

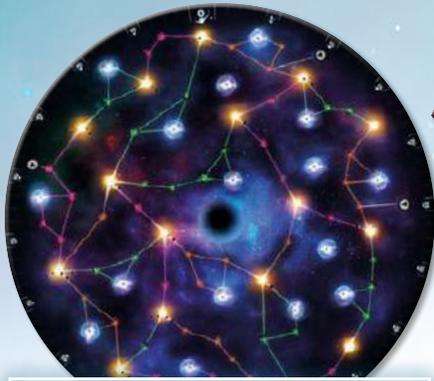


VLADIMÍR SUCHÝ

P U L S A R 2 8 4 9

LIVRET DE RÈGLES

MATÉRIEL



1 plateau Amas Stellaire (recto verso)



1 plateau Préparation (recto verso)



6 plateaux Technologies (recto-verso)



1 plateau Modificateurs



1 plateau Girodyne



24 tuiles Transmetteur



4 plateaux QG (recto verso)



17 tuiles Système Planétaire



6 tuiles Objectif (recto verso)



1 marqueur Temps



30 jetons Girodyne (10 de chaque type)



24 anneaux Pulsar (6 par couleur)



12 jetons 4 cubes



3 tuiles Récompense 7 PVs



3 tuiles Récompense 4 PVs



12 tuiles Bonus d'Exploration



4 marqueurs 100 PVs (1 par couleur)



12 jetons Modificateur ±1



9 jetons Modificateur +2



12 Navettes (3 par couleur)



1 marqueur Médiane



120+ jetons Joueur (30+ par couleur)



25+ cubes Ingénierie



1 Livret de règles



1 Guide des Technologies



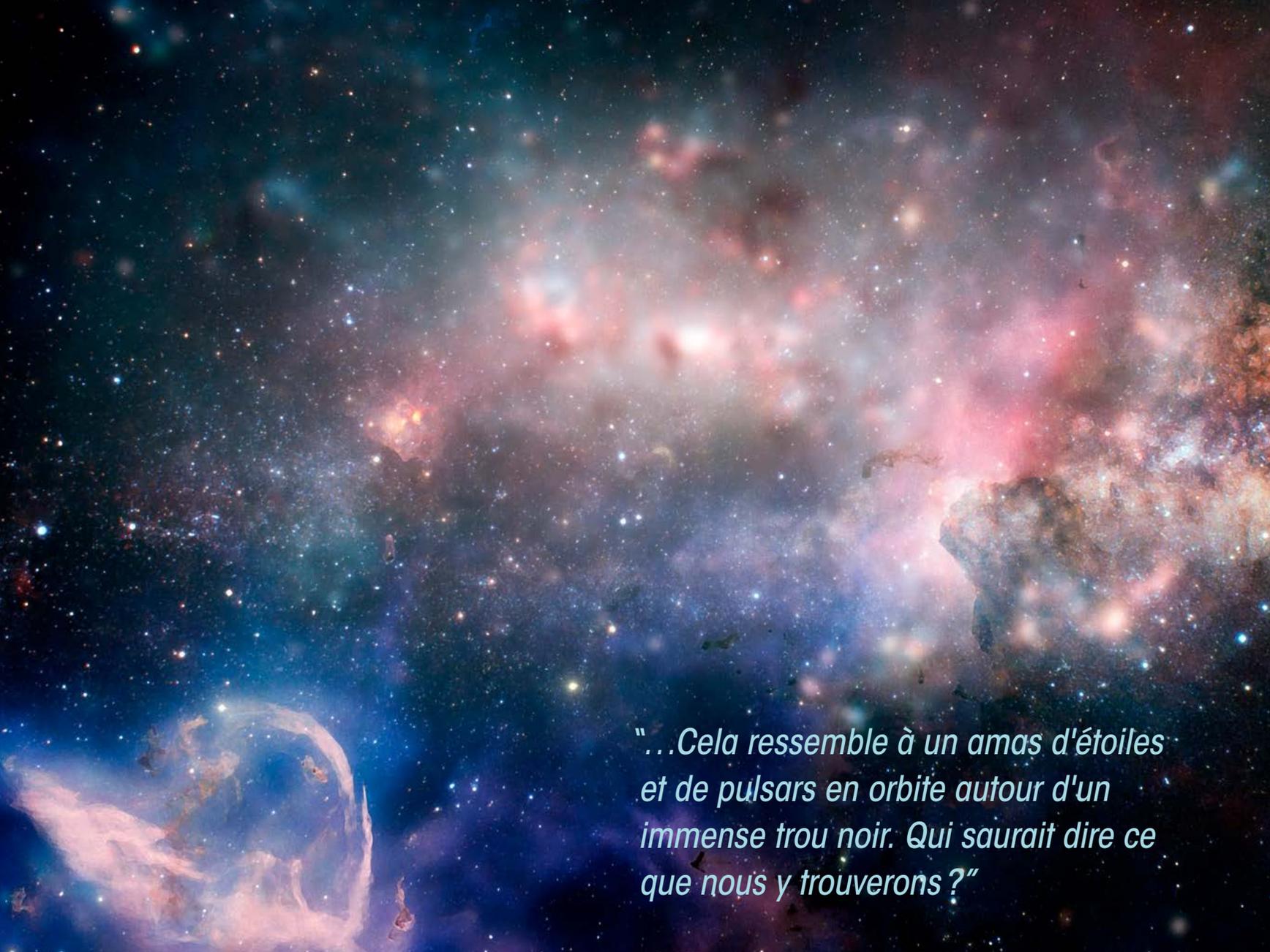
4 Aides de jeu



9 dés argentés



1 dé rouge



"...Cela ressemble à un amas d'étoiles et de pulsars en orbite autour d'un immense trou noir. Qui saurait dire ce que nous y trouverons ?"

VUE D'ENSEMBLE

HISTOIRE

Nous sommes en 2849, à l'aube d'une incroyable émergence d'énergie stellaire. Des sociétés rivales ont positionné leurs navettes d'exploration aux abords d'un amas d'étoiles riche en pulsars et elles sont prêtes à en exploiter les richesses.

À la tête de ces sociétés, les joueurs vont s'efforcer d'étendre leur influence en construisant de larges mégastructures spatiales : les générateurs gyrodynamiques. En orbite autour des pulsars, ils transmettent de l'énergie instantanément et sur de longues distances. Des réseaux d'acheminement redistribuent cette énergie aux planètes éloignées récemment découvertes par les équipes d'exploration. La frontière est désormais un marché des plus prometteurs !

TOUR DE JEU

Une partie de Pulsar 2849 se déroule en 8 manches, chacune divisée en 3 phases, résolues dans cet ordre :

1. **Phase de Préparation** : Les joueurs choisissent des dés.
2. **Phase d'Actions** : Chaque joueur utilise ses dés pour réaliser des actions.
3. **Phase de Production** : Les joueurs décomptent leurs points puis préparent la manche suivante.

Les points de victoire (PVs) représentent les performances de chaque société dans les différents aspects de l'approvisionnement énergétique. À la fin de la partie, les joueurs gagnent également des PVs dépendants de leurs axes de développement. Le joueur ayant le plus de PVs à la fin de la partie l'emporte.

MISE EN PLACE

Plateau Préparation : Placez-le, sur la face correspondant au nombre de joueurs, autour du plateau Amas Stellaire. Ce plateau est le seul dont la face utilisée dépend du nombre de joueurs.

4 Utilisez cette face dans une partie à 4 joueurs.

2 3 Utilisez cette face dans une partie à 2 ou 3 joueurs.
La mise en place des Navettes et des marqueurs est décrite en page 6.

Plateau Amas Stellaire : Placez-le au centre de la table. Vous pouvez utiliser la face de votre choix. La face marquée  sur sa case 0 est recommandée pour vos premières parties. En effet, l'autre face présente des routes sans issue imposant des tactiques de jeu différentes, plus simples à mettre en place une fois le jeu maîtrisé.

Dés : Le nombre de dés à utiliser dépend du nombre de joueurs.

9x **4 joueurs :** Utilisez les 9 dés argentés et le dé rouge.

7x **2 ou 3 joueurs :** Utilisez 7 dés argentés et le dé rouge. Les 2 dés non utilisés sont rangés dans la boîte.

Tous les dés sont placés sur le Trou Noir, au centre du plateau.

Marqueur Médiane : Placez-le à proximité du plateau Préparation.

Tuiles Système Planétaire : Mélangez-les, face cachée, et placez-en une sur chacun des 16 Systèmes Planétaires du plateau Amas Stellaire. Les tuiles non utilisées sont rangées dans la boîte, sans être consultées.

Plateau Girodyne : Placez-le n'importe où contre le plateau Amas Stellaire.

Jetons Girodyne : Séparez-les par type et placez-les sur les cases correspondantes du plateau Girodyne.

Tuile Bonus de Construction : Placez une tuile Récompense 4 PVs sur les emplacements correspondants du plateau Girodyne, puis placez une tuile Récompense 7 PVs au-dessus des tuiles 4PVs correspondantes, formant ainsi 3 piles de 2 tuiles Récompense.

Plateau Modificateurs : Placez-le n'importe où contre le plateau Amas Stellaire.

Jetons Modificateur ± 1 : Donnez-en un à chaque joueur, puis placez les jetons restants sur l'emplacement correspondant du plateau Modificateurs.

Jetons Modificateur +2 : Placez-les sur l'emplacement correspondant.

Tuiles Bonus d'Exploration : Mélangez-les, puis formez une pile, face cachée, accessible à tous les joueurs.

3 des 6 tuiles Objectif : Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les tuiles Objectif marquées . Placez-les, face visible, à proximité du plateau Amas Stellaire. Pour une partie normale, les 3 tuiles, ainsi que les faces jouées, sont sélectionnées aléatoirement. Les 3 tuiles non utilisées sont rangées dans la boîte.

Marqueur Temps : Il indique la manche en cours. Placez-le au niveau de la rangée de Technologies la plus proche du plateau Amas Stellaire.

3 des 6 plateaux Technologies : Les Technologies sont classées en 3 niveaux : I, II et III. Vous utilisez un plateau de chaque niveau : placez-les en colonne, n'importe où contre le plateau central, avec le niveau I au plus près de celui-ci, comme illustré ci-dessous. Pour votre première partie, utilisez les plateaux AI, AII et AIII. Pour une partie normale, ces plateaux sont sélectionnés aléatoirement (ex. : DI, AII et CIII). Toutes les Technologies sont détaillées dans le Guide des Technologies.

Cubes Ingénierie : Ils sont regroupés en une réserve accessible à tous les joueurs.

Jetons 4 cubes : Chacun d'eux peut être échangé contre 4 cubes Ingénierie à tout moment de la partie. Ils sont utilisés si les cubes Ingénierie viennent à manquer.

Tuiles Transmetteur : Séparez-les par type (A/B/C) pour former 3 piles, face lettre visible. Mélangez chacune de ces piles séparément puis regroupez-les en une pile en plaçant les tuiles C en bas, puis les B, et enfin les tuiles A.

Révélez les trois premières tuiles et placez-les à côté de la pile en ayant soin que tous les joueurs puissent facilement voir les dés argentés indiqués dessus.

Les autres éléments sont détaillés en page suivante.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

MATÉRIEL DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit tous les éléments correspondants :

3 Navettes

(seules 2 Navettes sont utilisées dans les parties à 3 ou 4 joueurs)

6 anneaux Pulsar

1 marqueur 100 PVs

1 jeton Modificateur ±1



1 plateau QG

Pour votre première partie, laissez les plateaux QG dans la boîte. Pour une partie normale, chaque joueur reçoit aléatoirement un plateau QG et le place sur la face de son choix. La face doit être choisie AVANT le premier lancer de dés.

Chaque joueur reçoit également une Aide de Jeu. Les Navettes, les marqueurs 100 PVs et quelques jetons Joueur sont placés sur les plateaux de jeu, comme indiqué ci-dessous. Chaque joueur conserve le matériel restant sur la table, devant lui.

POSITIONS DE DÉPART

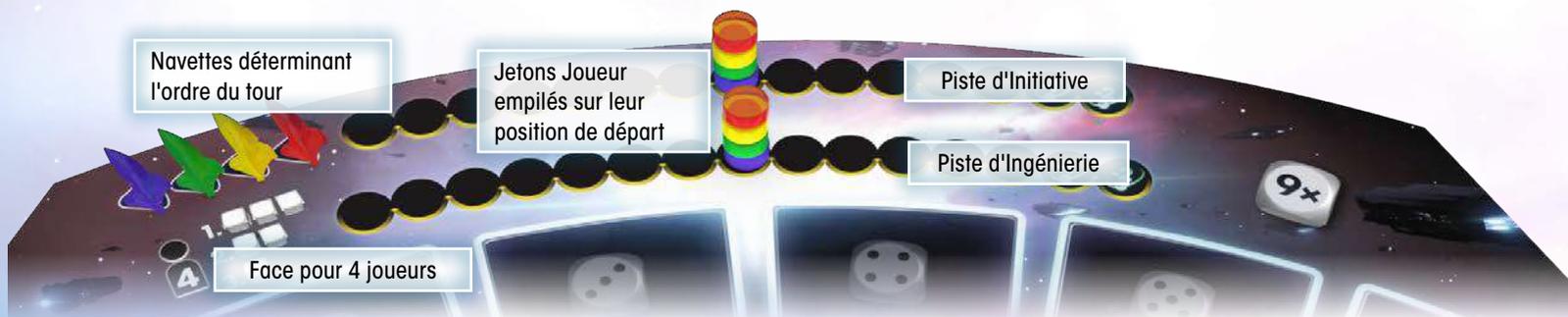
Prenez une Navette de chaque joueur et placez-les aléatoirement sur la piste d'ordre du tour du plateau Préparation, comme illustré ci-dessous. Cet ordre de jeu s'applique au reste de la mise en place ainsi qu'à la première manche. Il pourra être modifié à la fin de chaque manche.

Placez un jeton Joueur de chaque couleur sur les pistes d'Initiative et d'Ingénierie, empilés dans l'ordre inverse de l'ordre du tour (le jeton du premier joueur est placé au-dessous de la pile, et celui du dernier joueur est placé au-dessus).



Ces deux piles de jetons Joueur (appelés marqueurs) sont placées sur la case de départ de chaque piste, comme illustré ci-dessous.

Pour une partie à 3 joueurs, la mise en place est la même. Assurez-vous simplement d'avoir placé le plateau Préparation sur la face correspondante. La mise en place pour 2 joueurs est détaillée page 19.



Navettes déterminant l'ordre du tour

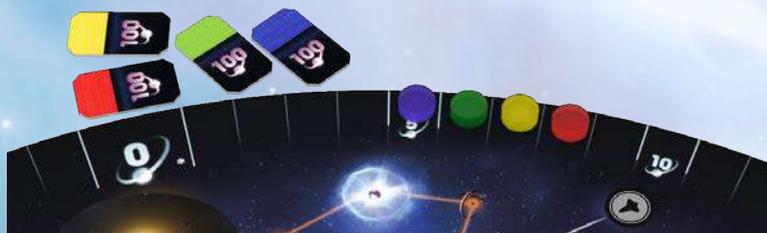
Jetons Joueur empilés sur leur position de départ

Piste d'Initiative

Piste d'Ingénierie

Face pour 4 joueurs

Placez un jeton de chaque joueur sur la piste de Score entourant l'Amas Stellaire. Le premier joueur commence avec 5 PVs, le deuxième avec 6 PVs, le troisième avec 7 PVs et le quatrième avec 8 PVs. Ces points supplémentaires permettent de compenser le désavantage lié au fait de jouer plus tard dans l'ordre du tour. Les marqueurs 100 PVs sont placés à proximité de la case 0 de la piste de Score.



En commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur place une Navette sur un Portail Quantique libre de l'Amas Stellaire.

Remarque : Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur dispose d'une Navette sur la piste d'ordre du tour et d'une Navette sur l'un des Portails Quantiques. La troisième Navette de chaque joueur est rangée dans la boîte. Cette Navette supplémentaire n'est utilisée que lors d'une partie à 2 joueurs, comme expliqué page 19.



"Nos ingénieurs disent pouvoir réaliser cette construction de manière rapide, solide ou économique - Choisissez deux de ces trois options."

PHASE DE PRÉPARATION

RÉSUMÉ DE LA PHASE DE PRÉPARATION

Au début de chaque tour, lancez les dés. Les 9 dés argentés sont utilisés dans une partie à 4 joueurs. Seuls 7 dés argentés sont utilisés dans une partie à 2 ou 3 joueurs. Chaque joueur va ensuite choisir 2 dés qu'il pourra utiliser lors de la phase d'Actions. Les dés choisis influenceront sur la position des joueurs sur les pistes d'Initiative et d'Ingénierie. Une fois tous les dés choisis, le dé (ou les 3 dés, dans une partie à 2 joueurs) restant est considéré comme un dé bonus, pouvant être copié lors de la phase d'Actions.

LANCER LES DÉS

Le premier joueur prend tous les dés argentés et les lance : il détermine ainsi la valeur des dés pour l'intégralité de la manche. Chaque dé est ensuite placé sur la case correspondant à sa valeur du plateau Préparation.

Remarque : Le dé rouge n'est pas lancé, laissez-le dans le Trou Noir pour l'instant.

DÉTERMINER LA MÉDIANE

La valeur médiane des dés est déterminée par le dé central.



Remarque : Les exemples suivants correspondent à une partie à 3 joueurs. Lors d'une partie à 4 joueurs, les 9 dés sont utilisés.

Pour expliquer cette phase à de nouveaux joueurs, placez tous les dés en ligne, dans l'ordre croissant de leurs valeurs. La médiane est la valeur du dé situé au milieu de la ligne (le 4e dé à 3 joueurs ou le 5e dé à 4 joueurs).

Placez le marqueur Médiane sur l'emplacement pointant la case de la Médiane. Couvrez ensuite cette case avec votre main.



Vous pouvez ainsi facilement déterminer s'il y a plus de dés à gauche ou à droite de votre main. S'il y a plus de dés du côté droit, déplacez le marqueur Médiane d'un emplacement vers la droite. S'il y a plus de dés du côté gauche, déplacez-le d'un emplacement vers la gauche. Dans ces deux cas, le marqueur se retrouve positionné entre deux cases de dés.



S'il y a le même nombre de dés des deux côtés de votre main, le marqueur ne bouge pas.



CHOISIR DES DÉS

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un dé : lorsqu'il prend un dé, il doit immédiatement déplacer l'un de ses deux marqueurs, Initiative ou Ingénierie, vers la gauche ou vers la droite, selon la position du dé choisi par rapport au marqueur Médiane. En général, vous choisissez lequel de vos marqueurs vous déplacez.

Déplacer l'un de vos marqueurs

Si le dé choisi est situé à droite du marqueur Médiane, vous déplacez l'un de vos marqueurs vers la droite, et si le dé choisi est situé à gauche, vous déplacez votre marqueur vers la gauche. Plus le dé choisi est éloigné de la Médiane, plus votre marqueur sera déplacé : déplacez votre marqueur d'autant de cases que l'écart entre la Médiane et l'emplacement du dé choisi.

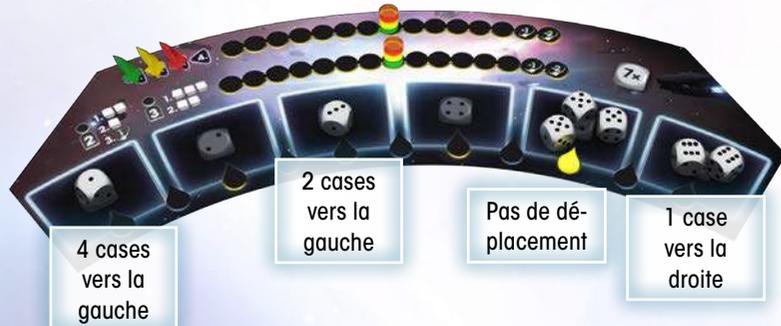


Exemple :



Vert prend un dé de valeur 2 et décide de déplacer son marqueur d'Ingénierie de 2 cases vers la gauche.

Si le marqueur Médiane se trouve sur l'emplacement du dé choisi, vous ne déplacez pas vos marqueurs lorsque vous choisissez un dé provenant de cette case, comme illustré dans cet exemple :



Remarque : Il peut être aussi avantageux de déplacer l'un de ses marqueurs vers la gauche que de prendre un dé de forte valeur. La piste d'Ingénierie vous permet de gagner des cubes Ingénierie. La piste d'Initiative détermine l'ordre du tour pour la prochaine manche. Ces avantages sont octroyés lors de la phase de Production (voir page 16 pour plus de détails).

Piles de marqueurs

Si un ou plusieurs marqueurs sont empilés au-dessus du marqueur que vous déplacez, laissez-les sur la case quittée par votre marqueur, sans changer leur ordre. Si la case sur laquelle votre marqueur termine son déplacement est occupée par un ou plusieurs marqueurs, placez votre marqueur au sommet de la pile. Un marqueur est considéré comme étant « devant » tous les marqueurs situés en dessous de lui.

Cas spéciaux

Un marqueur ne peut jamais être déplacé au-delà de l'extrémité droite d'une piste. Si aucun de vos marqueurs ne peut être déplacé, vous devez choisir un autre dé.

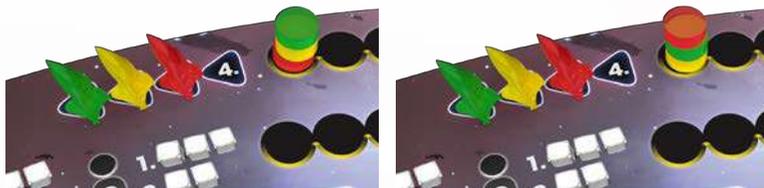
Si les seuls dés restants conduisent vos marqueurs au-delà de l'extrémité droite d'une piste, vous pouvez alors choisir n'importe quel dé et le marqueur de votre choix : placez votre marqueur sur la case la plus à droite de la piste, en dessous de tous les autres marqueurs éventuellement déjà présents.

Si le dé choisi conduit votre marqueur au-delà de l'extrémité gauche d'une piste, placez simplement votre marqueur sur la dernière case de cette piste.

Si votre marqueur se trouve déjà dans une pile à l'extrémité gauche d'une piste et que vous choisissez de le déplacer « vers la gauche », placez-le au sommet de la pile.

Exemple :

Rouge prend un dé lui permettant de déplacer l'un de ses marqueurs d'une case vers la gauche. Il choisit son marqueur Initiative et le place au sommet de la pile.



Deuxième dé

Une fois que tous les joueurs ont pris un dé, chaque joueur prend un deuxième dé dans l'ordre inverse du tour. Considérons l'exemple illustré ci-dessus : les joueurs choisiront leurs dés dans l'ordre Vert, Jaune, Rouge puis Rouge, Jaune, Vert. Le premier joueur est donc le dernier à prendre son deuxième dé.

Exception : Lors d'une partie à 2 joueurs, chaque joueur dispose de deux Navettes à sa couleur sur la piste d'ordre du tour : ils choisissent donc leurs dés dans l'ordre indiqué par leurs Navettes, comme expliqué page 19.

Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, il restera un seul dé à l'issue de cette phase. Lors d'une partie à 2 joueurs, il restera 3 dés. Le ou les dés restants pourront être copiés comme une action Bonus en dépensant 4 cubes Ingénierie pendant la phase d'Actions (voir page 15 pour plus de détails).

VARIANTE : DÉPART ÉQUITABLE

Afin d'éviter un premier tour avec des résultats de dés trop extrêmes, vous pouvez procéder comme suit pour le premier lancer de la partie :

- Lors d'une partie à 4 joueurs, placez un dé sur chacune des valeurs suivantes : 1, 2, 3, 4, 5 et 6, puis lancez les 3 dés restants.
- Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, placez un dé sur chacune des valeurs suivantes : 2, 3, 4 et 5, puis lancez les 3 dés restants.

Déterminez normalement la Médiane.



Mise en place pour 2 ou 3 joueurs



Mise en place pour 4 joueurs

"Écoutez.
Notre source d'énergie est quasiment illimitée.
Nous pouvons **TOUT** faire."

PHASE D' ACTIONS

RÉSUMÉ DE LA PHASE D' ACTIONS

Lors de la phase d'Actions, chaque joueur dispose d'un tour pour réaliser des actions en utilisant les dés qu'il a choisis. Il y a également plusieurs manières de récupérer un dé bonus permettant de réaliser une action supplémentaire. Vous ne pouvez réaliser qu'une seule action bonus par tour.

Les actions sont réalisées dans l'ordre du tour, indiqué par les Navettes de la piste d'ordre du tour, en commençant par le premier joueur de la manche en cours.

PAYER UNE ACTION

Chaque action nécessite d'utiliser un dé d'une valeur précise. Lorsque vous payez une action, vous devez utiliser un seul dé de la valeur requise (vous ne pouvez pas utiliser une combinaison de dés).

Exemple :



Cette action nécessite un dé de valeur 3.
Aucune autre valeur ne pourra être utilisée.

Dès qu'un dé a été utilisé pour une action, placez-le sur le Trou Noir afin de ne pas oublier qu'il ne pourra pas être réutilisé au cours de cette manche.

Modifier la valeur d'un dé

Au début de la partie, chaque joueur dispose d'un jeton Modificateur ± 1 . Vous pourrez acquérir des jetons supplémentaires pendant la partie. Ces Modificateurs peuvent être dépensés pour modifier la valeur d'un dé. Ils sont replacés dans leur réserve une fois utilisés.



Ce Modificateur permet d'augmenter ou de diminuer de 1 la valeur d'un dé. Par exemple, vous pouvez le dépenser

pour transformer un 4 en 3 ou en 5.



Ce Modificateur permet d'augmenter la valeur d'un dé de 2. Par exemple, il permet

de transformer un 4 en 6.

Exemple :

Vous souhaitez breveter la Technologie de l'exemple ci-contre. Il vous faut un dé de valeur 3. Si vous possédez un Modificateur ± 1 , vous pouvez transformer un 2 ou un 4 en 3 et l'utiliser pour payer cette action.

Les Modificateurs ne peuvent pas être cumulés. Il est donc impossible de transformer un 3 en 6. Néanmoins, certaines Technologies vous permettront de réaliser des actions avec des dés de valeur supérieure ou inférieure à celle requise. Ces Technologies peuvent être combinées avec un jeton Modificateur.

Il est possible de modifier un dé pour que sa valeur soit supérieure à 6. La plupart des actions ne peuvent pas utiliser un 7 ou un 8, mais cela reste une modification autorisée pour déplacer votre Navette (voir page 10). Il n'y a par contre aucune raison de baisser la valeur d'un dé à 0.

RÉSUMÉ DES ACTIONS

À votre tour, vous pouvez réaliser plusieurs actions :

- Déplacer votre Navette.
- Développer des Pulsars.
- Étendre votre réseau de Transmetteurs d'énergie.
- Breveter des Technologies.
- Travailler sur des Projets spéciaux depuis votre QG.

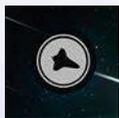
La liste complète des actions disponibles est résumée sur votre Aide de Jeu. Vous pouvez choisir plusieurs fois une même action. La seule condition est d'utiliser les dés de valeur requise pour chacune de vos actions.

"Avant la découverte des portes quantiques, notre système solaire semblait s'étendre sur une distance infinie. Mais désormais... toute la galaxie est à portée de navette."

DÉPLACER VOTRE NAVETTE

Chaque joueur dispose d'une Navette dont la mission est d'explorer l'Amas Stellaire, de prendre possession de Pulsars et d'établir des stations d'énergie sur différentes planètes.

Portails Quantiques

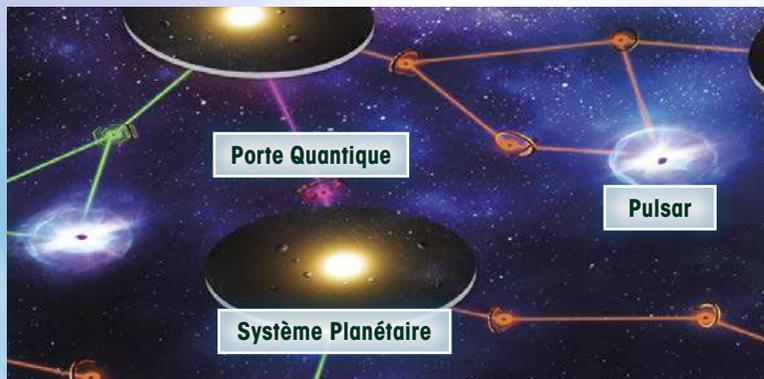


Chaque Navette commence la partie sur un Portail Quantique différent, choisi par les joueurs dans l'ordre inverse du tour, lors de la mise en place. Ce sont les cases de départ de vos Navettes, et vous ne pourrez jamais y revenir.

Votre vol

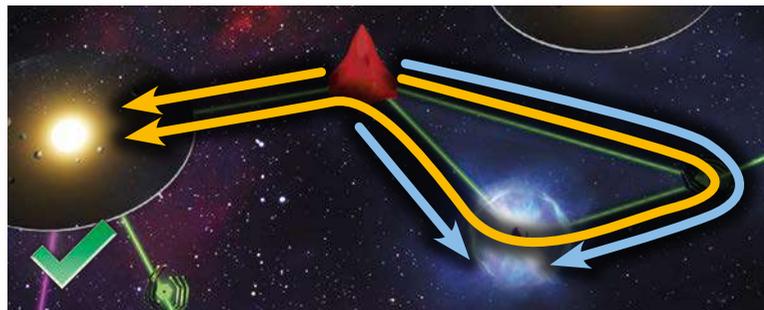
Pour déplacer votre Navette, vous devez dépenser un dé de la valeur de votre choix : la valeur de ce dé représente le nombre de segments que votre vaisseau devra parcourir. Vous devez vous déplacer de la valeur exacte du dé. Il est possible de faire un déplacement de 7 ou 8 segments en utilisant un Modificateur de dés (voir page 9). Il est interdit de se déplacer de zéro segment.

Un déplacement s'effectue toujours le long d'un segment. Chaque segment relie deux lieux. Les différents lieux sont illustrés ci-dessous :



Remarque : Certains Pulsars sont isolés et ne sont reliés à aucun segment. Vous ne pouvez donc pas déplacer votre Navette vers un Pulsar isolé.

Déplacements autorisés :



Rouge peut se déplacer sur le Pulsar avec un 1 ou un 2. Il peut également se rendre sur le Système Planétaire avec un 1 ou un 4.

Lors d'un déplacement (un dé plus d'éventuels Modificateurs), vous ne pouvez utiliser chaque segment qu'une seule fois.

Déplacements non autorisés :



Rouge aimerait terminer son déplacement sur le Pulsar. Elle ne pourra utiliser ni un 3 ni un 5 pour ce déplacement, car sa Navette repasserait deux fois par le(s) même(s) segment(s).

Cette restriction ne s'applique qu'à un seul déplacement, c'est-à-dire à un seul dé. Si vous décidez d'utiliser votre deuxième dé pour vous déplacer à nouveau, il est permis de passer par un segment déjà utilisé lors de votre vol précédent.

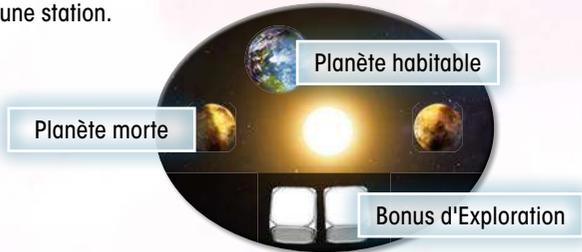
Planètes

Le premier joueur dont la Navette traverse ou s'arrête sur un Système Planétaire retourne la tuile ou les tuiles correspondantes dès la fin de son vol : vous y découvrez des planètes.

Lors d'une partie à moins de 4 joueurs, certaines planètes sont occupées par un jeton d'une couleur non jouée. À 2 joueurs, placez un jeton sur toute planète marquée **3+**. À 2 ou 3 joueurs, placez un jeton sur toute planète marquée **4**. Ces planètes ne sont pas disponibles.

Que vous soyez le premier à découvrir le Système Planétaire ou que vous y arriviez plus tard, vous avez la possibilité d'établir une station sur l'une de ses planètes (c'est-à-dire y placer l'un de vos jetons). Leur disponibilité est limitée par les règles suivantes :

- Un seul jeton Joueur par planète.
- Les planètes marquées **3+** ne sont pas disponibles lors d'une partie à 2 joueurs, et celles marquées **4** ne sont pas disponibles lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs.
- Vous ne pouvez pas établir de station dans un système où vous possédez déjà une station.



Chaque Système Planétaire offre un Bonus d'Exploration, comme l'illustration de ces tuiles l'indique. Ce bonus est disponible uniquement si vous terminez votre déplacement sur ce Système et que vous établissez une Station sur une planète habitable. Il y a toujours au minimum une planète habitable dans chaque Système, d'où l'importance d'y arriver en premier. Si des planètes habitables et des planètes mortes sont disponibles, vous ne pouvez pas établir de Station sur une planète habitable à moins d'avoir terminé votre déplacement sur ce Système. Détails des différents cas de figure :

- Si aucune planète n'est disponible ou si vous avez déjà établi une Station dans ce Système, vous ne pouvez pas établir de nouvelle Station et ne recevez donc aucun bonus.
- Si une planète est disponible, vos options dépendent de la fin de votre déplacement :
 - Si vous ne faites que traverser un Système, vous devez placer l'un de vos jetons sur une planète morte disponible. Si aucune n'est disponible, vous pouvez placer votre jeton sur une planète habitable. Dans les deux cas, vous ne recevez aucun bonus.
 - Si vous terminez votre déplacement sur un Système, vous devez placer votre jeton sur une planète habitable disponible et vous recevez le Bonus d'Exploration associé. Si aucune planète habitable n'est disponible, vous placez votre jeton sur une planète morte disponible et ne recevez aucun bonus.

Cas spécial : Il est possible de passer deux fois par un Système lors d'un même vol. Dans ce cas, établissez votre station à la fin de votre déplacement et ignorez le fait que vous y soyez déjà passé.

Bonus d'exploration

Comme expliqué ci-dessus, vous pouvez prétendre au Bonus d'Exploration lorsque vous finissez votre déplacement sur un Système Planétaire dans lequel vous établissez une Station sur une planète habitable disponible. Vous pouvez au choix prendre le bonus indiqué sur la tuile OU piocher une tuile Bonus d'Exploration. La majorité des tuiles bonus octroient des points de victoire (PVs). D'autres vous apportent un avantage de jeu. La signification des symboles est détaillée au dos de ce livret de règles.

Exemple :



Si vous terminez votre déplacement dans ce système et que vous y établissez une station sur une planète habitable, vous pouvez prendre les Modificateurs indiqués dans la partie bonus de la tuile. Si vous décidez de ne pas le faire, vous piochez une tuile Bonus d'Exploration.



La majorité des tuiles Bonus d'Exploration sont immédiatement résolues puis défaussées. Si vous devez en piocher une et que la pile est vide, mélangez les tuiles défaussées pour former une nouvelle pile.

Revendiquer un Pulsar

Votre Navette peut également vous permettre de revendiquer un Pulsar. Si vous terminez votre déplacement sur un Pulsar libre, vous pouvez le revendiquer en y plaçant l'un de vos anneaux. Une fois revendiqué, aucun autre joueur ne peut le revendiquer ou le développer.

Cas spécial : Si vous avez déjà revendiqué 6 Pulsars, vous n'avez plus d'anneau disponible et ne pouvez donc plus revendiquer de nouveaux Pulsars lorsque vous y terminez votre vol.

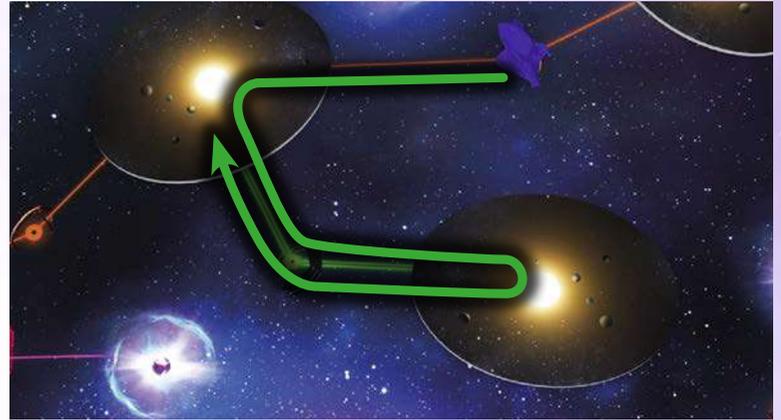
Visites

Certaines Technologies vous octroient un bonus lorsque vous visitez certains lieux. Pour visiter un lieu, il suffit de le traverser ou d'y terminer un déplacement. Cela n'inclut pas le lieu de départ de votre vol (à moins que vous n'y repassiez lors du même déplacement).

Voies sans issue

L'une des faces du plateau comporte des voies sans issue. Les segments menant à ces voies sans issue sont plus épais. Cela vous permet d'aller et venir sur ces segments lors d'une même action de déplacement.

Exemple :



Ce déplacement est autorisé.



Même si les voies sans issue vous écartent de votre chemin, elles restent des étapes particulièrement attrayantes, car elles vous procurent un bonus lorsque vous y passez. Piochez une tuile Bonus d'Exploration lorsque votre Navette prend possession d'un Pulsar ou lorsque vous établissez une Station dans un Système Planétaire situé dans une voie sans issue. (Ce bonus vient s'ajouter à tout autre bonus que vous pourriez recevoir grâce à l'exploration du Système Planétaire.)

Exemple :

Dans l'image ci-dessus, Bleu peut utiliser un dé de valeur 3 pour établir une Station dans deux Systèmes planétaires. Dans le Système sans issue, il pioche une tuile Bonus d'Exploration, car c'est une voie sans issue, et il peut également soit prendre le bonus du Système, soit piocher une autre tuile Bonus d'Exploration.

Si Bleu utilise un 4, il établit une Station dans les deux Systèmes et pioche une tuile Bonus d'Exploration, car l'un de ces Systèmes est sans issue.

Si Bleu utilise un 5, comme illustré, il pioche une tuile Bonus d'Exploration pour avoir établi une Station dans le Système sans issue. Puis, lorsqu'il se pose dans l'autre Système, il peut prendre le bonus correspondant ou piocher une autre tuile Bonus d'Exploration, car il y termine son déplacement.

Résumé des actions de la Navette

- Se déplace de la valeur exacte (éventuellement modifiée) du dé dépensé.
- Révèle toutes les tuiles Système Planétaire visitées.
- Si elle passe par un Système dans lequel vous n'avez établi encore aucune Station, placez l'un de vos jetons sur une planète morte. Si aucune planète morte n'est disponible, placez-le sur une planète habitable.
- Si elle termine son vol sur un Système dans lequel vous n'avez établi encore aucune Station, placez l'un de vos jetons sur une planète habitable et recevez une tuile Bonus d'Exploration. Si aucune planète habitable n'est disponible, placez votre jeton sur une planète morte et ne recevez aucun bonus.
- Si votre vol se termine sur un Pulsar, revendiquez-le.
- Piochez une tuile Bonus d'Exploration si vous revendiquez un Pulsar dans une zone sans issue ou si vous établissez une station dans un système sans issue.

"C'est enfantin. Vous construisez un anneau géant. Il entre en résonance avec le Pulsar et se met à tourner. Et, dès qu'il essaye de dépasser la vitesse de la lumière, son énergie est propulsée dans une autre dimension."

DÉVELOPPER LES PULSARS

Aperçu des Pulsars

L'exploitation de l'énergie d'un Pulsar se déroule en 3 étapes :

1. Revendiquer le Pulsar.
2. Construire un Girodyne.
3. Mettre le Girodyne en rotation.

Revendiquer un Pulsar

Vous revendiquez un Pulsar en y terminant votre déplacement, comme expliqué précédemment.



Certaines Technologies et Transmetteurs vous permettent de revendiquer un Pulsar. Dans ce cas, vous devez choisir un Pulsar isolé, c'est-à-dire un Pulsar n'ayant aucun segment le reliant au reste de l'Amas Stellaire.

Une fois revendiqué par un joueur, le Pulsar lui appartient pour le reste de la partie. Aucun autre joueur ne peut le revendiquer ni le développer. Vous pouvez revendiquer un maximum de 6 Pulsars (un pour chacun de vos anneaux).

Prendre un jeton Girodyne

Afin de développer vos Pulsars, il vous faut un jeton Girodyne. Comme action, vous pouvez dépenser l'un de vos dés pour prendre un jeton du plateau Girodyne. Il vous faut dépenser un dé de valeur 1 pour un Girodyne léger, un dé de valeur 2 pour un Girodyne standard et un dé de valeur 4 pour un Girodyne lourd. Ces informations sont résumées sur le plateau Girodyne.



Il est néanmoins souvent préférable de récupérer un jeton Girodyne grâce à l'effet bonus d'une autre action. Certains Systèmes Planétaires, des projets de votre QG ou des Technologies vous donnent l'opportunité de gagner un ou plusieurs jetons. Parfois, la taille du Girodyne est spécifiée, et

parfois, elle est libre.

Vous pouvez prendre un jeton Girodyne même si vous n'avez pas encore revendiqué de Pulsar : conservez-le devant vous jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

Lancer la construction

Vous pouvez lancer la construction dès que vous possédez un Pulsar et un jeton Girodyne.



Lorsque vous placez un jeton Girodyne sur un Pulsar revendiqué, placez-le avec cette face visible afin d'indiquer que sa construction est en cours.

Il ne peut y avoir qu'un seul jeton Girodyne par Pulsar et une fois placé, ce jeton ne peut pas être remplacé par un autre. Vous n'êtes pas obligé de développer votre Pulsar dès que vous obtenez un jeton Girodyne. Vous pouvez lancer sa construction plus tard durant votre tour ou lors d'un prochain tour. Lancer une construction ne compte pas comme une action.

Bonus de construction des Girodynes

Les Girodynes étant les moteurs de l'industrie de distribution énergétique, un bonus spécial vous est accordé lors de leur construction. Pour en bénéficier, les critères suivants doivent être respectés :

- Vous devez avoir au moins deux Girodynes de même taille.
- Ils doivent tous deux être déjà placés sur des Pulsars que vous avez revendiqués (peu importe qu'ils soient en construction ou déjà en rotation).

Le premier joueur à remplir ces critères gagne la tuile Récompense 7 PVs se trouvant au-dessus de la section correspondante du plateau Girodynes. Le second joueur gagne la tuile Récompense 4 PVs.



Il y a deux tuiles Récompense pour chaque taille de Girodyne.

Vous pouvez gagner ces tuiles pour deux tailles différentes, voire même pour les trois. Vous pouvez également gagner les deux tuiles d'une même taille : si vous parvenez à avoir 4 jetons Girodyne de même taille sur le plateau avant qu'un autre joueur n'en ait plus d'un, vous gagnez la tuile Récompense 4 PVs également.

Conservez ces tuiles Récompense devant vous. Certaines Technologies peuvent vous octroyer des PVs supplémentaires en fin de partie pour ces tuiles Récompense.

Mettre le Girodyne en rotation

Lorsque vous avez un Girodyne en construction sur un Pulsar, vous pouvez achever sa construction avec un dé de la valeur indiquée sur son jeton. Dépensez ce dé et retournez le jeton Girodyne : il capture désormais l'énergie produite par le Pulsar.



- Dépensez un 3 pour un Girodyne léger.
- Dépensez un 5 pour un Girodyne standard.
- Dépensez un 6 pour un Girodyne lourd.

Une fois construit, votre Girodyne se met « en rotation ». Il continuera de tourner jusqu'à la fin de la partie, vous rapportant ainsi des points de victoire. Vous gagnez ces PVs lors de la phase de Production, comme détaillé page 16.

CONSTRUIRE UN RÉSEAU TRANSMISSION D'ÉNERGIE

Acheter un Transmetteur

Votre système de transmission d'énergie est composé d'un ou de plusieurs réseaux de Transmetteurs, à différents stades de construction.

À chaque manche, 3 Transmetteurs sont disponibles. Pour en acheter un, dépensez un dé de l'une des valeurs indiquées sur sa tuile. Placez votre premier Transmetteur n'importe où devant vous. Pour indiquer le coût que vous avez payé, recouvrez la valeur correspondante avec l'un de vos jetons. Vous avez à présent le premier Transmetteur de votre réseau.

Connecter des Transmetteurs

Chaque Transmetteur peut être connecté à un autre Transmetteur. Certains peuvent même être connectés à deux autres Transmetteurs. Les extrémités pouvant être connectées sont indiquées par un demi-dé.

Lorsque vous achetez un deuxième Transmetteur, vous pouvez le connecter au premier et ainsi former un dé entier que vous pourrez utiliser comme bonus lorsque les deux Transmetteurs seront achevés. Les Transmetteurs se connectent bout à bout, mais il n'y a aucune obligation à les poser dans le même sens : vous pouvez les « inverser » si vous le souhaitez (et ainsi choisir la valeur du dé formé).

Lorsque vous achetez un nouveau Transmetteur, vous devez immédiatement décider de le connecter à l'un de vos Transmetteurs déjà présents OU de le laisser libre et ainsi commencer un nouveau réseau. Les Transmetteurs connectés ne peuvent jamais être déconnectés. De même, un Transmetteur isolé ne peut pas être connecté à un autre réseau existant.



Activer un Transmetteur

Pour achever la construction d'un Transmetteur, vous devez payer chacun des coûts indiqués sur sa tuile. L'un de ces coûts a été payé lorsque vous avez acheté ce Transmetteur et il est déjà recouvert par l'un de vos jetons. Les coûts restants peuvent être payés dans l'ordre de votre choix, en un ou plusieurs tours. Chaque fois que vous payez un coût, recouvrez-le avec l'un de vos jetons.

Une fois tous les coûts payés, gagnez immédiatement les bonus indiqués au recto de la tuile puis retournez-la (reprenez vos jetons). À la fin de chaque manche, vous gagnerez les bonus indiqués au verso de la tuile. Le Transmetteur est dit « activé » : il collecte de l'énergie et la transmet à travers votre réseau.

Lorsque vous retournez une tuile Transmetteur, les connexions doivent rester les mêmes : il est interdit de les modifier. Le demi-dé noir de la face Construction (recto) devient alors un demi-dé rouge sur la face Activé (verso).

Le coût de certains Transmetteurs est d'un seul dé : si vous achetez l'un de ces Transmetteurs, vous pouvez immédiatement le placer sur sa face Activé.

Les bonus des tuiles Transmetteur sont détaillés à la dernière page de ce livret de règles.

Dé bonus d'un Transmetteur

Lorsque vous avez activé deux Transmetteurs connectés, vous recevez en bonus le dé rouge formé. Il peut être utilisé comme votre dé bonus de ce tour, comme expliqué page 15. Si vous ne l'utilisez pas lors de ce tour, il est perdu.

Il est possible de former et d'utiliser un dé de valeur zéro, mais vous aurez pour cela probablement besoin d'un modificateur de dés. Vous ne pouvez pas utiliser de dé de valeur zéro pour un déplacement, par exemple. Néanmoins, certaines Technologies vous permettent de dépenser un dé de valeur zéro pour réaliser certaines actions.

*“L'énergie semble surgir de nulle part.
Notre boulot est de la faire aller quelque part.”*

*"Manager intermédiaire ?
Hum, je préfère me voir comme
un faconnneur d'individus."*

LES QUARTIERS GÉNÉRAUX



Vous trouverez dans la boîte quatre plateaux QG (recto-verso) offrant plusieurs actions additionnelles. Le jeu est plus facile à prendre en main sans ces plateaux, c'est pourquoi nous vous recommandons de les laisser dans la boîte lors de vos premières parties. Lorsque vous

jouez sans ces plateaux, vous devez utiliser les plateaux Technologies AI, All et AllII.

Lors de la mise en place d'une partie standard, vous recevez un plateau QG aléatoire. Votre QG est spécifique à votre corporation, et aucun autre joueur ne peut y jouer des actions.

Recto verso

Votre plateau QG possède deux faces. Au début de la partie, avant que les premiers dés ne soient lancés, vous devez décider de la face que vous souhaitez utiliser. L'une des faces favorise légèrement la construction de Girodynes, alors que l'autre face est préférable si vous prévoyez de sillonner l'Amas Stellaire.

La pyramide des Projets

Les Projets sont organisés en une pyramide. Au début de la partie, seuls les Projets de la ligne du bas sont accessibles. Les Projets de la deuxième ligne ne seront accessibles que lorsque les deux Projets situés juste en dessous (dans la première ligne) seront complétés. Un Projet de la troisième ligne devient accessible dès que le Projet directement en dessous est réalisé.

Le Projet tout en haut de la pyramide ne devient disponible que lorsque tous les autres Projets ont été complétés. Il permet de gagner beaucoup de points de victoire et récompense ainsi les joueurs ayant décidé de s'investir dans leur QG.

Compléter un Projet

Chaque Projet ne peut être complété qu'une fois par partie. Pour compléter un Projet, dépensez le dé de la valeur indiquée sur celui-ci, puis marquez-le comme « complété » en y plaçant l'un de vos jetons.

Types de Projets



La plupart des Projets vous octroient un bonus immédiat. Ces bonus sont similaires à ceux procurés par les planètes lors de vos vols d'exploration. Ils sont détaillés à la dernière page de ce livret de règles.



Ce type de Projets vous donnent l'opportunité de faire une Course Quantique. S'il vous octroie également des points de victoire ou d'autres bonus, vous les gagnez immédiatement.

Les points de la Course Quantique ne sont, quant à eux, gagnés que lorsque vous déclarez utiliser cette course pendant un déplacement de votre Navette.

Course Quantique

Une Course Quantique vous donne l'opportunité de gagner des PVs en visitant plusieurs portes quantiques d'une même couleur. Vous ne pouvez faire une Course Quantique que si vous avez complété un Projet vous y autorisant. Chaque Course Quantique ne peut être réalisée qu'une seule fois dans la partie, mais c'est à vous de décider de l'utiliser lors d'un déplacement en particulier ou de la garder pour plus tard.

Pour faire une Course Quantique, annoncez le Projet que vous utilisez pour déplacer votre Navette. (La Course Quantique ne s'applique qu'à un seul dé, même si vous utilisez votre prochaine action pour réaliser un autre déplacement.) Si vous disposez de plusieurs Projets de Course Quantique complétés et non utilisés, vous pouvez choisir lequel utiliser (mais pas plus d'une Course Quantique par action de déplacement).

Votre but est de visiter autant de portes quantiques que possible. Ne comptabilisez pas la porte d'où vous commencez votre vol, mais uniquement celles par lesquelles vous passez et celle sur laquelle vous vous arrêtez. Chaque porte ne compte qu'une seule fois, même si vous y passez plusieurs fois. Pour chaque porte de la couleur indiquée sur le Projet, gagnez le nombre de PVs correspondants.

Exemple :

Vert complète ce Projet et gagne immédiatement 4 PVs. Plus tard dans la partie, elle décide d'utiliser la Course Quantique : elle dépense un dé de valeur 5 pour déplacer sa Navette.

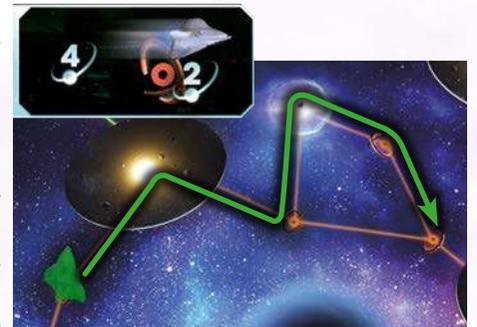
Elle visite 3 portes orange et gagne 6 PVs (elle ne gagne aucun PV pour la porte de départ même si celle-ci est orange).

Si elle avait utilisé un 6, elle aurait pu visiter deux fois une même porte orange, mais cela ne lui aurait rapporté aucun PV supplémentaire.

Une fois la Course Quantique utilisée, placez l'un de vos jetons sur son icône pour indiquer que vous ne pourrez plus l'utiliser.



Lorsque vous utilisez ce Projet, vous devez choisir la couleur de porte que vous souhaitez visiter : vous ne gagnez des PVs que pour une seule couleur.



BREVETER DES TECHNOLOGIES

Progrès Technologique

Chaque partie utilise trois plateaux Technologies (un choisi aléatoirement pour chaque groupe : I, II et III), tous visibles dès le début de la partie.

Lors du premier tour, seules les Technologies de la première rangée seront disponibles (celles les plus proches de l'Amas Stellaire). Le marqueur Temps doit pointer vers cette rangée de Technologies.

Les Technologies suivantes ne sont pas encore disponibles, mais elles le deviendront lors des manches suivantes, le marqueur Temps se déplaçant d'une rangée vers le haut à la fin de chaque manche. Toutes les Technologies antérieures à la manche en cours restent disponibles.



Breveter une Technologie

À votre tour, vous pouvez dépenser un dé pour breveter une Technologie disponible. La valeur du dé est indiquée à côté de la Technologie : placez l'un de vos jetons sur la Technologie pour indiquer que vous en possédez le Brevet.

Deux Brevets

Afin de rendre la compétition intéressante, chaque Technologie ne peut être brevetée que par deux joueurs différents. Une fois brevetée par deux joueurs, aucun autre joueur n'y aura accès pour le reste de la partie. Un même joueur ne peut pas avoir deux jetons sur une même Technologie.

Il y a deux façons de breveter une Technologie :



Une Technologie ne possédant qu'un seul symbole de dé ne pourra être brevetée que par un seul joueur au cours d'une même manche. À la fin de la manche au cours de laquelle la Technologie a été brevetée, le jeton du joueur est déplacé vers le bas afin de permettre à un autre joueur de breveter cette Technologie.

Remarque : Lors d'une partie à deux joueurs, les Technologies n'ayant qu'un seul symbole de dé ne peuvent être brevetées que par un seul joueur pendant toute la partie.



Une Technologie présentant deux symboles de dé peut être brevetée par deux joueurs, même pendant la même manche de jeu.

Bonus des Brevets

Certains Brevets vous donnent des bonus immédiats. D'autres vous octroient des capacités spéciales que vous pouvez utiliser pendant toute la partie. Toutes ces Technologies sont détaillées dans le Guide des Technologies.

ACHETER UN JETON MODIFICATEUR

Certains Projets de votre plateau QG, Systèmes Planétaires et Brevets vous feront gagner un jeton Modificateur. Il est également possible d'en acheter un en dépensant un dé de valeur 1 ou 2 pour un Modificateur ± 1 ou un dé de valeur 2 pour un Modificateur +2.

Les jetons Modificateur ne sont pas limités. Si la réserve venait à s'épuiser, utilisez une pièce ou un marqueur de votre choix en remplacement.



DÉS BONUS

Dé rouge

À chaque tour, vous avez la possibilité d'utiliser un seul et unique dé bonus. Vous devez donc en choisir un si vous en avez plusieurs à disposition.

Les dés bonus sont représentés par un dé rouge. Lorsque vous en utilisez un, prenez le dé rouge du Trou Noir (au centre de l'Amas Stellaire) et placez-le sur la valeur indiquée sur le dé bonus que vous utilisez. Une fois utilisé, remplacez le dé rouge dans le Trou Noir.

Ce dé bonus peut être utilisé comme n'importe quel autre dé et combiné avec un Modificateur. Il n'y a aucune restriction concernant l'ordre dans lequel vous utilisez vos dés.

Copier un dé non choisi

Une fois que chaque joueur a choisi ses dés, il en reste un sur le plateau Préparation (ou trois dans une partie à 2 joueurs). Lors de votre tour, pendant la phase d'Actions, vous pouvez copier l'un de ces dés et l'utiliser en tant que dé bonus. Pour cela, dépensez 4 cubes Ingénierie et placez le dé rouge sur la valeur copiée. Le dé argenté reste quant à lui sur le plateau et pourra être utilisé plus tard par d'autres joueurs.

Utiliser un dé bonus de votre réseau de Transmetteurs

Lorsque vous activez un Transmetteur, cela peut former un dé rouge si le Transmetteur adjacent est déjà activé. Vous pouvez utiliser ce dé comme votre dé bonus uniquement pendant ce tour (vous ne pouvez pas le garder pour plus tard). Si vous faites apparaître plusieurs dés de cette façon, vous choisissez celui que vous souhaitez utiliser (et perdez le ou les autres dés).



Utiliser un Duplicateur de dés



Certains Brevets et Projets de votre QG vous permettent de dépenser un dé pour en obtenir deux. Le premier dé est un dé argenté que vous pouvez utiliser normalement : au lieu de remettre le dé dépensé

dans le Trou Noir, placez-le sur sa nouvelle valeur.

Le dé rouge est un dé bonus. Vous ne pouvez réaliser cette action que si vous utilisez le dé rouge indiqué. Vous ne pouvez donc pas utiliser cette Technologie uniquement pour modifier la valeur du dé argenté dépensé.

Breveter un dé



Lorsque vous brevetez cette Technologie, vous devez payer un cube Ingénierie et utiliser le dé indiqué comme votre dé bonus de ce tour. Si vous ne pouvez pas le faire, vous ne pouvez pas breveter cette Technologie.

Remarque : En général, vous pouvez breveter une Technologie ou compléter un Projet de votre QG même si vous ne pouvez pas bénéficier de tous ses bonus. Ceux vous donnant un dé rouge sont une exception : vous devez pouvoir les utiliser.

Bonus d'Exploration



Certains Systèmes Planétaires vous octroient un dé bonus. Si vous gagnez ce Bonus d'Exploration et que vous ne voulez pas l'utiliser (par exemple, parce que vous avez déjà utilisé un autre dé bonus), n'oubliez pas que vous pouvez toujours prendre une tuile Bonus d'Exploration à la place.

PHASE DE PRODUCTION

Résumé de la fin de manche

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour de la phase d'Actions, ils passent à la phase de Production. Les joueurs vont gagner des cubes Ingénierie, des points de victoire (PVs) et mettre en place la manche suivante. Ces étapes sont résolues dans cet ordre :

1. Détermination du nouvel ordre du tour.
2. Gain des cubes Ingénierie.
3. Pénalités d'Initiative et d'Ingénierie.
4. Gain des PVs et des cubes Ingénierie des Transmetteurs activés.
5. Gain des PVs des Girodynes en rotation.
6. Gain des PVs des Technologies.
7. Mise en place de la manche suivante.

Détermination du nouvel ordre du tour

Ajustez les Navettes sur la piste d'ordre du tour en suivant l'ordre des marqueurs sur la piste d'Initiative. Le joueur dont le marqueur se trouve le plus à gauche sera le nouveau premier joueur. Le joueur le plus à droite sera le dernier joueur. Lorsque plusieurs marqueurs se trouvent empilés sur une même case de la piste d'Initiative, le marqueur du dessus est considéré comme étant « plus à gauche » que ceux qui sont en dessous. Ce nouvel ordre de tour s'applique dès le début de la manche suivante.

Vous devez mettre à jour les Navettes sur l'ordre du tour même à la fin de la dernière manche. Leur position respective rapportera des PVs à chaque joueur lors du décompte final.

Remarque : Lors du premier tour, les positions des Navettes ne correspondent pas à la piste d'Initiative. Cela sera corrigé dès la deuxième manche et pour toutes les manches suivantes.

Gain des cubes Ingénierie

Les joueurs gagnent des cubes Ingénierie comme indiqué à l'extrémité de la piste d'Ingénierie. Encore une fois, si deux marqueurs se trouvent sur une même case, c'est le marqueur du dessus qui est considéré comme prioritaire.

La quantité de cubes gagnés dépend du nombre de joueurs.

Exemple :

Rouge est devant, il reçoit donc 3 cubes Ingénierie. Vert est deuxième, car son marqueur se trouve au-dessus de celui de Jaune. Il reçoit donc 2 cubes Ingénierie. Jaune n'en gagne aucun.



Les cubes Ingénierie servent notamment à prendre un dé bonus, à gagner des PVs grâce à certains Transmetteurs activés ou à acheter des PVs supplémentaires lors de la résolution des objectifs de fin de partie.

Pénalités



Aux extrémités droites des pistes d'Initiative et d'Ingénierie se trouvent des cases -1 et -2. Un joueur ayant l'un de ses marqueurs sur ces cases perd le nombre de PVs indiqué. (Si ses deux marqueurs se trouvent sur ces cases, il subit les pénalités pour chacun de ses marqueurs.) Le score d'un joueur ne peut jamais être inférieur à zéro.

Transmetteurs activés

Un Transmetteur est considéré comme activé lorsque sa tuile a été retournée, après que tous ses coûts ont été payés. Ces Transmetteurs peuvent produire des PVs ou des cubes Ingénierie lors de cette phase de Production.

Remarque : Résolvez d'abord les Transmetteurs produisant des cubes Ingénierie. Ensuite, vous pourrez dépenser ces cubes pour alimenter les Transmetteurs produisant des PVs.

Girodynes en rotation

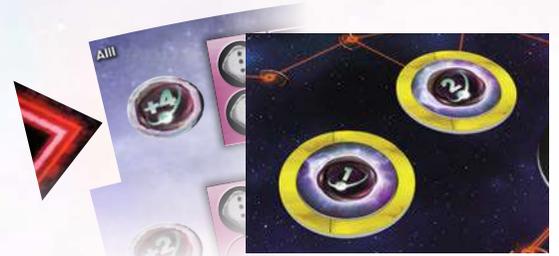


Un Girodynamique en rotation est un Girodynamique placé et retourné sur un Pulsar revendiqué. Tous les Girodynamiques en rotation rapportent des PVs lors de la phase de Production.

Chaque Girodynamique en rotation produit les PVs indiqués sur son jeton ainsi que les PVs indiqués sur le plateau Technologies de la manche en cours. (Le marqueur Temps pointe en direction de cette valeur.)

Exemple :

Le Girodynamique standard produit 6 PVs (2 + 4), et le Girodynamique léger produit 5 PVs (1 + 4). Jaune gagne donc un total de 11 PVs pour ses Girodynamiques.



Remarque : Même si la rangée de Technologie accorde 0 point ce tour, un Girodynamique en rotation produit toujours les points indiqués sur sa face.



Ce symbole indique que le nombre de PVs dépend de la position du marqueur Médiane : s'il est sur un emplacement de dé, ce symbole +? prend la valeur de cet emplacement ; s'il est entre deux emplacements de dés, il prend la valeur de l'emplacement de plus grande valeur.

Exemple :

Chaque Girodynamique en rotation produit 5 PVs en plus de sa valeur.



Technologies



Les Technologies vertes, possédant le symbole , peuvent vous rapporter des PVs lors de chaque phase de Production. Décomptez-les maintenant.

Mise en place de la manche suivante

S'il ne s'agit pas de la huitième manche de la partie, préparez la nouvelle manche en suivant ces étapes :

- Défaussez tous les Transmetteurs qui n'ont pas été achetés lors de cette manche. Révélez les 3 suivants du dessus de la pile (ils peuvent présenter des lettres différentes : au début du tour 3, par exemple, vous aurez deux A et un B).
- Pour chaque Technologie ayant été brevetée pour la première fois lors de cette manche, glissez le jeton vers la case du bas afin de laisser la possibilité à un autre joueur de la breveter (faites de même pour les Technologies pouvant être brevetées deux fois durant une même manche, cela rend le jeu plus lisible). Les Technologies possédant déjà deux jetons Joueur ne sont pas concernées.
- Faites progresser le marqueur Temps d'une rangée de Technologies vers le haut. Les Technologies de cette nouvelle rangée seront disponibles lors de cette nouvelle manche.

SOURCES DE PV

Il y a de multiples façons de gagner des points de victoires (PVs) au cours de la partie.

Pendant la phase d'Actions :

- Vous pouvez obtenir un bonus en étant le premier ou le second joueur à lancer la construction de deux Girodynes d'un même type.
- Vous pouvez gagner des PVs en activant certaines tuiles Transmetteurs.
- Lorsque vous terminez un vol sur un Système Planétaire comprenant une planète habitable disponible, vous pouvez gagner les PVs d'une tuile Bonus d'Exploration.
- Certains Brevets vous rapportent des PVs immédiats.
- Des Brevets vous octroient des PVs lorsque vous réalisez certaines actions.
- Certains Projets de votre QG vous rapportent des PVs immédiats.
- Des Projets de votre QG vous octroient des PVs lorsque votre Navette visite des portes quantiques d'une couleur définie.

Pendant la phase de Production :

- Certains Transmetteurs activés vous rapportent des PVs ou vous donnent la possibilité d'en acheter.
- Tous vos Girodynes en rotation produisent des PVs.
- Certains Brevets produisent des PVs.
- Vous pouvez perdre des PVs si votre marqueur se trouve sur les cases les plus à droite des pistes d'Initiative et d'Ingénierie.
- Lors d'une partie à 2 joueurs, vous gagnez 1 PV si vous êtes troisième sur la piste d'Ingénierie.

À la fin de la partie :

- Gagnez les PVs indiqués sur votre Aide de Jeu et détaillés ci-dessous.

2x	2
3x	4
4x	6
5x	9
6x	12
7x	16
8x	20
9x	25
10x	30
11x	36
12x	42
13x	50
...	+3



Remarque : Si votre score atteint ou dépasse 100 PVs, prenez votre marqueur 100 PVs et placez-le devant vous. Si vous atteignez les 200 PVs, retournez-le sur sa face 200 PVs.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la huitième manche. Vous recevez des PVs additionnels pour vos divers accomplissements.

Tuiles Objectif

Trois tuiles Objectif sont présentes à chaque partie. Nous vous conseillons d'utiliser les tuiles portant le symbole  lors de vos premières parties. Dans une partie standard, ces tuiles sont piochées aléatoirement (les trois autres tuiles étant rangées dans la boîte).

Une tuile Objectif offre différentes façons de gagner des PVs à la fin de la partie :



Si vous avez rempli la condition indiquée sur la tuile, vous gagnerez le nombre de PVs correspondant lors du décompte final. Vous avez alors l'opportunité de dépenser le nombre de cubes Ingénierie indiqué afin de gagner les PVs supplémentaires du premier bonus. Si vous avez payé pour le premier bonus, vous pouvez payer afin de toucher également le second bonus.

Exemple :

Si vous avez breveté au moins 5 Technologies, vous gagnez 6 PVs à la fin de la partie. En plus de cela, vous pouvez gagner 6 PVs supplémentaires en dépensant quatre cubes Ingénierie. Si vous le faites, vous avez la possibilité de défausser un cube supplémentaire pour gagner 6 PVs de plus. Ces Bonus sont disponibles uniquement si vous avez breveté au moins 5 Technologies.

Tous les objectifs sont détaillés à la page suivante.

Décompte final

Les joueurs décomptent leurs PVs comme indiqué sur leur Aide de Jeu :

1. Les Brevets violets vous octroient des PVs en fin de partie. La plupart d'entre eux peuvent être décomptés à cette phase. Certains augmenteront les PVs obtenus aux étapes ci-dessous.
2. Décomptez les PVs des tuiles Objectif.
3. Gagnez 1 PV pour chaque Pulsar revendiqué n'ayant aucun Girodyne ou ayant un Girodyne encore en construction.
4. Gagnez 1 PV pour chaque Girodyne encore en construction ou placé devant vous.
5. Gagnez 1 PV par paire de cubes Ingénierie non dépensés (un cube seul ne rapporte aucun PV).
6. Gagnez les PVs correspondant à votre position finale sur la piste d'Initiative : le premier joueur gagne 7 PVs et le deuxième 4 PVs. Lors d'une partie à 2 ou 4 joueurs, le troisième joueur gagne 2 PVs. Lors d'une partie à 3 joueurs, il n'y a aucun PV pour la troisième place.
7. Enfin, chaque joueur gagne des PVs en fonction du nombre de ses stations établies dans les Systèmes Planétaires, comme indiqué sur l'Aide de Jeu : 50 PVs pour 13 stations, et un bonus de 3 PVs supplémentaires pour chaque station au-delà de 13.



Remarque : Les tuiles Bonus d'Exploration et les Technologies ayant ce symbole s'appliquent à l'étape 7 ci-dessus. Elles ne sont prises en compte dans aucune autre situation où vous devez décompter le nombre de vos stations.

Victoire

Le joueur totalisant le plus de PVs remporte la partie. Les égalités sont résolues en faveur du joueur le plus en avance sur la piste d'Initiative.

TUILES OBJECTIF



Objectif : Avoir au moins 2 Girodynes du même type en rotation.



Objectif : Avoir au moins 3 Girodynes du même type en rotation.



Objectif : Avoir au moins 2 Girodynes de types différents en rotation.



Objectif : Avoir au moins 3 Girodynes en rotation, quels que soient leurs types.



Objectif : Avoir au moins 3 Transmetteurs activés.



Objectif : Avoir au moins 4 Transmetteurs activés.

Remarque : Lors d'une partie ayant deux objectifs nécessitant des Girodynes en rotation, les mêmes Girodynes ne peuvent pas être utilisés pour remplir ces deux objectifs.



Objectif : Avoir au moins 9 de vos jetons sur des planètes de l'Amas Stellaire.



Objectif : Avoir au moins 11 de vos jetons sur des planètes de l'Amas Stellaire.



Objectif : Avoir au moins 5 Technologies brevetées.



Objectif : Avoir au moins 6 Technologies brevetées.



Objectif : Avoir complété au moins 5 Projets de votre QG (les Courses Quantiques sont prises en compte même si elles n'ont pas été utilisées).



Objectif : Avoir complété et utilisé au moins 3 Courses Quantiques (les Courses Quantiques utilisées pour un déplacement rapportant 0 PV sont considérées comme utilisées).

Remarque : Les tuiles Technologies et les Bonus d'Exploration décomptés lors du décompte final des stations additionnelles ne s'appliquent pas à ces objectifs.

PARTIE À DEUX JOUEURS

Mise en place

Utiliser la face « 2 ou 3 joueurs » du plateau Amas Stellaire. Tous les autres plateaux sont les mêmes, quel que soit le nombre de joueurs.

Lors d'une partie à 2 joueurs, chaque joueur dispose de deux Navettes à sa couleur sur la piste d'ordre du tour.

Décidez aléatoirement du premier joueur : celui-ci place ses Navettes sur la première et sur la troisième case de la piste. Le second joueur place ses Navettes sur la deuxième et sur la quatrième case. (Chaque joueur dispose d'une troisième Navette placée sur le plateau Amas Stellaire, comme pour toute partie.)

Chaque joueur dispose de deux marqueurs sur chacune des pistes d'Initiative et d'Ingénierie. Ceux-ci sont placés dans l'ordre inverse du tour.

Exemple :

Si Vert joue en premier, ses Navettes d'ordre du tour ainsi que ses marqueurs doivent être positionnés comme cela :



Phase de Préparation

Le premier joueur lance les 7 dés argentés. Les joueurs choisissent deux dés comme dans une partie normale. Le choix des dés se fait dans l'ordre du tour : le premier joueur sera donc également le deuxième, le troisième ou le quatrième à choisir son deuxième dé, suivant la position de ses Navettes.

Lorsqu'un joueur doit ajuster l'un de ses marqueurs (suite à des récompenses ou des pénalités), il peut choisir lequel de ses deux marqueurs il déplace. Toutefois, si ce choix devait conduire le marqueur choisi à aller au-delà de l'extrémité droite de sa piste, le joueur serait obligé de déplacer son autre marqueur.

Phase d'Actions

Trois dés non choisis restent sur le plateau Préparation. Un joueur peut dépenser quatre cubes Ingénierie afin de copier l'un de ces dés en tant que dé bonus.

Le joueur étant premier sur la piste d'ordre du tour sera le premier à faire ses actions, puis le second joueur réalisera ses actions (la position des Navettes n'est pas prise en compte lors de cette phase).

Les jetons d'une couleur n'étant pas en jeu sont utilisés pour occulter les planètes marquées 3+ et 4.

Les Technologies ayant une seule icône de dé ne peuvent être brevetées que par un seul joueur pendant toute la partie.

Les autres règles s'appliquent normalement. Notamment, le second joueur à lancer la construction de deux Girodynes d'un même type remporte 4 PVs.

Phase de Production

Ajustez les quatre Navettes en suivant l'ordre de la piste d'Initiative. (Lors de la mise en place du tour 1, les marqueurs sont placés dans l'ordre inverse du tour. Lors des tours suivants, la position des Navettes doit correspondre à celle des marqueurs sur la piste d'Initiative.) Cela définit le nouvel ordre du tour.

Les bonus de position sur la piste d'Ingénierie sont indiqués sur la face 2 joueurs du plateau Préparation :

- 2 cubes Ingénierie pour le joueur dont le marqueur est le plus avancé.
- 1 cube pour le joueur en deuxième position.
- 1 PV pour le joueur en troisième position.

Si un joueur se trouve en première et en deuxième position, il gagne 3 cubes Ingénierie.

Un joueur ayant ses marqueurs sur les cases les plus à droite des deux pistes subira les pénalités correspondantes.

Décompte final

Le décompte final n'est pas modifié. Lorsque vous gagnez les PVs de la piste d'Initiative, procédez comme dans une partie à 4 joueurs : l'un des joueurs recevra des points pour ses deux places.

PARTIE À 3 JOUEURS

Par rapport aux parties à 4 joueurs, les parties à 3 joueurs entraînent les ajustements suivants :

- Utilisez le verso du plateau Préparation, donnant des bonus différents sur la piste d'Ingénierie.
- Utilisez seulement 7 des 9 dés argentés.
- Utilisez les jetons de la couleur qui n'est pas en jeu pour occulter les planètes marquées 4.
- Lors du décompte final, aucun point n'est accordé pour la troisième place.

"Je ne suis venu que pour m'enrichir rapidement. Mais maintenant, après avoir construit cet endroit, je ne me vois vivre nulle part ailleurs."

INDEX DES ICÔNES

Bonus immédiats



Gagnez le nombre de PVs indiqué.



Prenez dans la réserve un jeton Girodyne de type indiqué.



Prenez dans la réserve un jeton Girodyne de l'un des deux types indiqués.



Prenez dans la réserve un jeton Girodyne de votre choix.



Prenez dans la réserve deux jetons Girodyne de types différents.



Piochez une tuile Bonus d'Exploration (et résolvez-la). La plupart des tuiles sont défaussées immédiatement. Si la pioche est vide, mélangez les tuiles défaussées pour former une nouvelle pioche.



Prenez le jeton Modificateur indiqué. (Si la réserve est vide, utilisez un substitut.)



Prenez le dé indiqué. Vous devez utiliser le dé rouge en tant que dé bonus pendant ce tour. Comment dupliquer ses dés est expliqué page 15.



Gagnez le nombre de cubes Ingénierie indiqué. (La quantité de cubes n'est pas limitée. Si nécessaire, utilisez les jetons 4 cubes : vous pouvez les échanger librement pendant la partie.)



Prenez le dé rouge et placez-le sur la valeur indiquée : vous pouvez l'utiliser à votre tour en tant que dé bonus. (Rappel : Si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser le Bonus d'Exploration d'un Système Planétaire, vous pouvez toujours piocher une tuile Bonus d'Exploration.)

Autres Bonus



Ce Projet vous permet de faire une Course Quantique. Les Courses Quantiques sont expliquées page 14.



Ce Projet vous permet de faire une Course Quantique de la couleur de votre choix, comme expliqué page 14.



Si vous piochez l'une de ces tuiles Bonus d'Exploration, conservez-la pour le reste de la partie. (C'est la seule tuile qui n'est pas utilisée et défaussée immédiatement.) À la fin de la partie, lorsque vous décomptez votre nombre de stations sur les planètes, chacune de ces tuiles en votre possession compte comme une station supplémentaire. Ceci s'applique uniquement pour le décompte des stations et est ignoré lors du décompte des tuiles Objectif.

Transmetteurs



Gagnez immédiatement le nombre de PVs indiqué.



Vous pouvez immédiatement revendre un Pulsar isolé.



Téléportez immédiatement votre Navette sur un Pulsar et procédez comme si vous y aviez terminé votre déplacement.



Téléportez immédiatement votre Navette sur un Système Planétaire et procédez comme si vous y aviez terminé votre déplacement.



Téléportez immédiatement votre Navette sur le lieu de votre choix et procédez comme si vous y aviez terminé votre déplacement.

Remarque : Vous ne pouvez jamais vous téléporter sur un Pulsar isolé.



Lors de chaque phase de Production, gagnez le nombre de PVs indiqué.



Lors de chaque phase de Production, gagnez le nombre de cubes Ingénierie indiqué.



Lors de chaque phase de Production, vous pouvez dépenser un cube Ingénierie pour gagner le nombre de PVs indiqué. Utilisable une fois par tour. Vous pouvez utiliser un cube venant d'être produit par l'un de vos Transmetteurs.

Un jeu de Vladimír Suchý

Illustrations : **Sören Meding**

Direction artistique

et mise en page : **Filip Murmak**

Chef de projet : **Petr Murmak**

Responsable de production : **Vít Vodička**

Rédaction des règles : **Jason Holt**

Traduction française : **MeepleRules.fr**

Testeur principal : **Michal "Elwen" Štách**

Testeurs : Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léňa, Janča, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David-Korejtko, Chase Brouters, Juraj, Daniela, Ben, Jožko Kudla, Michal Tomašovič, Karel Száko, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vlk, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony-Rubbo, John Raines et les autres membres des divers clubs de République tchèque, ainsi que tous les magnifiques visiteurs de Czechgaming, The Gathering of Friends, Žihle, Beskydské zimní hrátky, Herní víkend et de tous les autres événements de notre système solaire. Merci à Radim "Finder" Pech pour les sublimes illustrations de ce livret de règles.

Un remerciement très spécial à Katka Suchá, pour tout.

© Czech Games Edition

Octobre 2017

www.CzechGames.com



© 2018 IELLO

pour la version française
9, Avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt - France
www.iello.fr

