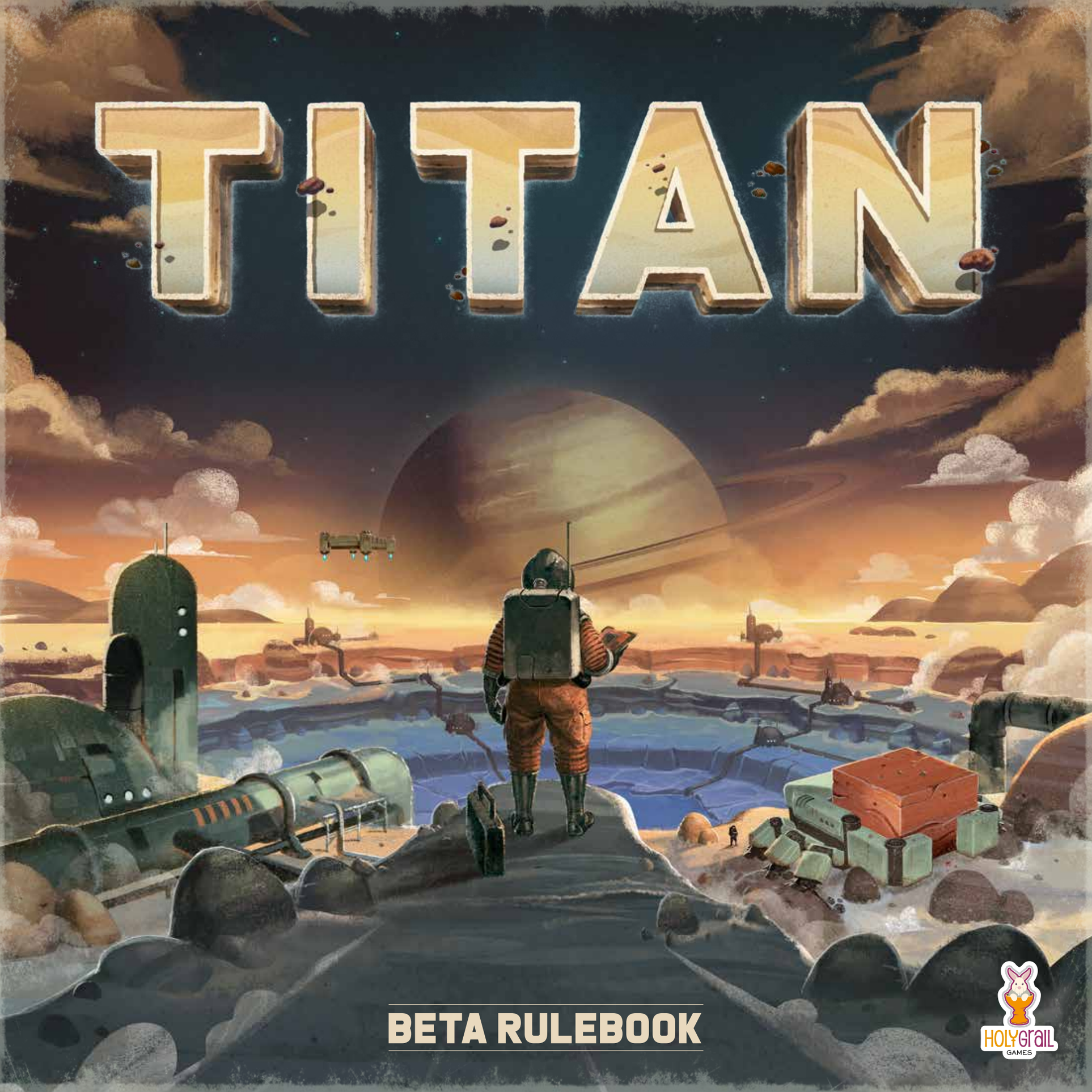
TITAN



BETA RULEBOOK

HOLYGRAIL GAMES

CECI EST UNE VERSION BETA DU LIVRET DE RÈGLES ET N'EST PAS REPRÉSENTATIF DU PRODUIT FINAL.

Ceci est une version beta du livret de règles et n'est pas représentatif du produit final.

Bonjour Employés ! Toutes nos félicitations : vous avez été sélectionnés par la Corporation Stardrill pour la Mission Titan. Vous serez donc les premiers à poser le pied à la surface de la plus grande lune de Saturne ! Les analyses initiales ont révélé d'énormes réserves d'une grande variété de ressources, y compris du précieux Deutérium. Votre mission est de les extraire des entrailles de Titan.

Stardrill vous a fourni tout l'équipement dont vous avez besoin pour accomplir votre tâche, y compris des plates-formes minières, des tuyaux, et des drones. Déployez votre réseau d'extraction à travers les différentes couches de Titan pour remplir la soute de votre vaisseau de ressources.

Les ressources que vous rapporterez aux installations de Stardrill à la fin de votre mission vous rapporteront des Crédits, et l'employé le plus performant sera nommé Star Mineur, obtenant des privilèges spéciaux !

Bonne chance mineurs !

Matériel

- 3D Plateau de Jeu 3D
- 30 Plateformes
- 30 Modules
- 340 cubes ressources
  - 90 Deutérium
  - 90 Tholins
  - 40 Eau
  - 40 Silicium
  - 40 Titanium
  - 40 Hydrocarbures
- 36 jetons Gisement
- 8 tuiles Glace
- 6 tuiles Roche
- 16 tuiles Commande Planétaire
- 30 tuiles d'Objectif
- 1 jeton premier joueur "Contremaître"
- 1 plateau Crédits
- 1 plateau Objectifs
- Livret de Règles

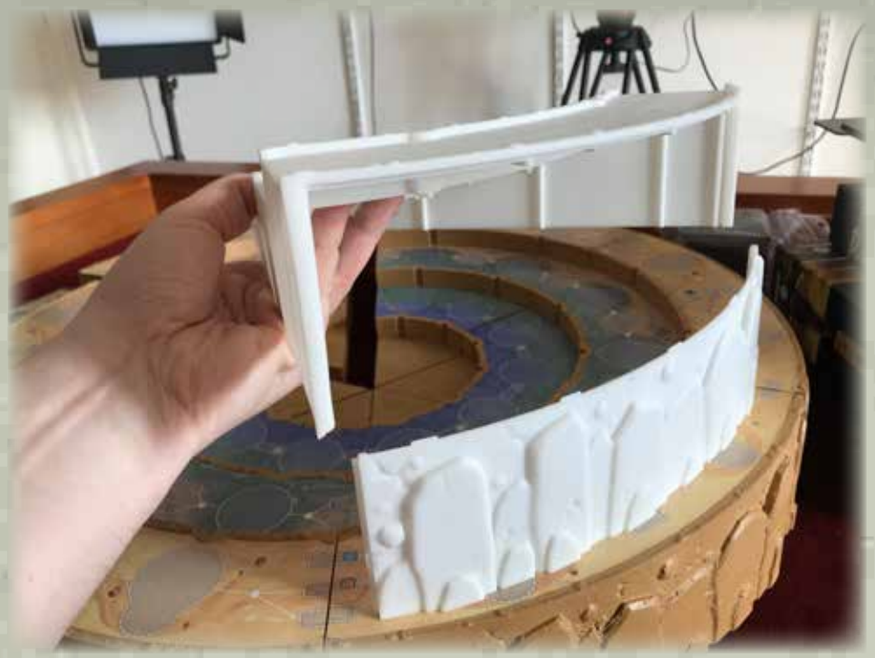
Par joueur

- 1 plateau Soute
- 1 carte Opérateur
- 1 plateau Shuttle
- 1 Base joueur
- 20 Tuyaux
- 4 Drones
- 15 jetons Contrôle
- 1 jeton Score

Mise en Place

1. Assemblage du Plateau

Prenez les 6 sections du Plateau dans la boîte de jeu et insérez un support de fond dans chacune d'elles.

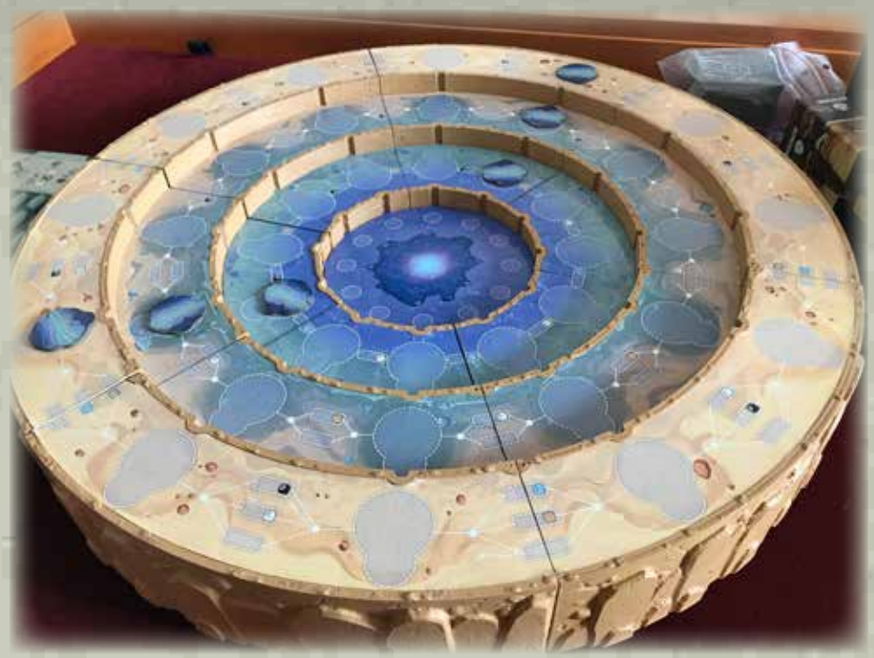


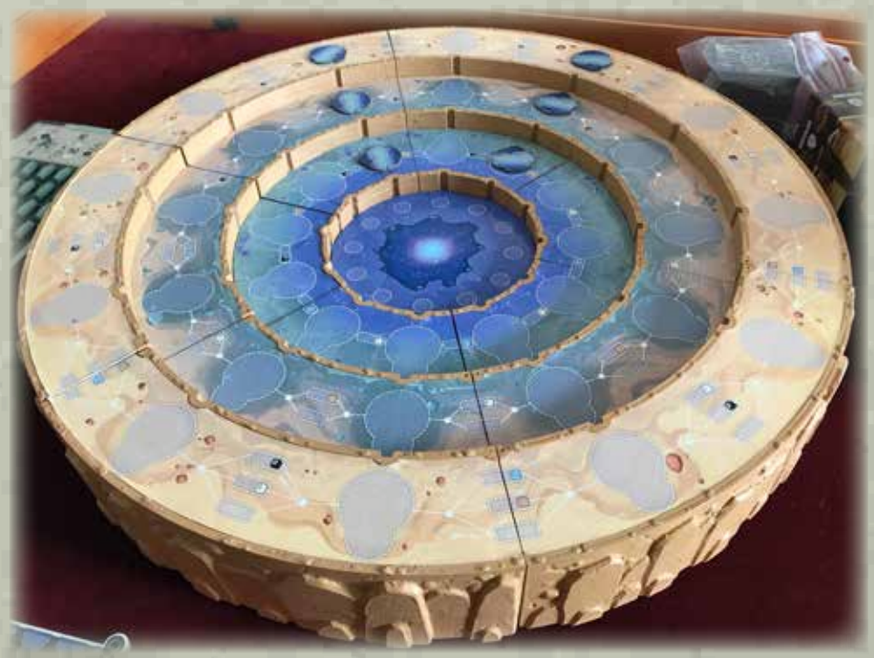
Assemblez les 6 sections complètes les unes à côté des autres pour former le plateau circulaire.

Placez la tuile Noyau au centre.

Votre cratère de minage est prête!

2. En fonction du nombre de joueurs, une partie du plateau sera fermé. Un quart du plateau sera mis en jeu par joueur. Pour deux joueurs, la moitié du plateau sera disponible, pour trois joueurs les trois quarts, et pour quatre le plateau complet. Utilisez des tuiles Roche pour fermer les sections indisponibles du plateau comme démontré ci-dessous.





3. Prenez les jetons Gisement et mettez de côté les 4 avec le symbole Glace (ICONE). Prenez tous les jetons restants, mélangez-les, puis empilez-les face cachée. Selon le nombre de joueurs, prenez ensuite un certain nombre de ces jetons :

2 joueurs: 16

3 joueurs: 24

4 joueurs: 32

Les jetons restants sont remis dans la boîte de jeu.

Placez 2 jetons Gisement sur chaque Zone du Premier Niveau du plateau.

Ensuite, ajouter un jeton avec le symbole Glace par joueur aux jetons restants, et mélangez.

Place 1 jeton Gisement sur chaque Zone du Deuxième Niveau du plateau.

Une fois que tous les jetons ont été placés, retournez-les. Les jetons avec le symbole Glace sont remplacés par une tuile Glace. Tous les autres jetons restent en place.

4. Prenez les Plateformes et séparez-les en 5 piles, une par couleur. Mélangez-les et placez chaque pile à côté du plateau. Retournez la première Plateforme de chaque pile et placez-la sur la table, devant les autres.

5. Séparez les Modules en 5 piles, une par couleur. Placez-les devant les piles de Plateformes.

6. Placez le Plateau d'Objectifs sur la table.

7. Séparez les tuiles de Commande Planétaire en 4 piles en fonction de leur valeur (2,3,4,5) et mélangez chaque pile. Empilez ensuite les piles obtenues pour les mettre en ordre croissant : les valeur 5 en bas de la pile, les valeur 2 en haut de la pile. Les tuiles sont placées face cachée sur le Plateau d'Objectifs, et la première tuile est révélée.

8. Prenez les deux Objectifs permanents (Contrôle de Plateformes et taille de Réseau) et placez-les face visible sur le plateau d'Objectifs.

9. Séparez les tuiles Objectif en 3 piles en fonction de leur catégorie : Production (ICONE) Réseau (ICONE) ou Contrôle (ICONE). Mélangez chaque pile. Piochez une tuile de chaque catégorie et placez-la face visible sur son emplacement du plateau d'Objectifs. Les autres tuiles sont remises dans la boîte de jeu.

10. Placez 6 cubes de Deutérium (transparents) par joueur au centre du plateau.

11. Placez toutes les autres ressources en piles autour du plateau.

12. Chaque joueur choisit une couleur et prend le Plateau Soute, le Plateau Shuttle, le jeton Score, les jetons de Contrôle, la Base, les Tuyaux et les Drones de cette couleur, ainsi que la carte Opérateur de leur choix.

Les cartes Opérateur n'ont pas d'utilité autre qu'esthétiques.

13. Tous les joueurs placent leurs tuyaux sur leur Plateau Soute, en laissant le dernier rang d'emplacements vides. La carte d'Opérateur est placée sur la droite du plateau.

14. Prenez les jetons Score de tous les joueurs et tirez-en un au hasard afin de déterminer le premier joueur. Ce joueur reçoit le jeton "Contremaître". Les jetons score des joueurs sont placés à côté du plateau de Crédits.

Le Jeu

Mineurs, votre mission est la suivante. Utilisez les outils fournis par Stardrill pour remplir vos soutes de ressources, et retournez-les dans les silos de Stardrill une fois l'opération d'extraction terminée. L'employé ayant le plus grand nombre de Crédits à la fin de la mission obtiendra des privilèges spéciaux en tant que Star Mineur !

Dans Titan, les joueurs disposent de 5 Cycles pour remplir leur Soute avec le plus de ressources possible afin d'amasser suffisamment de Crédits pour gagner la partie !

Un Cycle est composé de 4 tours pour chaque joueur.

Au début de chaque Cycle, les joueurs placent des Plateformes sur le plateau, qui détermineront les actions qu'ils pourront accomplir durant leurs tours.

Les joueurs auront ensuite 4 tours pour placer des Tuyaux afin d'agrandir leur Réseau, activer des Plateformes et extraire des ressources. Ils auront également le soutien de leur équipe de Drones.

A la fin du quatrième tour du dernier joueur se déclenchera une courte phase de fin de Cycle. Ensuite, un nouveau Cycle commence.

Base – *A votre arrivée sur Titan, votre vaisseau de déploiera pour devenir le point de départ de votre Réseau d'Extraction. Toutes vos ressources seront stockés ici.*

Dans Titan, chaque joueur possède une Base, représenté sur le plateau par une figurine. Cette Base sera le cœur de votre Réseau. Vos Tuyaux transporteront toutes les ressources que vous générerez vers ce point. Ces dernières seront stockées dans votre Soute pour être soit dépensées durant la partie, soit conservées afin de vous faire gagner (ou perdre!) des points en fin de partie.

Soute - *Au début de votre mission, la Soute de votre vaisseau sera remplie de Tuyaux. Pendant votre opération minière, de plus en plus de ces Tuyaux seront utilisés pour étendre votre Réseau, ce qui libérera de la place pour le stockage de ressources. L'espace de votre Soute est limité, donc gérez-le habilement...*

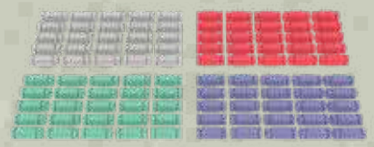
Votre Soute est votre plateau joueur, et sera utilisé pour stocker des ressources pendant la partie. Plus de places deviendront disponibles au fur et à mesure que la partie progresse, mais une fois pleine, vous

ne pourrez plus stocker de ressources : toute ressource générée sera perdue. La gestion de l'espace dont vous disposez et les ressources qui entrent et sortent constitue une des principales difficultés de Titan !

Plateformes - *Stardrill a fourni une sélection de Plateformes de forage à ses employés. Chacun de ces points d'extraction a été conçu pour puiser un certain type de ressource des profondeurs de Titan. Les mineurs peuvent les déployer à leur guise.*

Au début de chaque Cycle, les joueurs placeront des Plateformes sur le plateau de jeu. Ces structures peuvent être activées au sein de votre Réseau pour générer des ressources. Comme tous les joueurs travaillent pour la même Corporation, chaque Plateforme est neutre et accessible à tous les joueurs, sauf si elle a été Améliorée (c.f- Améliorer une Plateforme). Les Plateformes Améliorées reçoivent un Module qui accorde des effets supplémentaires au joueur qui les contrôle.

Tuyaux – *Ces immenses sections de pipeline sont assez solides pour transporter les blocs de ressources impressionnants que vous découvrirez en forant sur Titan.*



Le placement de Tuyaux vous permet d'activer des Plateformes et acheminer des ressources jusqu'à votre Base.

Drones – *N'oubliez pas de profiter de vos Drones ! Ces machines titanesques sont des outils indispensables pour tout bon mineur et leur grande variété de capacités vous faciliteront la tâche.*

Vos Drones peuvent se déplacer gratuitement au sein de votre Réseau, ou aller encore plus loin en dépensant des ressources. Ils peuvent également améliorer la performance d'une Plateforme, réduire le coût d'Amélioration d'une Plateforme, détruire des Tuyaux et transporter des ressources.

Resources – *Nos premiers scans de Titan ont révélé plusieurs variétés différentes de ressources. Certaines d'entre elles sont d'une grande valeur pour Stardrill, d'autres peuvent être utilisées pour améliorer votre performance et gagner davantage de Crédits durant votre mission. Cependant, certaines réduiront la valeur de votre cargaison...*

Il y a 6 types de ressources dans le jeu. Les 4 ressources les plus courantes sont :

· Silicium (Logo + Orange cube) – Utilisé pour Améliorer les Plateformes.

· Eau (Logo + Blue cube) – Utilisé pour les Commandes Planétaires.

· Hydrocarbures (Logo + Black Cube) – Utilisé pour déplacer vos Drones en dehors de votre Réseau.

· Titanium (Logo + Cream cube) – Utilisé par les Drones pour effectuer des actions supplémentaires et détruire des Tuyaux.

Ces 4 ressources peuvent être obtenues par le placement des Plateformes et des Tuyaux, ainsi que par l'activation des Plateformes.

Les deux dernières ressources sont :

· Deutérium (Logo + Transparent Cube) – Le Deutérium est très recherché par Stardrill, et rapporte des Crédits en fin de partie.

· Tholins (Logo + Red Cube) – Cette substance organique peut venir contaminer les autres ressources dans votre Soute ! Vous allez inévitablement en obtenir en effectuant certaines actions, et il faudra le gérer soigneusement durant la partie.

Ces deux ressources sont obtenus principalement pendant la phase d'Extraction, par le biais de Plateformes que vous avez Améliorées. Vous obtiendrez également un Tholins à chaque fois que vous passerez d'un niveau du cratère à un autre, et un gisement ENORME de Deutérium se trouve dans le Noyau de Titan

Commandes Planétaires – *Certaines ressources n'ont pas été demandées par Stardrill et ne vous rapporteront rien en fin de mission. Cependant, les planètes en sont friandes, et font des commandes régulières. Les employés de Stardrill peuvent remplir ces commandes pendant leur mission en fonction des ressources découvertes.*

Pendant votre tour, il est possible de défausser des ressources pour remplir une Commande Planétaire. Cela vous permet d'obtenir des Crédits tout en libérant de l'espace dans votre Soute.

Objectifs – *Stardrill propose des défis supplémentaires pour motiver ses employés ! Les opérateurs qui parviennent à atteindre ces objectifs rapidement se verront attribuer des Crédits. Gardez un œil sur les Objectifs actuels et ne ratez pas l'occasion de les remplir !*

Atteindre des Objectifs est une autre façon de gagner Crédits en cours de partie ! Ces Objectifs sont piochés au hasard pendant la mise en place de la partie et n'importe quel joueur peut les accomplir, mais le premier à le faire gagnera le plus de Crédits !

Plateau Crédits- *Stardrill a investi beaucoup de Crédits dans la mission Titan, et compte sur vous pour rentrer dans ses frais ! Vos supérieurs auront donc les yeux rivés sur votre progression...*

Le plateau Crédits représente le plateau de score de Titan. Vos actions durant la partie vous feront gagner des Crédits. A chaque fois que cela arrive, avancez votre pion sur la piste. Le joueur avec le plus de Crédits en fin de partie remporte la victoire !

Phase d'Atterrissage

Vous êtes arrivés sur Titan : il est temps de déployer votre Réseau ! Votre Phase d'Atterrissage déterminera les ressources qui seront présentes dans votre Soute en début de mission, ainsi que votre première Plateforme. Un début de mission favorable peut vous donner un avantage non négligeable pour le premier Cycle, alors choisissez soigneusement...

1. Le joueur sur la droite du Contremaître commence par placer leur figurine de Base sur n'importe quel emplacement du Premier Niveau du plateau. Les ressources figurant sur les jetons Gisement présents sur la Zone sont placés directement dans la Soute du joueur. Il place ensuite ses 4 Drones autour de sa Base.

Lorsque des jetons Gisement sont enlevés du plateau, défaussez-les dans la boîte de jeu et prenez les cubes ressources correspondants.

Lorsqu'une Plateforme ou un Tuyau est placé pendant la Phase d'Atterrissage , les joueurs gagnent les ressources présentes sur l'emplacement concerné, qui sont placées directement dans leurs Soutes. Cependant, les ressources gagnées au début du Cycle durant le déploiement des Plateformes sont l'exception à cette règle.

2. Ce même joueur prend ensuite 3 Tuyaux de sa Soute et place un dans chaque direction en partant de sa Base (un à droite et à gauche, et un qui descend au Deuxième Niveau du cratère.) Les ressources indiquées sur les emplacements choisis sont placées directement dans la Soute du joueur.

Note: *Comme vous obtenez un Tholins à chaque fois que vous passez d'un Niveau du plateau à un autre, vous allez commencer la partie avec un Tholins dans votre Soute.*

3. Ce même joueur prend ensuite une plateforme parmi celles disponibles face visible (en haut de chaque pile), et la place dans l'emplacement directement en-dessous de sa Base, sur le Deuxième Niveau du cratère. Les ressources présentes sur les jetons Gisement sont placées directement dans la Soute du joueur.

Lorsqu'une Plateforme est placée, le joueur marque immédiatement sa valeur en Crédits. Ensuite, mettez le nombre de cubes de Tholins et de Deutérium démontrés dans la réserve de la Plateforme.

4. Enfin, le joueur prend une des tuiles Glace restantes. Cette tuile doit être placée juste en dessous de la Plateforme précédemment placée, sur le Troisième Niveau du cratère, juste avant le Noyau.

Les tuiles Glace représentent des endroits sur Titan où la glace est si dense que le forage est très difficile. Les Tuyaux peuvent passer à travers, mais l'installation d'une Plateforme n'est pas possible sur la Glace.

Le joueur sur la droite du Contremaître répète les étapes 1-4, puis le joueur à sa droite et ainsi de suite, continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait complété sa Phase d'Atterrissage. Le premier Cycle peut alors commencer.

La Corporaton Stardrill encourage un peu de concurrence saine entre ses opérateurs ! Lors de votre Phase d'Atterrissage, n'oubliez pas de prendre en compte les Objectifs, ainsi que la première Commande Planétaire. Si vous n'êtes pas le premier à déployer, vous pourrez tenter de deviner les stratégies des autres mineurs afin de les bloquer ou les contrer.

Débuter un Cycle

Préparer les Plateformes

Tout d'abord, défaussez toutes les Plateformes qui n'ont pas été choisies lors du dernier Cycle et défaussez-les avant d'en préparer de nouvelles.

Défaussez toutes les Plateformes qui sont face visible (sauf s'il s'agit du premier Cycle). Ensuite, retournez la première Plateforme de chaque pile. Les Plateformes révélées seront celles disponibles pour ce Cycle.

Déployer les Plateformes

Une fois les Plateformes disponibles, chaque joueur pourra en sélectionner une et la placer sur le plateau. Ce choix détermine non seulement les ressources obtenues et les possibilités d'extension de réseau, mais aussi l'ensemble de ses actions pour le Cycle.

En commençant par le Contremaître et en procédant dans les sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une Plateforme parmi celles qui sont face visible et la place sur n'importe quel Zone disponible du plateau.

Une Plateforme peut être placée n'importe où sur le plateau, et n'a pas besoin d'être adjacente à votre réseau, vos Tuyaux ou vos Drones.

Lorsqu'un joueur choisit une Plateforme, la prochaine n'est pas retournée. Ainsi, une seule Plateforme de chaque type peut être placée à chaque Cycle.

Lorsqu'une Plateforme est placée, le joueur marque immédiatement sa valeur en Crédits. Ensuite, remplissez-la avec le nombre de cubes de Deutérium et de Tholins demandé.

La puissance d'une Plateforme : Votre mission sur Titan ne concerne pas seulement les ressources que vous rapporterez, mais l'infrastructure que vous laisserez derrière vous. Les Plateformes fournies par Stardrill ont des niveaux de puissance variables. Les plus puissantes résisteront mieux au temps et serviront les mineurs qui arriveront après vous ; Stardrill attribue donc plus de Crédits pour leur installation. Cependant, ces Plateformes ont la fâcheuse tendance d'extraire plus de Tholins. Les Plateformes moins puissantes valent moins de Crédits, mais leurs réserves de Deutérium le compensent largement !

Soyez particulièrement attentifs au déploiement de vos Plateformes. Leur emplacement est tout aussi important que leur type : l'installation d'une Plateforme détermine les actions que vous pourrez effectuer durant tout le Cycle.

Préparation des actions

La surface de Titan a été jugée dangereuse et, par conséquent, la Corporation Stardrill recommande que les mineurs restent impérativement confinés dans leur Base. Une Navette a été fournie pour assurer le déploiement des Plateformes et l'installation des Tuyaux sans aucune intervention humaine directe.

Votre Navette représente vos actions disponibles pour chacun des 4 Tours d'un Cycle. Toute ressource acquise par le placement d'une Plateforme au début du Cycle est placée dans votre Navette. Les espaces restants sont remplis de Tuyaux. Chaque Cycle, le joueur pourra alors réaliser un mélange d'actions Tuyaux et Ressources pendant ses différents tours, selon le contenu de sa Navette.

Une fois sa Plateforme placée sur le plateau, le joueur prend les jetons Gisement sur l'emplacement choisi et les défausse après avoir placé les ressources correspondantes dans sa Navette. Les espaces restants sont remplis de Tuyaux prélevés de la Soute du joueur.

Note: *Le Déploiement des Plateformes en début de chaque Cycle est le seul cas où les ressources sont placées dans votre Navette. Toute ressource acquise à n'importe quel autre moment du jeu (dont la Phase d'Atterrissage) sont toujours placées directement dans votre Soute.*

Exemple : *Matthieu place une Plateforme sur le Deuxième Niveau du plateau. La Zone choisie contient un jeton Gisement Eau. Il replace alors le jeton dans la boîte de jeu avant de prendre un cube de ressource Eau, qu'il peut placer dans n'importe quel espace dans sa Navette. Il reste donc 3 espaces dans sa Navette, qu'il remplit avec 3 Tuyaux pris de sa Soute.*

Le placement d'une Plateforme détermine vos actions pour chaque Tour, que ce soit la récupération de ressources ou le placement d'un Tuyau. Au fur et à mesure que les joueurs forent les couches externes rocheuses vers le noyau de Titan, le minage devient plus facile, ce qui permet d'effectuer plus d'actions avec les Tuyaux, mais de récupérer moins de ressources.

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs Plateformes et rempli leurs Navettes, le Contremaître peut jouer son premier tour !

Le Tour

Ça y est, le travail peut commencer ! Vos Plateformes sont installées, et votre Navette attend vos ordres...

En commençant par le Contremaître, chaque joueur **doit** choisir une des actions disponibles dans sa Navette. Les actions disponibles dépendent des éléments placés dans votre Navette au début du Cycle. Votre Navette contiendra donc un mélange de Tuyaux et de ressources, ce qui vous permettra de faire une des actions suivantes :

1. Étendre votre Réseau : Un Tuyau est pris **de votre Navette** pour être placé **sur le plateau**.

2. Récupérer des ressources : Une ressource est prise **de votre Navette** pour être placée **dans votre Soute**.

Lorsque vous effectuez une action, enlevez le Tuyau/ressource concerné de votre Navette. Cela signifie que ce même Tuyau/ressource ne pourra pas être pris à nouveau lors d'un prochain tour. Il est cependant possible d'effectuer le même type d'action plusieurs tours de suite si votre Navette contient les éléments nécessaires.

*Les actions de votre Navette sont **obligatoires**, mais peuvent être résolues dans l'ordre de votre choix.*

Lorsqu'un joueur a résolu l'action Navette obligatoire de son choix et a effectué une ou plusieurs actions gratuites s'il le souhaite, le jeu passe au joueur suivant à sa gauche. Ceci se répète 4 fois jusqu'à ce que tous les joueurs aient vidé entièrement leurs Navettes.

1. Étendre son réseau

Un joueur choisit un Tuyau de sa Navette et la place sur un emplacement disponible sur le plateau.

Chaque Tuyau a des flèches qui montrent sa direction d'extraction. Cette direction est très importante, car pour créer un Réseau valide, les Tuyaux doivent partir de la Base du joueur dans une ligne continue.

Les Tuyaux peuvent passer à travers une Base.

Les Tuyaux peuvent descendre et monter à travers les niveaux du cratère.

Les Tuyaux peuvent passer à travers la Glace.

Les Tuyaux peuvent partir dans de multiples directions.

Les Tuyaux peuvent passer à travers une Zone inoccupée par une Plateforme.

Votre Réseau

Votre "Réseau" signifie toute Zone et Plateforme connectée à votre Base avec des Tuyaux. Plus votre Réseau s'étend, plus vous aurez de Plateformes à exploiter et plus d'options s'ouvriront à vous pour gêner vos adversaires !

- Gagner des ressources

Si un Tuyau est placé sur un emplacement avec une ressource, alors le joueur prend immédiatement un cube de la ressource correspondante et la place directement dans sa Soute.

Si un Tuyau est placé à la verticale (soit en descendant, soit en remontant vers le niveau suivant du cratère) alors un Tholins est généré dans la Soute du joueur concerné.

- Activer une Plateforme

Si un Tuyau est placé d'une telle façon qu'il connecte une Plateforme à votre Base, cette Plateforme est activée, et le joueur gagne une ressource du même type.

De plus, lorsqu'une Plateforme est activée, toutes les autres Plateformes du même type/couleur dans le Réseau du joueur sont activées simultanément.

Le Tuyau doit entrer dans votre Plateforme (avec la direction des flèches pointant vers cette dernière), et créer une ligne continue de Tuyaux jusqu'à votre Base. Un Tuyau peut repartir d'une Plateforme pour se connecter à une Zone vide, mais dans ce cas, la Plateforme ne sera pas activée.

Vous pouvez connecter un Tuyau à une Plateforme qui a déjà été activé auparavant via la même direction.

Vous pouvez connecter un Tuyau à une Plateforme qui a déjà été activé auparavant via une autre direction.

Lorsqu'une Plateforme est activée, elle génère une ressource de son type :

Beige – Usine de Titanium

Le joueur prend immédiatement un cube de Titanium et le place dans sa Soute.

Noir– Raffinerie d'Hydrocarbures

Le joueur prend immédiatement un cube d'Hydrocarbure et le place dans sa Soute.

Bleu – Centre de Distillation d'Eau

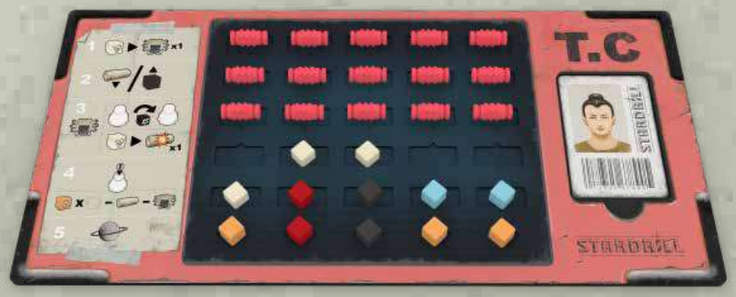
Le joueur prend immédiatement un cube d'Eau et le place dans sa Soute.

Orange – Transformateur de Silicium

Le joueur prend immédiatement un cube de Silicium et le place dans sa Soute.

Rouge – Purificateur de Tholins

Le joueur défausse immédiatement un cube de Tholins de sa Soute ou n'importe où dans son Réseau.



Lors de votre arrivée sur Titan, votre Soute sera remplie de Tuyaux, avec peu d'espace restant pour le stockage. Durant votre mission, ces Tuyaux seront enlevés afin de venir s'intégrer à votre Réseau. Ceci libérera de l'espace pour accueillir les ressources que vous récolterez ! L'espace dans votre Soute est limité, alors utilisez-le judicieusement...

- Une ressource peut être placée sur n'importe quel emplacement disponible de votre Soute.
- Un espace ne peut stocker qu'une seule ressource.
- Si votre Soute est pleine lorsque vous gagnez une ressource, vous pouvez choisir d'en défausser une autre pour faire de la place ou alors ne pas prendre la ressource que vous venez de générer.
- Vous ne pouvez pas défausser des Tuyaux de votre Soute afin de gagner une ressource (il s'agit de la propriété de Stardrill !)
- Vous ne pouvez jamais défausser de Tholins de votre Soute, sauf si un certain effet (comme l'activation d'une Plateforme rouge) vous donne la possibilité de le faire.
- Si votre Soute est pleine et vous générez un Tholins, vous DEVEZ la prendre en défaussant une autre ressource pour faire de la place.
- Vous pouvez dépenser uniquement les ressources présentes dans votre Soute : les ressources dans votre Navette ne peuvent pas être utilisées.

Se connecter au Noyau

En plus de se connecter aux Plateformes, les joueurs peuvent également forer jusqu'au Noyau de Titan.

Si un Tuyau relie le Réseau du joueur au Noyau de la lune, alors ce joueur peut commencer à exploiter des réserves de Deutérium au centre de Titan.

Lorsqu'un joueur atteint le Noyau, il place un jeton de Contrôle sur l'emplacement en-dessous.

De la même manière que pour les placements de Tuyaux entre les autres Niveaux du cratère, lorsqu'un joueur place son Tuyau à la verticale pour descendre dans le Noyau, il récupère immédiatement un cube de Tholins.

Jetons de Contrôle

Ces jetons, spécifiques à chaque joueur, permettent d'identifier les Plateformes améliorées, les points d'extraction au Noyau de Titan, et les Objectifs remplis. Chaque joueur a un nombre limité de jetons de Contrôle : une fois utilisés il n'est pas possible d'en obtenir davantage.

Durant la Phase de Fin de Cycle, tout joueur ayant un jeton de Contrôle sur le Noyau de Titan peut en extraire des ressources (voir Phase d'Extraction).

Une fois connecté, le Noyau compte comme une Zone dans le réseau du joueur. Un joueur peut traverser le Noyau en utilisant une section de Tuyau pour remonter par n'importe quel emplacement disponible. Ceci peut être très utile pour atteindre facilement d'autres sections du plateau ! Cependant, remonter au Troisième Niveau du cratère ne vous permet pas de placer un autre jeton de Contrôle dans le Noyau (car la direction du Tuyau ne pointe pas vers ce dernier). Comme à chaque fois que vous placez un Tuyau à la verticale, remonter du Noyau génère automatiquement un Tholins dans votre Soute.

Un joueur peut se connecter au Noyau plusieurs fois, et depuis de multiples zones.

2. Récupérer des ressources

Le joueur prend une ressource de sa Navette et la place dans sa Soute.

La récupération de ressources de votre Navette est très utile pour obtenir des ressources sans avoir à activer des Plateformes dans votre Réseau. De plus, cette action vous permet de temporiser, afin d'observer les actions de vos adversaires pendant un tour avant de continuer d'agrandir votre Réseau.

Actions Gratuites

Après son action de Navette obligatoire, le joueur peut également choisir d'effectuer une ou plusieurs des actions gratuites ci-dessous. Cependant, ces actions doivent être faites dans l'ordre suivant :

1. **Activer un Drone**
2. **Remplir une Commande Planétaire et/ou Atteindre un Objectif Stardrill**
3. **Améliorer une Plateforme**

1. Activer un Drone

Chaque joueur dispose d'une équipe de 4 Drones, qui peuvent s'activer une fois par Cycle. Les Drones peuvent effectuer une variété d'actions, comme améliorer la performance d'une Plateforme ou réduire son coût d'amélioration, transporter des cubes de Tholins ou de Deutérium, ou même briser des Tuyaux.

Chaque Drone est numéroté de 1 à 4.

S'il s'agit de son premier tour du Cycle, alors le joueur doit activer le Drone "1". Lors de son deuxième tour il activera Drone "2", et ainsi de suite.

Un Drone doit toujours commencer par se Déplacer (si le joueur le souhaite), puis il peut effectuer une Action. Un Drone ne peut plus se déplacer une fois son action effectuée. Déplacer le Drone n'est pas obligatoire.

Déplacer un Drone

Un Drone peut se déplacer d'une Plateforme à une autre, (ou d'une Zone vide à une autre) le long des Tuyaux de votre Réseau. Un Drone peut se déplacer un nombre de Zones illimité au sein de votre Réseau. La direction des Tuyaux n'a pas d'effet sur le mouvement des Drones.

Les Bases des joueurs comptent comme une Zone pour le mouvement. Un Drone peut se déplacer jusqu'à la Base d'un autre joueur et/ou la traverser. Un Drone ne peut pas terminer son mouvement sur un emplacement de Tuyau.

Les Drones peuvent se déplacer dans le Noyau et traverser ce dernier. Le Noyau compte comme une seule Zone.

Hydrocarbure

Les Drones peuvent également se déplacer en dehors de votre Réseau en utilisant des Hydrocarbures. Un joueur peut défausser 1 cube d'Hydrocarbure (LOGO) pour déplacer un Drone en dehors de son Réseau, jusqu'à n'importe quelle Zone/Plateforme du plateau.

Action

Une fois son Déplacement terminé, un Drone peut effectuer une des actions suivantes :

Charger/Décharger une Ressource – Les Drones peuvent transporter le Deutérium et le Tholins. Un Drone peut Charger un cube de Deutérium ou de Tholins de la Plateforme où il est présent, ou alors Décharger une ressource Chargée précédemment.

- Un Drone peut Décharger un Tholins ou un Deutérium dans une Base. Dans ce cas, la ressource concernée est automatiquement placée dans la Soute du joueur à qui la Base appartient.
- Un Drone peut Décharger un Tholins sur une Plateforme. Si il y a déjà 5 cubes présents sur la Plateforme concernée, un cube de Deutérium doit être défaussé pour faire de la place. Si une Plateforme possède déjà 5 cubes de Tholins, alors le Déchargement est impossible.
- Un Drone peut Décharger un Tholins dans le Noyau. Ajouter le cube à ceux déjà présents : aucun Deutérium n'est enlevé et il n'y a pas de limite au nombre de Tholins qui peuvent être Déchargés dans le Noyau.
- Un Drone peut Charger une ressource d'une Plateforme sous le contrôle d'un autre joueur (voir Améliorer une Plateforme).
- Les Drones ne peuvent pas déposer des ressources sur une Zone sans Plateforme (à l'exception du Noyau).
- Un Drone ne peut pas prendre les jetons Gisement sur les Zones.

Se Docker – Cette action est automatique, et prend effet si un Drone termine son mouvement à côté d'une Plateforme. Cette action ne peut pas être effectuée si le Drone est Chargé (en train de porter une ressource). Lorsqu'il est Docké à une Plateforme, le Drone lui prête sa puissance, accordant deux bénéfices :

- Augmentation de la Productivité : Lorsqu'une Plateforme est activée, elle générera 1 ressource supplémentaire pour chacun de vos Drones Dockés (ou purifiera un cube de Tholins supplémentaire dans le cas des Plateformes rouges).
- Coût réduit : Le coût d'Amélioration de la Plateforme est réduite de 1 pour chacun de vos Drones Dockés.

Seul le propriétaire du Drone bénéficie des avantages lorsqu'il est Docké.

Le joueur A a deux Drones présents sur cette Raffinerie d'Hydrocarbures.
Le joueur B a un Drone présent.

Si le joueur A active cette Plateforme, elle va générer 2 cubes d'Hydrocarbures supplémentaires (pour un total de 3). De plus, si le joueur A souhaite Améliorer cette Plateforme, cette action coûtera 2 cubes de Silicium en moins.

Si le joueur B active cette Plateforme, elle va générer 1 cube d'Hydrocarbure supplémentaire (pour un total de 2). De plus, si le joueur B souhaite Améliorer cette Plateforme, cette action coûtera 1 cube de Silicium en moins.

Il y a un nombre de places limité autour d'une Plateforme. Si tous ces espaces sont occupés, aucun autre Drone ne peut terminer son mouvement sur cette Zone.

Titanium

Un joueur peut également dépenser du Titanium afin de permettre à son Drone d'effectuer une action supplémentaire au début de son tour, et/ou pour briser une section de Tuyau pour son action.

Action Supplémentaire : Au début de son tour, avant d'effectuer son action Navette obligatoire, un joueur peut défausser un Titanium de sa Soute pour activer son Drone auparavant. Le Drone peut alors se Déplacer, puis effectuer une Action selon les règles habituelles. Ensuite, le joueur effectue son action Navette obligatoire, suivie par l'activation normale du Drone. Le Drone s'activera donc deux fois ce tour au lieu d'une. Cependant, le Drone activé doit toujours être celui qui correspond au tour actuel (le Drone 1 pour le premier tour, etc.), il n'est pas possible de dépenser du Titanium pour activer un autre Drone.

Détruire un Tuyau : Un joueur peut défausser un cube de Titanium afin d'utiliser son Drone pour enlever un Tuyau du plateau. Le Tuyau à détruire doit être connecté à la Plateforme/Zone où se situe le Drone. Détruire un Tuyau compte comme l'action du Drone. Un Tuyau détruit est défaussé dans la boîte de jeu.

Un joueur peut détruire ses propres Tuyaux, ou les Tuyaux d'un adversaire. Le fait de détruire son propre Tuyau, puis en replacer un autre, vous permet d'activer à nouveau une Plateforme lorsqu'elle n'a plus d'emplacements disponibles.

Note: *La destruction des Tuyaux peut "briser" le Réseau d'un joueur, coupant la ligne continue jusqu'à sa Base. Cela peut rendre l'extraction des ressources impossible.*

Note: *Lorsqu'un Tuyau est détruit et enlevé d'un emplacement avec une ressource, si un nouveau Tuyau est placé à cet endroit, le propriétaire de ce Tuyau gagne la ressource comme d'habitude.*

Note: *Vous pouvez dépenser plusieurs cubes de Titanium lors d'un même tour pour faire des actions différentes, à condition d'avoir assez de cubes pour le faire. Par exemple, un joueur peut faire une activation supplémentaire pour son Drone au début de son tour, puis le faire détruire un Tuyau pour son action. Il peut ensuite activer son Drone normalement plus tard dans son tour, et le faire détruire un Tuyau supplémentaire. Cela coûterait 3 Titanium.*

2. Améliorer une Plateforme

Les Plateformes fournies par Stardrill sont des installations basiques. Cependant, avec un peu de Silicium et d'huile de coude, il est possible d'améliorer leurs performances ! Stardrill accordera des Crédits supplémentaires aux opérateurs qui feront preuve de créativité avec les ressources qu'ils découvriront durant leur mission...

A la fin de son tour (et jamais avant), un joueur peut choisir d'"Améliorer" une Plateforme, et donc d'en prendre le contrôle. Cela leur permet d'obtenir des ressources supplémentaires chaque fois que la Plateforme est activée, gagner plus de Crédits, et commencer à extraire des cubes de Deutérium (et de Tholins !) de cette Plateforme durant la Phase d'Extraction (voir Fin de Cycle).

Un joueur peut Améliorer une seule Plateforme par Tour. La Plateforme à Améliorer doit être connectée à votre Base via votre Réseau OU avoir un de vos Drones présents. Pour Améliorer une Plateforme, vous n'avez pas besoin d'être le joueur qui l'a installé.

Pour Améliorer une Plateforme, le joueur doit d'abord payer son coût en défaussant des cubes de Silicium. Le coût d'une Plateforme est déterminée par le nombre de fois qu'elle peut être activée : l'Amélioration coûte 1 cube de Silicium par emplacement Tuyau vide autour de la Plateforme (dont les emplacements à la verticale).

Il y 7 emplacements de Tuyau autour de cette Plateforme, dont 6 vides. Coût d'Amélioration : 6 Silicium.

Il y 6 emplacements de Tuyau autour de cette Plateforme, dont 3 vides. Coût d'Amélioration : 3 Silicium.

De plus, pour chaque Drone vide (pas Chargé avec une ressource) appartenant au joueur effectuant l'action présent sur la Plateforme, le Coût d'Amélioration est réduit de 1.

Il y 6 emplacements de Tuyau autour de cette Plateforme, dont 3 vides, mais le joueur a également 2 Drones présents. Coût d'Amélioration : 1 Silicium.

Une Plateforme peut être Améliorée gratuitement s'il y a assez de Tuyaux et/ou Drones autour. Cependant, une Plateforme ne peut pas avoir un Coût d'Amélioration négatif (un joueur ne peut pas recevoir des ressources en échange d'une amélioration).

Lorsqu'un joueur Améliore une Plateforme, il marque sa Valeur (le chiffre sur la Plateforme) en Crédits, plus 2 pour la Valeur du Module.

Le joueur peut alors choisir un Module pour cette Plateforme.

Les Modules représentent un effet supplémentaire obtenu par le joueur qui prend le contrôle de la Plateforme lorsque cette dernière est activée, y compris par d'autres joueurs. Il existe 5 couleurs de Module différentes, dont les effets sont identiques à ceux des Plateformes (voir ci-dessus). Le Module n'a pas besoin d'être de la même couleur/type que la Plateforme sur laquelle il est placé, les joueurs peuvent mélanger et combiner leurs différents effets à leur guise.

Le Module choisi est placé sur la Plateforme.

Ensuite, le joueur place un de ses jetons de Contrôle sur la Plateforme pour montrer qu'il en a pris le contrôle.

Les Plateformes Améliorées peuvent toujours être activées par n'importe quel joueur, mais seul le joueur qui la contrôle peut obtenir l'effet bonus du Module. Ce joueur obtient toujours ce bonus, même quand la Plateforme est activée par un autre joueur. Les Modules ne bénéficient pas du bonus donné par la présence d'un Drone sur la Plateforme.

Ce Centre de Distillation d'Eau est sous le contrôle du joueur X qui y a ajouté un Module d'Usine à Titanium. Si le joueur X active cette Plateforme, il obtiendra un cube d'Eau ainsi qu'un cube de Titanium. Si cette Plateforme est activée par n'importe quel autre joueur, ce dernier obtiendra 1 Eau, et le joueur X obtiendra un Titanium.

Cette Raffinerie d'Hydrocarbures est sous le contrôle du joueur X, qui y a ajouté un Module du même type. Le joueur X et Y ont tous deux 1 Drone présent. Si le joueur X active la Plateforme, il gagnera 3 cubes d'Hydrocarbure (un pour la Plateforme, un pour le Drone docké, et un pour le Module.). Si le joueur Y active cett même Plateforme, il obtiendra deux cubes d'Hydrocarbure (un pour la Plateforme et un pour son Drone), et le joueur X gagnera un cube d'Hydrocarbure pour le Module (car il Contrôle la Plateforme).

Enfin, en Améliorant une Plateforme, les joueurs peuvent commencer à extraire les ressources qui y sont présentes à la fin de chaque Cycle (voir "Fin de Cycle" ci-dessous).

3. Remplir des Commandes Planétaires et/ou Atteindre un Objectif Stardrill

Les Commandes Planétaires

Le Deutérium est de loin la ressource la plus précieuse sur Titan, mais d'autres substances découvertes durant votre mission peuvent également vous apporter des Crédits. Les clients de Stardrill demandent fréquemment des cargaisons d'Eau et d'autres ressources, et paieront bien si vous parvenez à les livrer rapidement.

A n'importe quel moment pendant son Tour, un joueur peut choisir de remplir la Commande Planétaire actuelle (face visible), en défaussant des ressources de sa Soute.

Un joueur ne peut pas remplir plus d'une Commande Planétaire par Tour.

Le joueur défausse les ressources montrées sur la tuile avant de marquer immédiatement sa valeur en Crédits.

Example: Cette planète demande X Eau et X Titanium. Si vous défaussez ces ressources, vous gagnerez immédiatement X points.

Le joueur qui a rempli la Commande Planétaire place sa tuile à côté de son plateau Soute et révèle la tuile suivante.

Il existe une tuile de Commande Planétaire majeure : Mars. Un joueur peut remplir cet ordre durant son Tour en défaussant les ressources demandées. Cette Commande est toujours disponible, vous n'avez pas besoin de remplir les autres avant de pouvoir y accéder. Comme les autres, une fois accompli, le joueur place sa tuile à côté de sa Soute.

Accomplir les Objectifs Stardrill

Vous pouvez également accomplir des Objectifs Stardrill à la fin de votre Tour.

Chaque Objectif demande que le joueur possède une certaine quantité de ressources, de Plateformes ou de connexions au sein de votre Réseau. Chaque Objectif peut être accompli par de multiples joueurs, mais la récompense est dégressive : le premier à le faire gagnera le plus de Crédits !

Si, à n'importe quel moment durant son tour, un joueur remplit les conditions d'un Objectif Stardrill, il peut placer un de ses jetons de Contrôle sur le premier emplacement disponible pour indiquer sa réussite. Il gagne immédiatement le nombre de Crédits indiqué.

Il est possible d'accomplir plusieurs Objectifs lors d'un même Tour.

Les différents critères demandés par les Objectifs sont :

Objectifs de Ressources

Vous devez collectionner une certaine quantité de ressources dans votre Soute, comme montré sur la tuile.

Contrairement aux Commandes Planétaires, les ressources demandées pour les Objectifs ne sont pas défaussées, elles doivent tout simplement être présentes dans votre Soute. Elles peuvent être utilisées à d'autres fins après accomplissement de l'Objectif.

Objectifs de Contrôle

Vous devez prendre le contrôle (Améliorer) un certain nombre de Plateformes comme montré sur la tuile.

Objectifs de Connexion

Votre Réseau doit être connecté à différents Niveaux du cratère ou à des types de Plateforme spécifiques.

Cet Objectif demande au joueur d'avoir 10 cubes de Titanium dans sa Soute. Durant son Tour, le joueur A a assemblé les 10 cubes de Titanium requis. Comme aucun autre joueur n'a encore accompli cet Objectif, le joueur A gagne la récompense la plus à gauche, et donc la plus importante, et place un de ses jetons de Contrôle pour le montrer.

Plus tard dans la partie, le joueur B collectionne également 10 cubes de Titanium. Comme le premier niveau de récompense est déjà pris, il prend donc le deuxième, et place également son jeton de Contrôle pour le montrer.

Un dernier joueur peut donc venir accomplir l'Objectif.

L'ordre des Actions disponibles lors du Tour d'un joueur se résume donc comme suit :

1. (Facultatif) Défausser 1 Titanium pour effectuer une Action supplémentaire avec votre Drone.

2. (Obligatoire) Étendre votre Réseau OU Récupérer une ressource

3. (Facultatif) Effectuer votre Action de Drone classique. Rappel : Défausser un cube Hydrocarbure permet de déplacer votre Drone n'importe où sur le plateau en dehors de votre Réseau. Dépenser un Titanium permet de détruire un Tuyau.

4. Améliorer une Plateforme. Rappel : le coût d'Amélioration d'une Plateforme est égal au nombre d'emplacements de Tuyaux vides autour de cette dernière, moins le nombre de Drones que vous y avez Dockés.

5. Remplir une Commande Planétaire

Cet ordre est rappelé sur l'Aide de Jeu de votre plateau Soute.

Lorsqu'un joueur a fini son Tour, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) peut commencer son Tour. Une fois que tous les joueurs ont joué 4 Tours et leurs Navettes sont vides, alors le Cycle est terminé.

Fin de Cycle

Phase d'Extraction

A la fin de chaque Cycle, tous les jetons de Contrôle que les joueurs ont placés sur le plateau s'activent : leurs Réseaux extrairont un cube de Tholins ou de Deutérium du lieu concerné.

Extraction à partir des Plateformes

Si un joueur a Amélioré une ou plusieurs Plateformes qui sont connectées à sa Base via son Réseau, une ressource sera extraite de la réserve de chacune de ces Plateformes.

Si la Plateforme possède des cubes de Tholins, alors le joueur doit obligatoirement en prendre un et le mettre directement dans sa Soute.

S'il y a uniquement des cubes de Deutérium, alors le joueur en prend un et le met directement dans sa Soute.

L'Extraction des ressources des Plateformes est obligatoire.

A noter : Il est possible de contrôler une Plateforme sans qu'elle soit reliée à votre Base. Dans ce cas, aucune ressource ne peut être extraite.

Exemple: *A contrôle 3 Plateformes. La première est connectée à sa Base via son Réseau et contient 3 cubes de Deutérium. A va donc prendre un de ces cubes et le placer dans sa Soute. La deuxième Plateforme est connectée à sa Base via son Réseau et contient 3 Deutérium et 1 Tholins. A prend donc le cube de Tholins et le place dans sa Soute. La troisième Plateforme n'est pas connectée à son Réseau, donc aucune ressource n'est extraite.*

Les ressources dans la Réserve d'une Plateforme n'ont aucun effet, sauf si elle est Améliorée. Les Plateformes qui ont la plus grande valeur de Crédits ont également le plus de Tholins présents : les Améliorer peut faire gagner beaucoup de Crédits, mais l'extraction automatique des Tholins peut vous en faire perdre aussi ! Si vous comptez Améliorer ces Plateformes, assurez-vous d'avoir l'infrastructure en place pour gérer les Tholins qu'elles apporteront...

L'Extraction du Noyau

Si un joueur possède un ou plusieurs Tuyaux connectés au Noyau, alors il pourra commencer à extraire du Deutérium directement du Noyau.

Un joueur peut extraire un cube de Deutérium pour chaque jeton de Contrôle qu'il a dans le Noyau. Tout comme pour les Plateformes, le Réseau du joueur doit former une ligne continue du jeton jusqu'à sa Base pour que l'extraction soit possible.

Le Noyau est rempli d'une quantité limitée de Deutérium en début de partie. Une fois épuisée, cette réserve n'est pas renouvelée

Le Tholins n'apparaît pas naturellement dans le Noyau, mais peut y être laissé par des joueurs (voir section Drones ci-dessus).

S'il n'y a pas de Tholins présents dans le Noyau, les joueurs peuvent prendre chacun un cube de Deutérium pour chaque Tuyau qu'ils ont connecté au Noyau jusqu'à leur Base (indiquée par leurs jetons de Contrôle). Cependant, si quelqu'un a pollué le Noyau avec du Tholins, alors les ressources doivent être extraites dans un ordre précis.

Si, à la fin d'un cycle, il y a des Tholins présents dans le Noyau, le Contremaître doit d'abord prendre un cube. Le joueur à sa gauche prend un cube, puis le joueur à gauche suivant, etc., se déplaçant sur le plateau jusqu'à ce que chaque joueur ait pris le bon nombre de cubes en fonction du nombre de jetons de Contrôle qu'il a placé. Dans cette situation, tout comme avec une Plateforme, un joueur DOIT prendre un cube Tholins s'il y en a un. Une fois que tous les cubes de Tholins ont été pris, le Deutérium peut être recueilli.

Exemple : *Le joueur A a 1 Tuyau connecté au Noyau. Le joueur B a 2 Tuyaux connectés au Noyau, et le joueur C a 3 Tuyaux connectés au Tuyau. 3 cubes de Tholins ont été déposés dans le Noyau par les joueurs durant le Cycle. Le joueur A est le Contremaître, et commence donc par prendre un des cubes de Tholins. Le joueur B est à sa gauche et prend donc un Tholins également. Le joueur C passe en dernier et prend le dernier cube de Tholins. Comme le joueur A n'a qu'un seul Tuyau connecté au Noyau, il ne peut pas prendre d'autres cubes, et devra se contenter de son Tholins ! Les joueurs B et C possèdent tous les deux un deuxième Tuyau cependant, et peuvent donc prendre un Deutérium supplémentaire chacun. Le joueur C a un troisième Tuyau connecté au Noyau, et peut ensuite prendre un dernier cube de Deutérium pour terminer sa phase d'Extraction.*

Le jeton Contremaître (premier joueur)

Le joueur à la gauche du Contremaître actuel prend le jeton Contremaître et devient le premier joueur pour le Cycle suivant.

Un nouveau Cycle peut donc commencer !

End of the Game

La Fin de la Partie est déclenchée à la fin du cinquième Cycle, à la fin du 4ème Tour du dernier joueur : une fois que toutes les Zones ont été remplies.

Avant le décompte final, il y a une dernière Phase d'Extraction.

Cette phase est légèrement différente des autres. Comme d'habitude, les joueurs doivent commencer par extraire les Tholins. Cependant, pour cette dernière phase d'extraction ils devront prendre TOUS les Tholins restants sur les Plateformes qu'ils contrôlent, qui seront placés dans leurs Soutes. S'ils n'ont pas pris de Tholins d'une Plateforme, alors ils peuvent prendre un cube de Deutérium, s'il en reste.

L'Extraction du Noyau se fait selon les règles habituelles.

Toutes les ressources Chargées sur des Drones restent sur Titan.

Ensuite, les joueurs peuvent passer au décompte final :

Chaque joueur :
- Gagne 2 Crédits par cube de Deutérium présent dans sa Soute.
- Perd 1 Crédit pour chaque cube de Tholins présent dans sa Soute.

De plus, les joueurs vont comparer les éléments suivants :
- Silicium
- Hydrocarbures
- Eau
- Titanium
- Commandes Planétaires remplies

Le joueur ayant le plus de chacun de ces élément gagne 3 Crédits supplémentaires. Le joueur en deuxième place gagne 1 Crédit. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent 3 Crédits.

Les joueurs doivent posséder au moins 1 de chaque ressource/tuile pour pouvoir obtenir ces Crédits.

Le joueur ayant le plus grand nombre de Crédits à la fin du décompte devient Star Mineur et remporte la victoire !

En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de Tuyaux restants dans sa Soute gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur qui contrôle le plus de Plateformes gagne.

GLOSSARY

Action Gratuite : N'importe quelle action effectuée lors du Tour d'un joueur qui n'est pas obligatoire, comprenant les actions de Drones, remplir les Commandes Planétaires, accomplir des Objectifs Stardrill, et Améliorer une Plateforme.

Action Obligatoire : Une des 4 actions de la Navette qui doivent être effectuées au début du tour du joueur. Une action obligatoire est toujours soit le placement d'un Tuyau sur le plateau, ou le transfert d'une ressource de la Navette à la Soute.

Activer : Générer une ressource d'une Plateforme en reliant cette dernière à un Réseau d'extraction avec une section de Tuyau.

Amélioration : Payer du Silicium pour ajouter un Module à une Plateforme et placer un jeton de Contrôle. Le joueur prend alors le contrôle de cette Plateforme.

Base : Le point de départ de chaque joueur, placé sur le plateau en début de partie.

Commande Planétaire : À n'importe quel moment durant son tour, un joueur peut remplir la Commande Planétaire qui est face visible en défaussant des ressources pour gagner immédiatement des Crédits.

Crédits : Les points de Victoire qui permettent de gagner la partie.

Cycle : Une manche de 4 Tours par joueur.

Docker : Le placement d'un Drone vide sur une Plateforme qui permet de réduire son coût d'Amélioration et augmenter son rendement de ressources.

Drones : La flotte de 4 machines accordées à chaque joueur, qui peuvent de déplacer et agir n'importe où sur le plateau.

Glace : Les tuiles placées lors de la mise en place de départ qui empêchent le placement des Plateformes. Les Tuyaux peuvent les traverser.

Jeton Contrôle : Un jeton avec la lettre du joueur (A,B,C, or D), placé à chaque fois qu'une Plateforme est Améliorée, lorsqu'un Objectif Stardrill est atteint, ou lorsqu'un Tuyau est connecté au Noyau.

Jeton Gisement : Les jetons placés sur le plateau durant la mise en place initiale, qui détermine les ressources récupérées par la Navette d'un joueur lors de l'installation d'une Plateforme.

Module : Le petit élément ajouté à une Plateforme lorsqu'elle est améliorée, qui accorde un effet supplémentaire.

Navette : Le compteur d'actions qui illustre les 4 actions qu'un joueur pourra effectuer pendant un Cycle.

Noyau : Le centre du plateau, où se trouve la réserve de Deutérium.

Objectif Stardrill : Les Objectifs Stardrill sont piochés au hasard en début de partie, et peuvent être accomplis par un joueur pendant son tour. Le premier joueur à l'accomplir obtient le plus de Crédits, le deuxième un peu moins, et le troisième encore moins.

Phase d'Extraction : La phase à la fin de chaque Cycle durant laquelle les joueurs peuvent extraire des ressources des Plateformes qu'ils ont Améliorées et/ou du Noyau de Titan.

Plateau : Le cratère de minage de Titan, sur lequel le jeu est joué.

Plateforme : Des bâtiments qui peuvent être installés sur le plateau au début de chaque Cycle, puis activés pour obtenir des ressources.

Réseau : Tous les Tuyaux, Plateformes et Zones connectées à la Base d'un joueur.

Ressource : Représentées par des cubes de couleurs différentes, il y a six ressources dans le jeu : Deutérium (transparent), Tholins (Rouge), Eau (bleu), Titanium (beige) Hydrocarbures (noir) et Silicium (orange).

Soute : Le plateau du joueur, sur lequel les ressources sont stockées.

Tour : Le tour d'un joueur est composé d'une action obligatoire, ainsi qu'une ou plusieurs actions gratuites.

Tuyaux : Les sections de pipeline qui forment le Réseau d'un joueur.

Zone : Un espace sur le plateau sur lequel la Base d'un joueur, une Plateforme ou une tuile de Glace peut être placée. Le Noyau est également une Zone.