

TOM LEHMANN



Arc #3

## Invasion Xeno

Quand les colons rencontrent une race hostile, les «Xenos», la galaxie est soudainement assiégée. Désormais, aucune négociation n'est possible. Les Empires doivent s'allier pour affronter cette menace. Les secrets Alien, depuis longtemps perdus, pourraient détenir la clef pour contrecarrer les Xenos. Pourrez-vous construire un empire puissant, tout en vous défendant contre l'invasion ?

### PRÉSENTATION

*Xeno Invasion* ajoute à *Race for the Galaxy* de nouveaux mondes de départ et de nouvelles cartes de jeu, des cartes d'action et des jetons PV pour un cinquième joueur, ainsi qu'un nouveau mode de jeu : *Invasion Xeno*.

Cette extension est un arc indépendant : utilisez-la uniquement avec le jeu de base, sans aucune autre extension.

Commencez par intégrer les nouvelles cartes (en lisant les présentes règles), puis, une fois familiarisé avec les nouveaux pouvoirs, jouez avec le *Mode Invasion*.

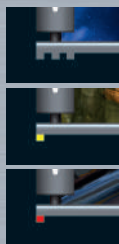
### CONTENU

5 cartes mondes de départ (de 5 à 9)	12 jetons 1 PV
46 cartes de jeu	5 bunkers
9 cartes d'action pour un 5ème joueur	2 tuiles de Menace
5 cartes Résumé - <i>Mode Invasion</i>	2 indicateurs (flèches)
5 cartes d'action <i>Produire : Réparation</i>	1 tuile Empires vaincus
40 cartes <i>Invasion Xeno</i>	2 tuiles bonus
5 disques Amiral	14 jetons monde endommagé
1 piste de Menace Xeno	25 jetons Récompense : 20x1 ; 5x5

*Avant votre première partie, détachez soigneusement les jetons PV et les éléments du Mode Invasion de leur punchboard.*

## CARTES DE JEU ADDITIONNELLES

*Invasion Xeno* peut être joué sans les règles du *Mode Invasion*. Ajoutez simplement les nouveaux mondes de départ et les cartes de jeu au jeu de base. Pour se faire, retirez toutes les cartes du premier arc, avec 1 à 3 marques grises sur le bord gauche inférieur, et les cartes d'*Artefacts Aliens*, avec une seule marque dorée. Les cartes de cette extension ont quant à elles une seule marque rouge. Les cartes d'action, jetons PV et cartes en main initiale prédéfinie peuvent également être inclus.



N'utilisez aucune carte invasion, ni cartes Résumé, ni cartes *Produire* : *Réparation*, ni la piste de Menace ou d'autres marqueurs (à l'exception éventuellement des jetons PV pour le 5ème joueur).

**Mise en place** (sauf utilisation des mains initiales prédéfinies). Séparez les mondes de départ avec numéros bleus (pairs) et rouges (impairs) en deux groupes. Mélangez chaque groupe séparément, puis distribuez une carte de chaque groupe à chaque joueur. Mélangez les mondes de départ restants avec les cartes de jeu, et distribuez six cartes à chaque joueur. Après avoir examiné ses huit cartes, chaque joueur défasse un des deux mondes de départ et deux des six cartes de jeu. Les joueurs révèlent ensuite simultanément leur monde de départ et commencent la partie.

**Important** (nouvelle règle). Dans cette extension, **toutes** les actions *Explorer* sont considérées comme ayant le pouvoir *combiner l'exploration* (de Rebelles contre Imperium) : tirez les cartes normalement, **ajoutez-les** à vos cartes en main, puis défassez-en le nombre approprié à partir de toutes vos cartes en main.

*Astuce* : de nombreux joueurs trouvent pratique d'énoncer clairement combien de cartes ils doivent défasser *avant* d'ajouter les cartes de l'exploration en main (afin d'éviter les erreurs).

*Exemple* : Hélène a 5 cartes en main et 2 pouvoirs Explorer «Tirez 1 carte de plus» dans son tableau. Quand Cyril décide d'Explorer, Hélène tire 4 cartes. Quand elle ajoute ces cartes à sa main, elle garde en tête de «Défasser 3 cartes». À la fin de la phase d'Exploration, Hélène a 6 cartes en main.

**Mondes Xeno**. Huit mondes sont des mondes militaires **XENO**, (avec un numéro de défense écrit en bleu) et un symbole

Les mondes militaires **XENO** peuvent être conquis normalement mais **ne peuvent pas** être colonisés en utilisant des pouvoirs *Payer-pour-assujettir* comme celui du *Diplomate*.



**Militaire contre les Xenos.** Certains pouvoirs ont une force militaire *spécifique* contre les mondes militaires **XENO** uniquement (dans le mode normal) et peuvent être combinés avec la force militaire classique.




**Pouvoirs Réparation et Défense Xeno.** Ces pouvoirs ne s'appliquent qu'au *Mode Invasion*. Ignorez-les dans le mode de jeu normal.



**Mot-clef Anti-Xeno.** 2 développements à 6 font référence au mot-clef **ANTI-XENO**, qui sont présents dans les titres de certaines cartes.

**Autres Pouvoirs.** La plupart des nouveaux pouvoirs sont des variations de pouvoirs existants. Ceux qui ne le sont pas ont un texte descriptif sur la carte et des explications détaillées dans la présente règle (page 9 et suivantes).

Cette extension ajoute 2 pouvoirs *Payer-pour-assujettir* (  ), similaires à celui du *Diplomate*. Les différents pouvoirs *Payer-pour-assujettir* ne se combinent pas entre eux (mais peuvent bénéficier d'autres réductions).

**Décompte (fin de partie).** Pour chaque développement à 6, une carte donnée ne peut marquer des points que dans *une seule* catégorie du développement.

Deux mondes, *Monde Corrosif Élevé* et *Coalition Élevée*, ont des PV conditionnels, similaires aux «?» des développements à 6.

**Important.** Jouez quelques parties avec les nouvelles cartes de cette extension avant de lire la suite des règles et d'essayer le *Mode Invasion*.

## MODE INVASION

**Introduction.** Dans ce mode, les joueurs doivent combattre 3 vagues successives d'invasions Xeno, qui attaquent automatiquement à chaque fin de tour.

Les joueurs gagnent des Récompenses (qui valent des PV) en défendant avec succès leur empire. Si un empire n'arrive pas à défendre, les Xenos endommagent un de ses mondes. Si tous les empires sont mis en échec 2 fois, ils sont *vaincus* par les Xenos.

Pendant les phases *Produire*, les joueurs peuvent contribuer à l'effort de guerre en sacrifiant des ressources (leur rapportant des PV) et/ou réparer les mondes endommagés.

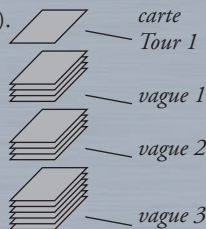
Si les joueurs cumulent collectivement suffisamment de force militaire, ils repoussent la menace Xeno. Repousser les Xenos ou être vaincu par eux sont des nouveaux moyens de terminer la partie. À la fin de la partie – et seulement si les Empires ne sont pas vaincus – les joueurs ayant contribué le plus, militairement et matériellement, contre les Xenos reçoivent un bonus de 5 PV.

Mettez en place le jeu de manière habituelle, en plus des étapes suivantes :



bunker

1. Donnez à chaque joueur une carte *Produire : Réparation*, un disque amiral, un Résumé et un bunker. Retirez les éléments non utilisés du jeu (la plupart des joueurs placent leur bunker au-dessus de leur monde de départ).



Pioche invasion

2. Séparez les 40 cartes invasion en 3 groupes : vague 1 (🔴 × 11), vague 2 (🔴 × 11) et vague 3 (🔴 × 17). Mélangez chaque vague séparément. Utilisez 2 cartes vague 1 et 2 cartes vague 2 *par joueur*. Utilisez *l'intégralité* des cartes vague 3. Empilez (en partant du bas) les cartes de vague 3, puis vague 2, puis vague 1, puis finalement la carte spécifique Tour 1 face visible sur le dessus, pour former la pioche de cartes invasion. Retirez les cartes vague 1 et 2 inutilisés du jeu.

Dans la *variante experts pour 2 joueurs*, utilisez deux cartes vague 1 et deux cartes vague 2 (et pas quatre de chaque).

3. Utilisez la tuile de Menace adaptée au nombre de joueurs. Placez l'indicateur de Menace sur la piste de Menace à la valeur indiquée sur la tuile.



tuile Menace (3 joueurs)



Valeur initiale de la Menace (3 joueurs)

Placez l'indicateur du total Militaire contre Xeno, la tuile Empires vaincus (face 0 visible) et les disques Amiral près de la piste de Menace.



4. Placez les tuiles bonus *Meilleur Amiral* et *Meilleur Effort de guerre*, ainsi que les jetons Récompenses, à portée.



Meilleur Amiral



Meilleur Effort



Récompenses de Défense



**Le jeu.** La partie se déroule suivant les règles normales avec les exceptions :

- 1) une étape *Invasion* a lieu à la fin des tours 3 et plus (après la défausse) ;
- 2) les joueurs peuvent sacrifier des ressources et réparer des mondes pendant chaque phase *Produire* ;
- 3) une phase *Coloniser* est déclenchée automatiquement pendant le premier tour de jeu (si des joueurs choisissent *Coloniser* pendant le 1er tour, il n'y a toujours qu'une seule phase *Coloniser* - et ces joueurs reçoivent leur bonus d'action).



Au 1<sup>er</sup> tour, retournez la carte Tour 1 ; au 2<sup>ème</sup> tour, défaussez-la (comme indiqué). Ignorez l'étape invasion pendant ces deux tours. Ceci est également appliqué pour la *variante experts pour 2 joueurs*.

**Étape d'invasion** (à partir du tour 3, après la défausse des joueurs -due à un excès de cartes en main- et avant de vérifier les conditions normales de fin de partie).

**1. Mettre à jour les disques Amiral.** Pour la première étape d'invasion (tour 3), placez les disques Amiral de chaque joueur sur la piste de Menace sur la case correspondant à leur *force militaire actuelle contre les Xenos* (force militaire plus le spécifique contre les Xenos , en ignorant les pouvoirs de défense Xeno  et la force militaire temporaire). Faites-le dans le sens horaire, en commençant par le joueur avec le plus petit numéro sur son monde de départ, en empilant les disques si nécessaire. Si la force d'un joueur contre les Xenos est à moins de -2, placez son disque à gauche de l'espace -2.

Pendant cette étape dans les tours suivants (et uniquement au début de l'étape d'invasion), déplacez ces disques pour indiquer la force militaire contre les Xenos actuelle de chaque joueur. Faites-le dans l'ordre décroissant des disques sur la piste de Menace, du haut en bas d'une pile. Placez le disque déplacé sur le dessus d'une pile si nécessaire.

*Exceptions :* Déplacer plusieurs disques d'une case vers une même autre se fait en groupe, en préservant ainsi l'ordre relatif. Ne déplacez pas le disque d'un joueur si ce dernier n'a pas changé de force militaire contre les Xenos.





*Exemple :* Violet descend d'abord d'une case, puis Jaune et Vert montent de deux cases (en groupe). Bleu et Rouge n'ont pas changé et restent en pile.

**2. Vérifier la Menace Xeno.** Placez l'indicateur Total militaire sur la piste de Menace pour indiquer le **total** de force militaire contre les Xenos de **tous les joueurs** (si ce total est positif).



Si le total est *plus grand ou égal* à la valeur actuelle de Menace (l'autre indicateur), alors la partie se termine en ayant vaincu les Xenos. Sinon, continuez l'étape d'Invasion.

**3a. Attribuer les cartes Invasion.** Dévoilez autant de cartes Invasion que de joueurs. Attribuez à chaque joueur une carte : la plus forte contre le plus haut sur la piste de Menace, la 2ème plus forte contre le 2ème plus haut, et ainsi de suite. Le joueur sur le dessus d'une pile est considéré comme plus haut au sein de cette pile. Pour l'attribution des cartes, les Invasions «force militaire+X»  sont toutes considérées comme plus fortes que les Invasions indiquées d'un simple chiffre .

Si la pioche des cartes Invasion est épuisée, mélangez les cartes de vague 3 (uniquement) pour former une nouvelle pioche.

Après avoir attribué les cartes, déplacez le disque Amiral du dessous de chaque pile au dessus (ainsi les joueurs restant à égalité auront des cartes attribuées dans un ordre légèrement différent le tour suivant). *Exemple (ci-dessus) :* Rouge et Violet sont placés dessus.

**3b. Résoudre les Invasions.** Chaque joueur compare sa carte Invasion à sa force militaire contre les Xenos, *plus* tous les symboles défense contre Xenos de son tableau (ces pouvoirs de défense n'ont aucun autre effet).



Un joueur peut pendant cette étape utiliser des pouvoirs de type *Coloniser* pour ajouter une force militaire temporaire, y compris la militaire spécifique ou la défense temporaire contre les Xenos. Des pouvoirs utilisés avant dans le tour (pendant la phase *Coloniser*) ne s'ajoutent pas à ce total (sauf si utilisés à nouveau).

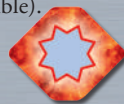
Un joueur peut aussi utiliser le pouvoir de son bunker en défaussant 1 carte de sa main pour une défense temporaire contre Xenos de +2.



Une Invasion «force militaire+X» a X de plus que la force militaire du joueur *avant* d'ajouter la force militaire spécifique contre Xenos, la défense contre Xenos ou une force militaire temporaire.



Si la force d'Invasion est *plus forte ou égal* au total du joueur, alors les Xenos *endommagent* un de ses mondes non endommagés (si c'est possible). Le joueur choisit quel monde est endommagé et le retourne face cachée (en défaussant la ressource du monde) et place un marqueur dommage dessus.



Un monde endommagé compte pour la taille du tableau du joueur. Ses pouvoirs et spécificités ne peuvent pas être utilisés ; il ne peut pas recevoir une Ressource ; en fin de partie, il ne donne aucun point (ni ne permet de marquer avec d'autres cartes). (Certains joueurs préféreront juste placer le marqueur dommage sur le monde sans le retourner)

Si la force d'Invasion est *moins forte que* le total, alors le joueur gagne 1 ou 2 jetons *Récompenses* (et pas PV). Prenez le nombre indiqué sur la tuile de Menace en fonction de la position du joueur sur la piste de Menace : 5 étoiles représentant la plus haute position jusqu'à 1 étoile la plus basse. Ainsi le joueur avec la *plus basse* force militaire contre les Xenos gagne *plus* s'il réussit à défendre. Vous pouvez faire la monnaie à tout moment dans les jetons Récompenses.



Si *tous* les joueurs n'arrivent pas à défendre contre l'invasion ce tour, retournez la tuile Empires vaincus de 0 à 1. Si *tous* les joueurs n'arrivent pas à défendre une seconde fois, la partie se termine (qu'il y ait eu ou non des tours de défense réussis entre ces deux échecs).



Les joueurs défaussent ensuite leur carte Invasion, terminant ainsi l'étape d'Invasion. Défaussez définitivement les cartes de vagues 1 et 2. Conservez les cartes de vague 3 dans une défausse (que vous remélangez si la pioche venait à s'épuiser).

**Produire : Contribution à l'effort de guerre.** Au *début* de la phase *Produire*, chaque joueur avec des ressources (de mondes colonisés ou d'une précédente phase *Produire*) peut les défausser. Pour chaque ressource défaussée, réduisez la valeur de la Menace de 1 (mais jamais en dessous de 0) et gagnez 1 jeton PV.

Conservez les jetons PV reçus pour l'effort de guerre *séparés* de ceux reçus pendant la phase *Consommer* (même si vous les prenez de la même réserve), en les plaçant sur votre tuile bunker (ou proche d'elle). Vous pourrez ainsi déterminer le *Meilleur Effort de guerre* en fin de partie.

Les décisions sont censées être simultanées. Si nécessaire, appliquez la règle standard de timing pour faire l'intégralité de la phase *Produire* de chaque joueur (en commençant par le joueur avec le plus petit numéro sur son monde de départ puis en sens horaire).

**Produire : Réparation des mondes.** À n'importe quel moment *après* le début de la phase *Produire*, les joueurs peuvent réparer des mondes endommagés. Pour réparer un monde, défaussez 2 cartes, ou défaussez 1 ressource, ou utilisez un pouvoir de réparation, ou utilisez la moitié du bonus de *Produire : Réparation* (ce bonus permet de réparer jusqu'à 2 mondes). Retournez le monde face visible et retirez son jeton dommage. Les réparations peuvent être combinées avec les pouvoirs de type *Produire* dans n'importe quel ordre. Il n'y a pas de limite au nombre de réparations dans une même phase (tant qu'un joueur veut/peut le faire).

*Exemple : Cyril, avec une carte en main, pioche une carte grâce à son Réseau Rebelle. Il défausse deux cartes pour réparer son Monde producteur d'épices, puis produire une ressource dessus. Il défausse ensuite cette ressource pour réparer son Usine Robotisée Alien, puis produire une ressource dessus. Il utilise enfin Économie Diversifiée pour piocher 2 cartes (puisqu'il a produit 2 types de ressources pendant cette phase).*

Ne placez *pas* «automatiquement» une ressource sur un monde trouvaille après l'avoir réparé (mais vous pourrez produire dessus lors de cette phase éventuellement).

Vous ne pouvez *pas* produire des ressources plusieurs fois dans une même phase *Produire* sur un même monde (en défaussant sa ressource entre deux pour réparer un monde), même si c'est un monde trouvaille et que vous avez suffisamment de pouvoirs de production sur les trouvailles.

Un pouvoir de réparation ou le bonus *Produire : Réparation* ne sont pas requis pour réparer des mondes : ils ne sont qu'une des possibilités de le faire.



**Variante experts pour 2 joueurs :** un joueur qui choisit à la fois les actions *Produire* et *Produire : Réparation* reçoit les deux bonus durant la phase *Produire*. Il n'y a néanmoins qu'une seule phase *Produire*.

**Fin de la partie.** Le mode Invasion se termine soit de manière normale (réserve de PV ou 12 cartes dans le tableau), soit si l'empire est vaincu (si tous les joueurs n'arrivent pas à défendre une seconde fois), soit en repoussant les Xenos (les joueurs atteignent ou dépassent collectivement la valeur de la Menace Xeno).

Une étape d'Invasion se produit lors du dernier tour (bien que si les joueurs dépassent la menace Xeno, il n'y aura pas de pioche de cartes Invasion).

Sauf si les Empires ont été vaincus, les joueurs avec la meilleure force militaire contre les Xenos et le plus grand nombre de PV suite à l'effort de guerre (sur le bunker) reçoivent un bonus de 5 PV en prenant les tuiles associées (*Meilleur Amiral* et *Meilleur Effort de guerre*).



Des joueurs à égalité pour ces bonus reçoivent tous 5 PV (en prenant des jetons PV). Attention : ces PV ne comptent pas pour le développement *Renaissance Galactique*.

Les joueurs additionnent leurs PV normalement, y compris les jetons Récompense et tuiles bonus. Les jetons PV obtenus par l'effort de guerre comptent pour calculer le bonus de PV de *Renaissance Galactique* (mais pas les jetons Récompense et les tuiles bonus). Les mondes endommagés ne rapportent aucun PV ni ne comptent pour évaluer les PV d'une autre carte (comme un développement à 6).

## CRÉDITS

Conception, développement et règles : Tom Lehmann

Graphiques originaux et assistance au développement : Wei-Hwa Huang

Graphiste : Mirko Suzuki

Illustrations : Martin Hoffmann et Claus Stephan

Tests et avis : Ken Chaney, Chris Esko, Aaron Fuegi, John Hart, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha Lantzner, Sandy Kutin, Chris Lopez, Dan Luxenberg, Sean McCarthy, Charles Patrick, John Perkins, Mike Pustilnik, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Ed Rothenheber, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Daniel Tregear, Dave Thorby, Don Woods, anonyme et beaucoup d'autres.  
Merci à tous !

Remerciements spéciaux : Chris Lopez.



## LES POUVOIRS DES CARTES (par phase)

### AU PLACEMENT

#### Défausser pour ajouter une ressource



Vous pouvez défausser 1 carte de votre main pour ajouter 1 ressource génétique (■) sur ce monde quand vous le posez.

*La défausse est faite avant de recevoir des cartes du bonus Coloniser ou pouvoir de pioche après avoir posé un monde.*

### I : EXPLORER

#### Tirer en plus pour chaque monde Rebelle



Tirez 1 carte de plus pour chaque monde militaire *Rebelle* (○) dans votre tableau.

### III : COLONISER

#### Force militaire spécifique



Renforce la force militaire pour conquérir des mondes militaires *Xenos* (⊗).



*Dans le Mode Invasion, la force militaire contre les Xenos sert également pour défendre contre les Invasions Xenos.*

#### Force militaire temporaire

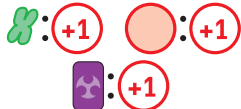



Vous pouvez défausser le type de ressource indiqué pour un bonus militaire jusqu'à la fin de cette phase/étape Invasion.



Vous pouvez défausser une ressource Alien pour +3 force militaire contre Xenos jusqu'à la fin de cette phase/étape Invasion.

#### Force militaire/ Force militaire spécifique



Respectivement, +1 force militaire pour chaque monde , monde militaire Rebelle (○), ou carte **IMPERIUM** dans votre tableau *au début* de cette phase/étape d'Invasion.




+1 force militaire contre Xenos pour chaque *monde non-militaire* (○) dans votre tableau *au début* de cette phase/étape d'Invasion.

### III : COLONISER (suite)

#### Payer pour assujettir (⊗⊙)



En tant qu'action, le joueur peut placer un monde militaire  comme un monde non-militaire (○).

Le coût est sa défense, avec les éventuelles réductions applicables (incluant pour *Terraformeurs élevés*, sa réduction de -1).

*Seul un pouvoir Payer-pour-assujettir peut être utilisé pour coloniser un monde.*

*Les mondes militaires Xenos (⊗) ne peuvent pas être colonisés par ces types de pouvoirs (incluant le **Diplomate**).*

#### Défense Xeno temporaire

*Mode Invasion uniquement*



Vous pouvez défausser une ressource ou le type indiqué de ressource pour un bonus de défense contre les Xenos pendant cette étape Invasion.



#### Défense Xeno

*Mode Invasion uniquement*



Renforce la défense contre les cartes Invasion (aucun autre effet).



#### Défense Xeno temporaire

*Mode Invasion uniquement*



Vous pouvez défausser du tableau pour un bonus+3 en défense contre les

Xenos pendant cette étape Invasion.

*Ce bonus vient en plus de la force militaire et militaire spécifique Xeno de la carte elle-même (Milice Anti-Xeno).*

#### Défense Xeno temporaire

*Mode Invasion uniquement*



Vous pouvez défausser 1 carte de votre main pour un bonus de défense







Xenos pendant cette étape Invasion.

### IV : CONSOMMER

#### «Jusqu'à» quatre types différents



Défaussez jusqu'à 4 types différents de ressources (     ) pour gagner 1 PV pour chaque ressource défaussée.

#### Gagner 1 PV



Gagner 1 PV.

*Ceci peut être doublé par le bonus Consommer x2.*

## IV : CONSOMMER (suite)

### Types spécifiques de ressources



Défaussez 1 ressource génétique (■) et 1 ressource du *type* indiqué pour gagner 3 PVs.



Défaussez 1 ressource génétique (■) et une autre de n'importe quel type (y compris génétique) pour gagner 2 PVs et 2 cartes.



### Pioche si chanceux (Table mise à jour)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
◆	0	16	14	6	12	4	18	0	0	0
○	2	7	17	13	6	8	2	0	0	0
○	0	10	10	5	4	3	3	2	2	1

Nombre de cartes pour chaque coût/défense (avec l'extension)

## V : PRODUIRE

### Défausser pour produire sur trouvaille



Vous pouvez défausser une carte de votre main pour produire une ressource sur un monde trouvaille du *type* spécifié (si ce monde n'a pas déjà de ressource).



### Tirer pour des mondes



Tirez 1 carte pour chaque monde militaire *Xeno* (⊗) dans votre tableau.



Tirez 1 carte pour chaque paire de mondes militaires (○) dans votre tableau.

### Défausser pour produire une ressource



Vous pouvez défausser une carte de votre main lors d'une phase produire afin d'effectivement produire une ressource sur ce monde (il ne le fait pas sinon).

*Un joueur peut défausser une carte gagnée par Économie Diversifiée pour produire cette ressource, mais la ressource produite ne donnera pas une carte additionnelle sur Économie Diversifiée (les pouvoirs ne peuvent pas interrompre d'autres pouvoirs).*

### Tirer pour des ressources



Tirez 1 carte pour chaque paire de ressources que vous produisez cette phase.

### Réparer un monde

Mode Invasion uniquement



Retournez face visible un monde endommagé.

# RÉSUMÉ MODE INVASION

## Mode Invasion

### Mise en place

- Trier les cartes par vague (I, II, III).
- 2 I et 2 II par joueur.
- Empiler I, II et toutes les III.
- Placer la carte Invasion tour 1 au dessus.






**Variante experts 2 joueurs :** utiliser 2 I et 2 II au lieu de 4 de chaque.

**Tour 1 :** une phase de colonisation se produit automatiquement.

**Produire :** en début de phase, les joueurs peuvent défausser des ressources pour réduire de 1 la piste de Menace et gagner 1 PV par ressource défaussée. Durant la phase, les joueurs peuvent réparer les mondes. Pour réparer, on peut soit défausser 2 cartes, soit 1 ressource, soit utiliser un pouvoir de réparation, soit utiliser l'action Produire : Réparation.

## Invasion

Tours 3+, après la défausse de la main

1. Disques Amiral en ordre décroissant.
2. Menace Xeno : si le total militaire contre les Xenos  $\geq$  Menace, le jeu se termine.
3. Sinon, révéler 1 carte Invasion par joueur :
  - Attribuer les cartes Invasion  à chaque joueur en ordre décroissant,  avant .
  - Puis, déplacer le disque Amiral du dessous de chaque pile sur le dessus.
  - Si   $\geq$  force militaire contre les Xenos (incluant une éventuelle défense Xeno  et les bonus militaires temporaires), endommager (retourner) un monde.
  - Sinon, le joueur reçoit 1-2 jetons Récompense (indiqué sur la tuile Menace).
  - Si tous les joueurs perdent, vérifier la défaite des empires (seconde fois).

## Force des cartes Invasion

I Vague 1	-1	-1	0	0	1	1	1	2	2	3	4				
II Vague 2	0	0	1	1	2	2	3	4	5	6	7				
III Vague 3	3	3	3	3	4	4	4	5	6	7	8	8	9	9	
	M+3		M+4		M+5										

La force d'une Invasion «M+X» est égale à la force militaire d'un joueur, *avant* d'ajouter la force militaire contre Xenos, la défense contre Xenos ou une force militaire temporaire.

Un joueur doit *dépasser* la force d'une Invasion s'il veut réussir sa défense, comme les Xenos sont les attaquants (les attaquants gagnent les égalités à *Race for the Galaxy*).

Si vous avez des commentaires, questions, ou suggestions, contactez-nous à :

**Rio Grande Games**  
E-Mail : [RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com)  
[www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

© 2015 Tom Lehmann  
© 2015 Rio Grande Games

Localisation : Ystari Games,  
238 rue des Frères Farman 78530 BUC Cedex.  
E-mail : [info@ystari.com](mailto:info@ystari.com)  
[www.ystari.com](http://www.ystari.com)

**Ystari**  
Plus