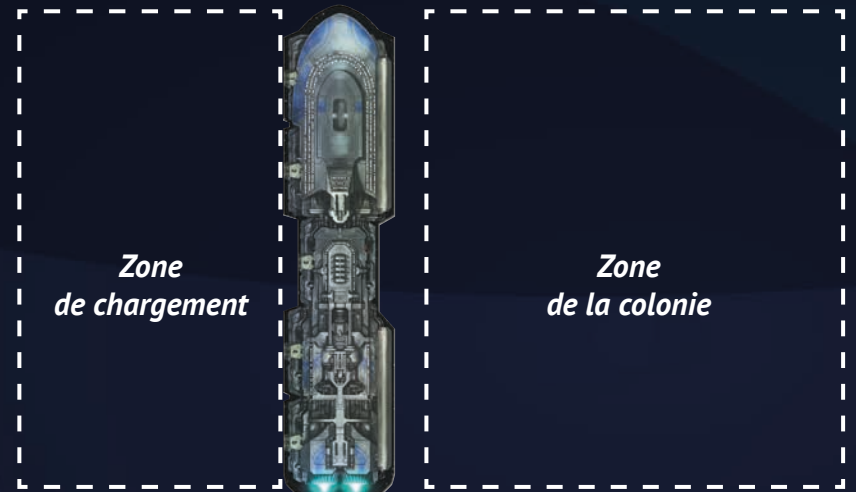
2 Placez le **vaisseau-mère** sur l'espace indiqué, du côté correspondant au nombre de joueurs (indiqué sur la queue du vaisseau).



3 Placez les 14 **vaisseaux de population** aléatoirement sur les espaces indiqués du plateau de jeu. Certains vaisseaux doivent être placés sur un côté en fonction du nombre de joueurs (indiqué sur la queue des vaisseaux).



4 Chaque joueur choisit un **cargo** et le place devant lui de façon à ce qu'il pointe vers le centre de la table. Laissez autant d'espace que possible à gauche et à droite de votre cargo car plusieurs tuiles y seront placées durant la partie. L'espace à gauche est appelé zone de chargement, celui de droite est appelé zone de la colonie.



5 Chaque joueur prend le **marqueur de score** de sa couleur et le place sur la case 0 de la piste de score.



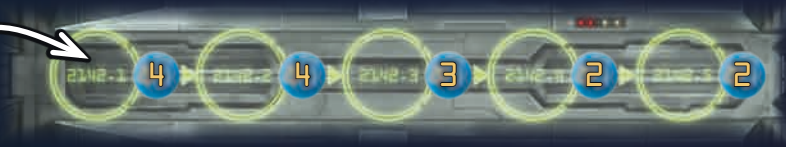
6 Prenez les 100 **tuiles module**, placez-les dans le **sac** et mélangez-les. Placez le sac près du plateau de jeu pour usage ultérieur.



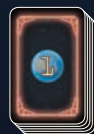
7 Triez les 20 **panneaux de ville** par type. Chacun des 5 types est identifiable par la région illustrée et par la première lettre du nom de la ville (commençant par A, B, C, D ou E). Formez une réserve pour chaque type (4 tuiles chaque) et placez-les à côté du plateau de jeu.



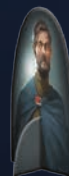
8 Placez le **compteur de manche** sur l'espace le plus à gauche de sa piste.



9 Placez les 30 **cartes officier** dans une pile à côté du plateau de jeu.



10 Déterminez le premier joueur. Celui-ci prend **l'amiral** (marqueur premier joueur) et le place sur son cargo.



LE CONCEPT

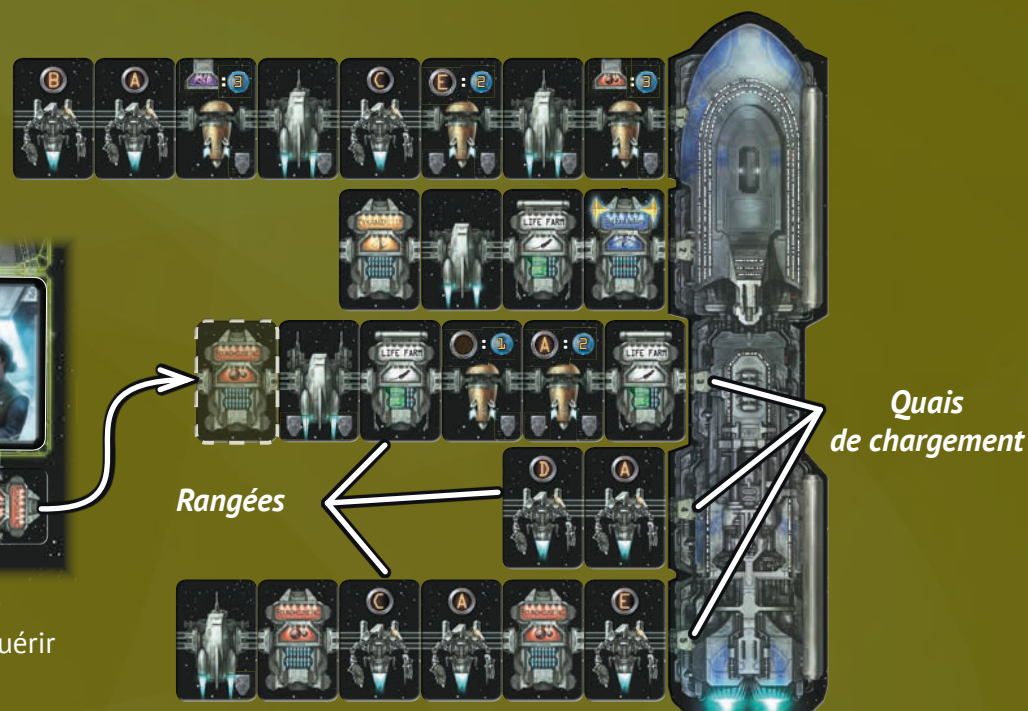
Reworld est un jeu atypique divisé en deux chapitres distincts. L'aperçu qui suit est destiné à vous initier au concept du jeu et à vous aider lorsque vous l'expliquerez à d'autres joueurs. La règle complète commence à la page 6.

CHAPITRE UN : STATION COLOSSUS



Le premier chapitre a lieu en orbite autour de la Terre à la *Station Colossus* où chaque cargo est arrimé. Là, vous déploierez vos **cartes officier** pour acquérir des **modules** que vous utiliserez plus tard pour rendre Eurybia habitable (terrabots, satellites, navettes et unités de transformation).

Chaque module que vous acquérez doit immédiatement être chargé à la fin d'un de vos quais, à la gauche de votre cargo. Ainsi, vos quais de chargement se rempliront durant le *Chapitre Un*.



Après la 5^e manche, le Chapitre Un se termine et vous quittez la Terre pour Eurybia. Comme chaque passager est état d'hibernation, le voyage se passe sans que vous vous en aperceviez.

CHAPITRE DEUX : COLONIE

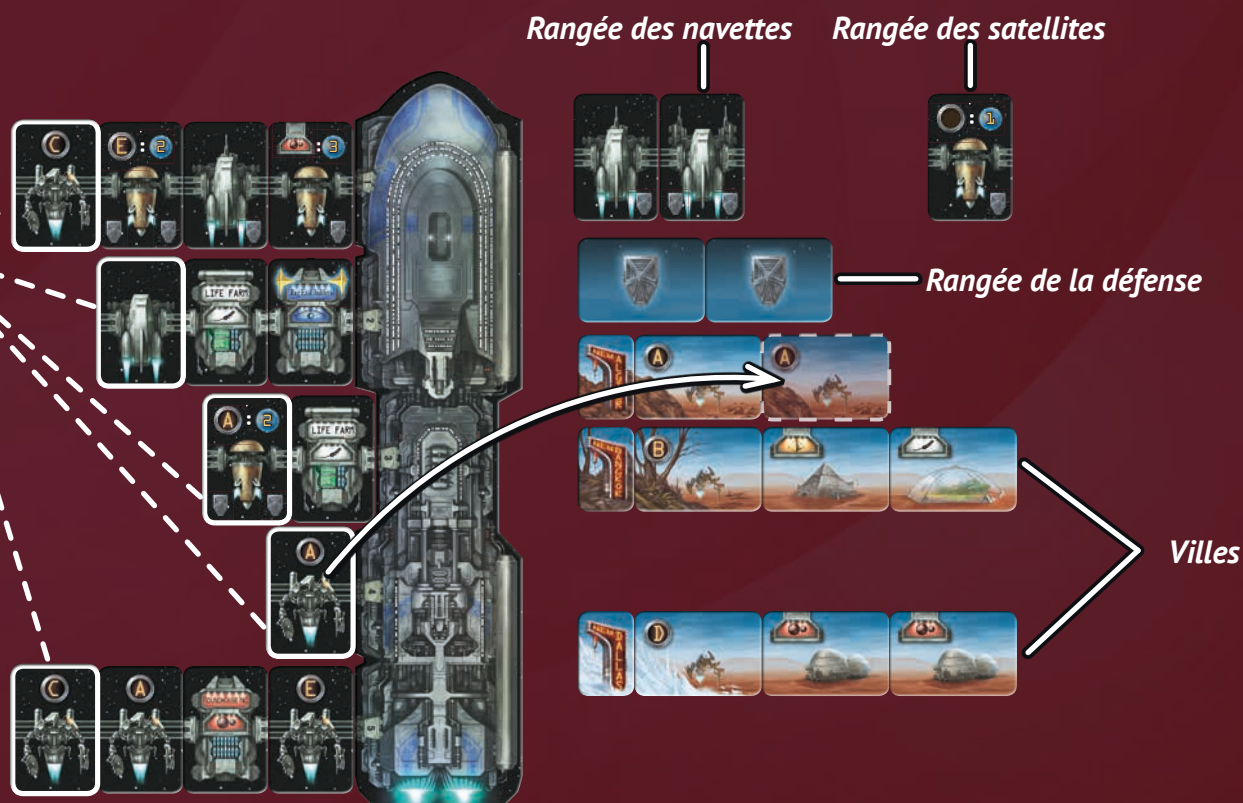
Lors du deuxième chapitre, les cargos sont en orbite autour d'Eurybia. Maintenant, vous et vos adversaires lancerez un module à la fois pour rendre la surface d'Eurybia habitable. Vous ne pourrez lancer que les modules qui sont à la fin d'un **quai de chargement** de votre cargo.

Chaque module lancé est immédiatement utilisé pour développer la colonie. Habituellement, cela signifie que vous retournez la tuile et la placez dans la colonie.

De cette façon:

- jusqu'à 5 villes
- une rangée de défense
- une rangée de navettes et
- une rangée de satellites

pourront graduellement se développer devant chaque joueur, durant la partie.



Brièvement, les modules sont utilisés des façons suivantes :

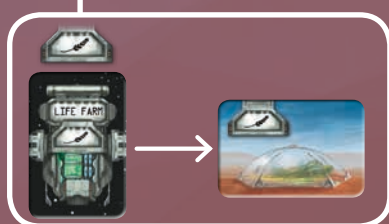
Les **Terrabots** sont utilisés pour fonder des villes (en préparant les régions d'Eurybia).
Il y a 5 types de terrabots (A à E), un pour chaque type de région.
Vous ne pouvez fonder qu'une seule ville par type de région.



Les **Unités de transformation** développent les villes.
Elles appartiennent à 5 différentes entreprises de construction et à 1 entreprise agricole.



Vous ne pouvez avoir plus d'une entreprise de construction par ville. Aucune entreprise de construction ne peut être présente dans plus d'une de vos villes.



Les compagnies agricoles peuvent être utilisées dans toutes vos villes.

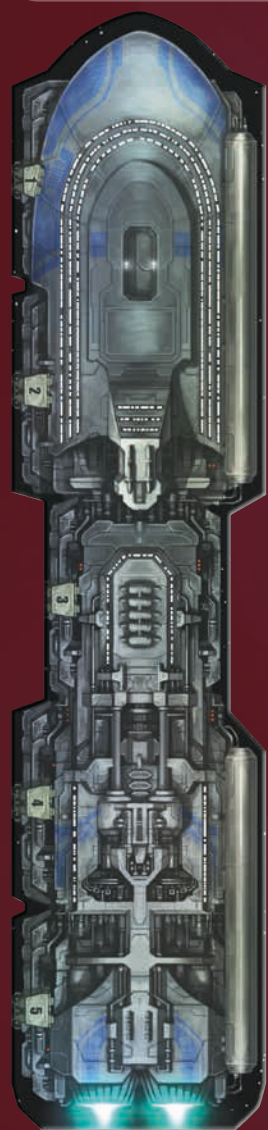
Les **Navettes** transportent les unités de transformation aux villes (les unités ne peuvent voler).



Les **Satellites**, lorsqu'ils sont lancés, rapportent des points selon leur mission.

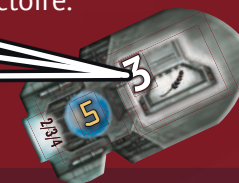


Par ailleurs, les satellites et la plupart des navettes peuvent contribuer au réseau de défense avec leurs boucliers.



Pendant ce temps, la flotte de population se rapproche d'Eurybia. Chaque vaisseau de population a ses propres besoins.

Le premier joueur à répondre aux conditions requises d'une population prend le vaisseau correspondant du plateau de jeu et reçoit des points de victoire.



Astuce : Si l'espace manque pour placer vos tuiles, placez-les de manière à ce qu'elles se chevauchent tout en restant visibles.



Une fois que toutes les tuiles module ont été déplacées dans les colonies, le vaisseau-mère arrive et rapporte des points à ceux qui ont contribué le plus au réseau de défense, ainsi qu'à ceux qui ont construit les plus grandes villes dans chaque type de terrain.

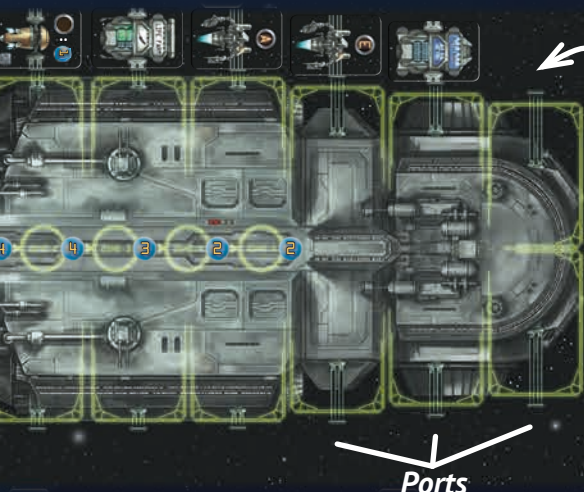
La partie se termine. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

COMMENCEZ LA PARTIE

CHAPITRE UN : STATION COLOSSUS

Le *Chapitre Un* se joue en 5 manches. Chaque manche débute avec la mise en place suivante :

Mise en place au début de chaque manche



1 Piochez, une par une, des **tuiles module** du sac et placez-les sur chaque port de la Station Colossus. Remplissez d'abord les ports du haut, de gauche à droite. Ensuite, faites de même avec ceux du bas. Assurez-vous que chaque tuile soit **face visible** de manière à voir le module. Lorsque chacun des 20 ports a reçu son module, mettez le sac de côté.

2 Mélangez les 30 **cartes officier** face cachée et remettez à chaque joueur :

- 13 cartes - dans une partie à 2 joueurs.
- 9 cartes - dans une partie à 3 joueurs.
- 7 cartes - dans une partie à 4 joueurs.



Placez les cartes restantes (4 cartes à 2 joueurs, 3 cartes à 3 joueurs, 2 cartes à 4 joueurs) dans une défausse, face cachée, à côté du plateau de jeu. Votre main de cartes doit rester cachée de vos adversaires.

Jouer une manche

Le joueur qui possède l'amiral débute la partie en jouant son tour. Le jeu se poursuit ensuite en sens horaire.

À votre tour, vous devez jouer 1 carte officier (ou plus) de votre main sur un port de la Station Colossus pour :

- A)** acquérir un module ou
- B)** acquérir l'amiral (s'il est disponible).

C'est ensuite le tour du joueur suivant (à gauche).

Si à votre tour, vous ne pouvez ou ne voulez faire une acquisition, vous devez :

- C)** défausser vos cartes officier restantes et quitter la manche en cours.

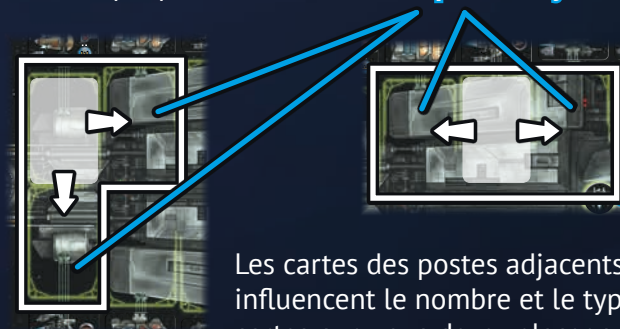
La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont quitté. La manche suivante est mise en place en plaçant de nouveaux modules dans la Station Colossus et en remettant de nouvelles cartes officier aux joueurs.

A) Acquérir 1 module



Chaque module est connecté à un poste. Pour acquérir un module, vous devez placer **face visible**, une carte officier ou plus de votre main sur ce poste, en respectant les règles suivantes.

Chaque poste a exactement **2 postes adjacents**.



Les cartes des postes adjacents influencent le nombre et le type de cartes que vous devez placer sur un poste.

S'il n'y a **aucune carte adjacente**, vous pouvez placer n'importe quelle carte officier sur le poste.

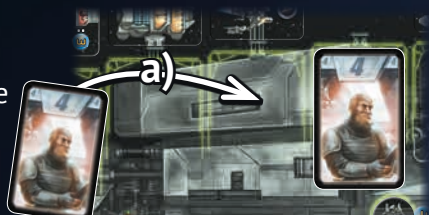


Attention : La case de l'amiral n'est pas considérée comme un poste et n'a pas d'influence sur les postes adjacents.



S'il y a une carte ou plus sur **un** des postes adjacents, vous devez placer, soit :

a) 1 carte du **même type** que la carte du dessus du poste adjacent.



b) **n'importe quelle combinaison de 2 cartes.**



Si vous choisissez l'option b), vous pouvez placer la carte de votre choix **sur le dessus**. Elle seule sera considérée pour la suite.



Lorsque les **deux** postes adjacents ont des cartes, vous devez d'abord vérifier si ces cartes sont identiques ou différentes.

Si les deux cartes des postes adjacents sont **identiques**, vous devez placer, soit :

a) 1 carte du **même type** que les cartes du dessus des postes adjacents.

b) **n'importe quelle combinaison de 2 cartes.**



Si les deux cartes des postes adjacents sont **différentes**, vous devez placer, soit :

c) **2 cartes** qui correspondent aux cartes du dessus des postes adjacents.

d) **3 cartes** dont au moins une correspond à la carte du dessus d'un des postes adjacents.

e) **n'importe quelle combinaison de 4 cartes.**



Rappel : Si vous placez plus d'une carte, vous pouvez mettre la carte de votre choix sur le dessus.

L'officier que vous avez placé sur le dessus de vos cartes détermine sur quel *quai* (1 à 5) de votre cargo vous devrez placer votre module. Prenez le module du plateau de jeu et placez-le sur ce *quai*. S'il y a déjà un ou plusieurs modules sur ce *quai*, placez le module acquis à la fin de ce *quai*.



Attention : Si vous faites l'acquisition d'un **terrrobot**, vous obtenez immédiatement autant de **points** sur la piste de score que ceux indiqués par le compteur de manches au milieu du plateau :

manches 1 et 2 = 4 points, manche 3 = 3 points, manches 4 et 5 = 2 points.



B) Acquérir le marqueur premier joueur

Si la case de l'amiral est libre, placez **1 carte** de votre main (celle de votre choix) face cachée sur celle-ci. Recevez immédiatement **1 point** sur la piste de score et placez l'amiral dans votre cargo.



C) Quitter la manche en cours

Si, lors de votre tour, vous ne pouvez ou ne voulez placer de cartes officier, vous **devez** quitter la manche. Si vous avez encore des cartes officier en main, vous recevez **1 point pour chacune**. Ensuite, **défaussez-les**, face cachée, dans une pile à côté du plateau. Votre tour sera passé pour le reste de la manche.



Fin de la manche

Lorsque tous les joueurs ont quitté, la manche prend fin. Procédez alors aux étapes suivantes :

- Retirez les modules restants du plateau et rangez-les dans la boîte de jeu.
- Rassemblez toutes les cartes officier du plateau et placez-les sur la *défausse*.
- Avancez le compteur de manches d'un espace vers la droite et faites la mise en place de la manche suivante.



Après la 5^e manche, le Chapitre Un se termine. Poursuivez avec le **Chapitre Deux**.

CHAPITRE DEUX : COLONIE

Le **Chapitre Deux** débute avec le joueur qui possède l'amiral et se poursuit en sens horaire.

À votre tour, vous devez :

- A)** lancer exactement 1 module de l'un de vos quais de chargement et utiliser immédiatement sa fonction.
- B)** ensuite vérifier si vous avez rencontré les conditions requises d'un ou de plusieurs vaisseaux de population.

Une fois votre tour terminé, c'est le tour du joueur à votre gauche.

Si, à votre tour, vous n'avez plus de module sur votre cargo, votre tour est passé jusqu'à la fin de la partie.

Lorsqu'il n'y a plus de module sur aucun des cargos, le vaisseau-mère arrive et la partie se termine.

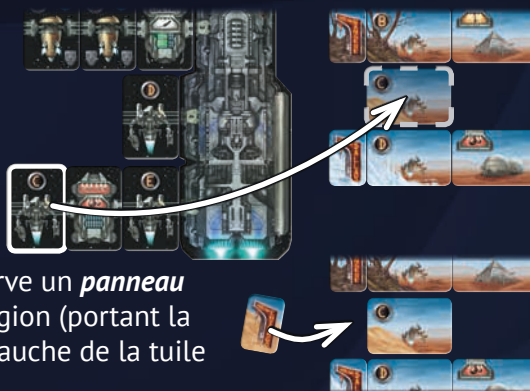
A) Lancer 1 module

Choisissez le module **le plus à gauche** de n'importe lequel de vos quais de chargement et utilisez-le immédiatement. Les fonctions de chaque module sont décrites ci-dessous.

Terrabots Les Terrabots sont utilisés pour fonder des villes en préparant les régions d'Eurybia. Il en existe 5 types (A à E). Chacun préparant un certain type de région.

Si vous lancez un terrabot **retournez-le** et placez-le dans votre **colonie**:

- S'il s'agit de votre **premier** terrabot de ce type, vous fondez immédiatement une nouvelle ville. Vous commencez cette nouvelle ville avec la tuile retournée.



Ensuite, choisissez de la réserve un **panneau de ville** correspondant à la région (portant la même lettre) et placez-le à gauche de la tuile terrabot retournée.

- Si le terrabot porte la même lettre que l'une de vos **villes**, retournez le terrabot et placez-le à la fin de cette ville. Vous ne pouvez avoir qu'une seule ville par lettre.



Navettes Les navettes sont utilisées **soit** a) pour augmenter le réseau de défense **ou** b) pour transporter les unités de transformation vers vos villes.

a) Augmenter le réseau de défense

Si vous lancez une navette pour augmenter le réseau de défense, **retournez** la tuile immédiatement et placez-la dans la rangée de la **défense** de votre **colonie**. (S'il s'agit de votre première tuile utilisée pour la défense, placez-la aux dessus de vos **villes** pour commencer une **rangée**.)



Chaque navette a 0, 1 ou 2 boucliers illustrés à son verso.



Le nombre de boucliers est aussi visible au recto.



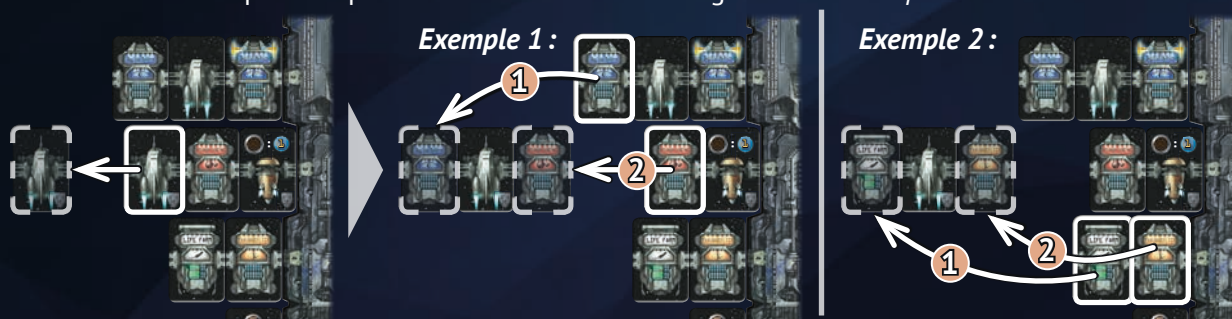
Attention : Une navette avec 0 bouclier ne peut **jamais** être utilisée pour augmenter le réseau de défense (voir page suivante).

b) Transporter les unités de transformation

Une navette peut transporter jusqu'à 2 unités de transformation en les chargeant sur chacun de ses bras.



Si vous lancez une navette et décidez de l'utiliser pour transporter, premièrement, effectuez jusqu'à 2 *manoeuvres de chargement*. Avec chacune des *manoeuvres* vous pouvez charger une unité de transformation sur l'un des *bras de la navette*. Peu importe de quel *quai* provient l'unité de transformation pourvu qu'elle soit située à l'extrême gauche de son *quai*:



① = 1^{ère} manoeuvre de chargement ② = 2^e manoeuvre de chargement

Une fois que vous avez chargé jusqu'à 2 unités de transformation sur votre navette (ce peut être une ou aucune), placez la navette et les unités de transformation dans votre *colonie*:

- Ajoutez les **unités de transformation** (dans l'ordre de votre choix) à n'importe quelle ville en respectant les règles de la section « Unités de transformation ».
- Ensuite, ajoutez votre navette à la *rangée de navettes* de votre *colonie*. S'il s'agit de votre première navette utilisée pour le transport, placez-la en haut de votre *colonie* pour commencer une *rangée*.

Cas particulier : Normalement vous ne pouvez lancer un module que s'il est le plus à gauche d'un de vos quai. Il y a une exception: il est permis de lancer une navette qui a à sa gauche, une unité de transformation lorsque cette unité est la tuile plus à gauche du quai. Ainsi, la première manoeuvre de chargement est déjà complétée puisque la navette transporte l'unité de transformation.

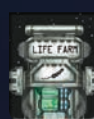
Rangée des navettes



Unités de transformation Les unités de transformation sont utilisées pour développer les villes.



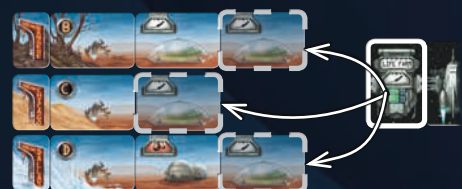
Il existe 5 entreprises de construction



et 1 entreprise agricole.

Placez votre unité de transformation transportée comme suit:

S'il s'agit d'une unité d'une entreprise agricole, retournez-la et ajoutez-la à n'importe quelle de vos villes.



S'il s'agit d'une unité d'une **entreprise de construction**, retournez-la et utilisez-la en suivant ces règles:

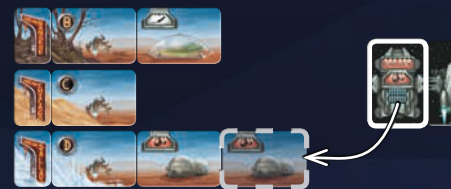
- S'il s'agit de votre **première** unité de cette entreprise, ajoutez-la à la suite de n'importe quelle de vos *villes* qui **n'a pas** déjà d'entreprise de construction.



- Si vous n'avez pas de *ville*, vous ne pouvez placer cette tuile. Retirez-la du jeu.

Attention : Les unités de transformation ne peuvent voler d'elles-mêmes. Elles doivent être transportées à la colonie par une navette tel que décrit précédemment.

- Si vous avez déjà une *ville* ayant une tuile ou plus de cette entreprise, ajoutez-la à cette ville.

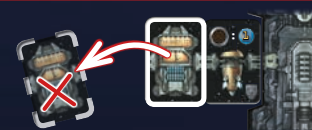


Attention : Chaque entreprise de construction a une unité spéciale marquée en jaune (⚡). Lorsque vous ajoutez une tuile comme celle-ci à l'une de vos villes, recevez immédiatement 1 point par tuile présente dans votre ville, incluant le panneau de ville et cette même tuile.

Exemple:



Si vous avez une unité de transformation à la fin d'un de vos *quais* que vous ne pouvez ou ne voulez pas transporter, vous devez la sacrifier. Alors, à votre tour, **au lieu** de lancer un module, vous pouvez lancer une telle unité de construction d'un *quai*, pour la retourner dans la boîte de jeu.



Satellites

Les satellites sont utilisés **soit** a) pour augmenter le réseau de défense **ou** b) rapporter des points pour leur mission.

a) Augmenter le réseau de défense

Si vous lancez un satellite et décidez de l'utiliser pour augmenter le niveau de défense **retournez** la tuile immédiatement et placez-la dans la rangée de la défense de votre colonie. (S'il s'agit de votre première tuile utilisée pour la défense, placez-la au-dessus de vos villes pour commencer une *rangée*.)

Chaque satellite montre 1 ou 2 boucliers sur son verso.



Le nombre de boucliers est aussi visible au recto.



b) Rapporter des points pour sa mission

Si vous lancez un satellite et décidez de l'utiliser pour sa mission, recevez immédiatement les points de cette mission sur la piste de score (voir à droite). Ensuite, ajoutez le satellite à la *rangée de satellites* de votre colonie. S'il s'agit de votre premier satellite utilisé pour les points, placez-le en haut de votre colonie pour commencer une *rangée*.

Chaque mission de satellite est en lien avec le progrès de votre colonie. Normalement, la mission vous rapporte des points pour un type d'élément: plus vous avez de tuiles de ce type d'élément dans votre colonie, plus vous marquez de points.

Trouvez une description de chaque satellite à la page 12.



Rangée de satellites

Exemple : Après avoir lancé le satellite A:2, Marie décide de l'utiliser pour sa mission au lieu la défense. La mission du satellite : pour chaque symbole A de votre colonie, recevez 2 points. Comme il y a 3 tuiles avec ce symbole A dans la colonie de Marie, elle reçoit immédiatement 6 points. Elle ajoute ensuite le satellite à sa rangée de satellites.

B) Vérifiez si vous avez répondu aux conditions requises d'un vaisseau de population

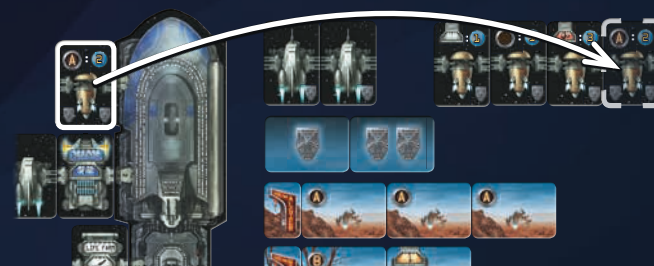
Chaque vaisseau de population présente des conditions auxquelles vous pouvez rencontrer au cours de la manche. À la fin de chacun de vos tours, après avoir lancé et utilisé un module, vérifiez si vous rencontrez les conditions d'un ou de plusieurs vaisseaux.

Prenez les vaisseaux pour lesquels vous avez répondu aux conditions, recevez leurs points et placez-les sur votre cargo. Notez que seul le premier joueur à répondre aux conditions d'un vaisseau reçoit ce vaisseau et ses points.

Trouvez une description de chaque vaisseau à la page 12.

Note : Les vaisseaux de population dont les conditions ne sont répondues par aucun joueur en cours de partie restent sur le plateau de jeu.

Exemple (suite) : Après que Marie ait lancé son satellite du quai « 1 » et reçu ses points, elle a répondu aux conditions de deux vaisseaux de population :



Elle est le premier joueur à avoir vidé son quai « 1 »



et elle est le premier joueur à avoir 4 satellites dans sa rangée de satellites.



Elle prend donc ces deux vaisseaux de population du plateau et reçoit 10 points. Puis, elle place les vaisseaux sur son transporteur.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.



Si vous n'avez plus de modules à lancer (vos quais sont vides), votre tour est passé jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que tous les *quais* sont vides.

Le vaisseau de population final arrive à Eurybia. Prenez-le et examinez chacune des six **catégories** :

= Plus grande contribution au réseau de défense = Plus grande ville de région "A" = Plus grande ville de région "B" = Plus grande ville de région "C" = Plus grande ville de région "D" = Plus grande ville de région "E"

Des points sont attribués à chaque catégorie, selon la position des joueurs.

À 4 joueurs, des points sont attribués pour les 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} places.

À 3 joueurs, des points sont attribués pour les 1^{ère} et 2^{ème} places.

À 2 joueurs, des points sont attribués pour la 1^{ère} place seulement !

Plus grande contribution au réseau de défense :

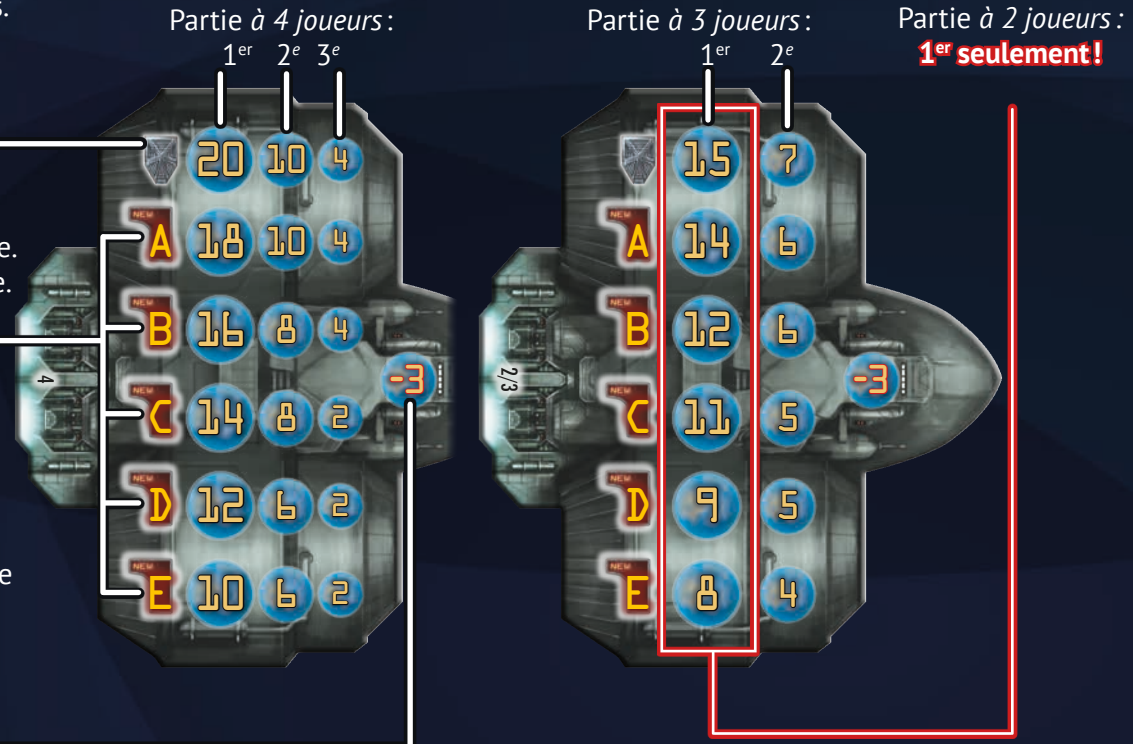
- Le joueur avec le plus de boucliers dans sa *rangée de défense* reçoit les points de la 1^{ère} place.
- Le deuxième avec le plus de boucliers reçoit les points de la 2^e place.
- Le troisième avec le plus de boucliers reçoit les points de la 3^e place.

Plus grandes villes dans chacune des 5 régions :

- Pour chaque région (A, B, C, D, E), le joueur avec le plus de **tuiles** dans sa ville de ce type reçoit les points de la 1^{ère} place.
- Le deuxième avec le plus de tuiles reçoit les points de la 2^e place.
- Le troisième avec le plus de tuiles reçoit les points de la 3^e place.

En cas d'égalité, les joueurs **partagent** les points des places concernées. Faites la **somme** des points des places concernées et divisez cette somme par le nombre de joueurs à égalité. Chaque joueur reçoit ce résultat (arrondi à l'entier inférieur) en points de victoire (*Voir exemple plus bas*).

Attention : Pour chaque catégorie pour laquelle vous **n'avez pas participé** et ne possédez pas de tuile, vous perdez 3 points.



Exemples d'égalités dans une partie à 4 joueurs :

Plus grande contribution au réseau de défense :

Marie:

Elsa:

Théo:

Henri n'a pas de bouclier.

Marie reçoit 20 points pour la 1^{ère} place.

Elsa et Théo se partagent la 2^e et 3^e place et reçoivent 7 points chacun. La somme des 2^e et 3^e places divisée par 2 : $(10 + 4) / 2 = 7$.

Henri perd 3 points.

Plus grande ville de région "A" :

Théo:

Henri:

Elsa:

Marie:

Théo et Henri se partagent la 1^{ère} et 2^e place et reçoivent 14 points chacun. La somme des 1^{ère} et 2^e places divisée par 2 : $(18 + 10) / 2 = 14$.

Elsa et Marie se partagent la 3^e place et reçoivent 2 points chacun. Les points de la 3^e place divisé par 2 : $4 / 2 = 2$.

Plus grande ville de région "B" :

Théo:

Henri:

Elsa:

Marie:

Théo, Henri et Elsa se partagent la 1^{ère}, 2^e et 3^e place et reçoivent 9 points chacun. La somme des 1^{ère}, 2^e et 3^e places divisée par 3 : $(16 + 8 + 4) / 3 = 9$ (arrondi au plus bas).

Marie ne reçoit rien.

Après avoir attribué les points pour chacune des 6 catégories, le joueur avec le plus de points sur la piste de score est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, celui des joueurs à égalité qui possède le plus de vaisseaux de population sur son transporteur remporte la partie.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

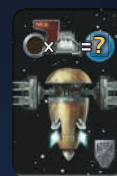
SATELLITES



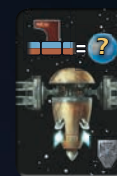
Recevez 2 points pour chaque terrabots de votre *colonie* montrant cette lettre (voir exemple page 10).



Recevez 3 points par **entreprise** (agricole et construction) présente dans votre *colonie*.



Choisissez **une** de vos *villes*. Multipliez le nombre de terrabots de cette ville par le nombre d'unités de transformation et recevez autant de points.



Choisissez **une** de vos *villes*. Recevez 1 point par **tuile** présente (incluant le panneau de ville).



Recevez 3 points par *unité de transformation* de votre *colonie* appartenant à cette entreprise.



Recevez 1 point pour chaque terrabot de votre *colonie*.

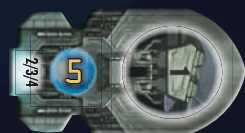


Recevez 1 point pour chaque bouclier de votre *rangée de défense*.



Recevez 1 point par unité de transformation de votre *colonie* (entreprises agricoles et de construction).

VAISSEAUX DE POPULATION



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à ne plus avoir de modules sur le quai « 1 » de votre *cargo*.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à avoir au moins 8 tuiles dans **une** ville (incluant le panneau de ville).



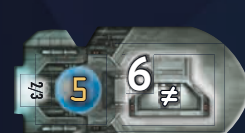
Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à avoir au moins 3 unités de transformation de **l'entreprise agricole** dans votre *colonie*.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à ne plus avoir de modules sur le quai « 2 » de votre *cargo*.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à avoir au moins 6 (5) boucliers dans votre *rangée de défense*.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à avoir des unités de transformation de 6 (5) compagnies **différentes** dans votre *colonie*.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à ne plus avoir de modules sur le quai « 3 » de votre *cargo*.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à avoir au moins 5 (4) navettes dans votre *rangée de navettes*.



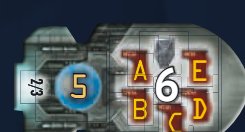
Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à avoir commencé 5 villes et votre *rangée de défense*. Dans une partie à 4 joueurs, si vous êtes le premier à avoir commencé n'importe lesquelles des 5 rangées mentionnées.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à ne plus avoir de modules sur le quai « 4 » de votre *cargo*.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à avoir au moins 5 (4) satellites dans votre *rangée de satellites*.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à atteindre les 70 (60) **points** sur la piste de score. Vous pouvez aussi prendre ce vaisseau après avoir obtenu des points pour un autre vaisseau de population.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à ne plus avoir de modules sur le quai « 5 » de votre *cargo*.



Note: Vous pouvez aussi prendre un des vaisseaux ci-dessus en ayant placé aucune tuiles sur un quai. Vous pouvez prendre le vaisseau, comme normalement, à la fin de votre tour.



Prenez ce vaisseau si vous êtes le premier à ne plus avoir de modules sur vos *quais*.



Crédits

Auteurs: Wolfgang Kramer et Michael Kiesling

Illustrations: Michael Menzel | **Développement, livre de règles et mise en page:** Viktor Kobilke | **Révision de la règle:** Neil Crowley | **Révision règle française:** Luc Boyer et Kevin Gravel

Copyright: Tous droit réservés. © 2017 Plan B Games Inc., 19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada | www.planbgames.com |

Plan B Games Europe GmbH, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Allemagne | eggertspiele est une marque de Plan B Games Europe GmbH. | www.eggertspiele.de

