

# HORIZONS

## LIVRET DE RÈGLES



UN JEU DE  
LEVI MOTE



ILLUSTRÉ PAR  
THE MICO

## L'HISTOIRE DE HORIZONS

L'exploration des confins de notre galaxie a conduit à d'innombrables découvertes et autres progrès technologiques. Mais il nous faut désormais aller au-delà, vers cette soupe tourbillonnante d'étoiles attendant d'être explorées, de planètes à découvrir et de nouvelles espèces à rencontrer.

Nous ne sommes malheureusement pas les seuls à surveiller cette nouvelle galaxie. D'autres filent déjà vers elle afin d'y établir leurs colonies et leurs collecteurs de ressources. Il est temps pour vous de construire notre futur en vous assurant que notre peuple puisse poursuivre sa mission de découverte et de paix.

Serez-vous à même d'utiliser les ressources à votre disposition pour nous conduire vers de nouveaux Horizons ?

## APERÇU

Dans Horizons, vous prenez la tête d'une race nomade galactique faisant ses premiers pas dans une nouvelle galaxie.

Découvrez de nouveaux systèmes, explorez des mondes inconnus, collectez des ressources et nouez des alliances afin de garantir l'expansion de votre empire ! Installez des colonies et des collecteurs pour renforcer votre emprise sur des zones diverses, et de plus en plus surpeuplées, de la galaxie.

Le joueur ayant le plus de points de victoire (PV) à la fin de la partie l'emporte. Les joueurs gagnent des PVs en augmentant leur Savoir, en explorant de nouveaux Mondes, en accomplissant des Missions et en établissant des Structures leur permettant de contrôler chaque Système.

## MISE EN PLACE

1 Chaque joueur reçoit un plateau Joueur (voir page 9 pour le choix de la face à utiliser).

Il prend ensuite le matériel de la couleur correspondante : les Structures (Colonies et Collecteurs) sont placées sur les emplacements adéquats de son plateau et les marqueurs Monde Actif sont conservés à côté de celui-ci.

Il reçoit également une carte Allié de Départ qu'il place devant lui, face visible, une carte Aide de Jeu, 1 jeton Savoir, 2 jetons Énergie et 2 jetons Métal.

2 Formez une réserve avec les jetons Savoir, Énergie et Métal restants.

3 Retirez du paquet les cartes Mission ne correspondant pas au nombre de joueurs (chiffre dans le coin inférieur droit) et rangez-les dans la boîte.

Mélangez les cartes Mission, distribuez-en 2 à chaque joueur et placez les cartes restantes en une pioche, face cachée.

4 Séparez les cartes Allié en 5 paquets (un par symbole d'Action, sur la gauche au dessus de l'effet) puis mélangez ces 5 paquets séparément.



# MATÉRIEL



5 PLATEAUX JOUEUR (RECTO-VERSO)



1 SAC



30 TUILLES MONDE (RECTO-VERSO)



5 TUILLES ÉTOILE



5 CARTES ALLIÉ DE DÉPART



30 CARTES ALLIÉ (RECTO-VERSO)



5 CARTES AIDE DE JEU



40 CARTES MISSION



40 JETONS MÉTAL



40 JETONS ÉNERGIE



40 JETONS SAVOIR



24 MARQUEURS DÉCOMPTE FINAL



30 MARQUEURS MONDE ACTIF (6 PAR JOUEUR)



25 JETONS COLLECTEUR DE MÉTAL (5 PAR JOUEUR)



25 JETONS COLLECTEUR D'ÉNERGIE (5 PAR JOUEUR)



25 JETONS COLONIE (5 PAR JOUEUR)



- 5 Au centre de la zone de jeu, placez autant de tuiles Étoile qu'il y a de joueurs.
- 6 Placez les tuiles Monde dans le sac. Déterminez aléatoirement le Premier Joueur et donnez-lui le sac.
- 7 Le Premier Joueur pioche un Monde au hasard et le place (face de son choix visible) à côté d'une tuile Étoile de son choix.
- 8 Le Premier Joueur place ensuite l'un de ses marqueurs Monde Actif sur son plateau Joueur, au dessus du type de Monde correspondant à la tuile qu'il vient de placer. Ce Monde est désormais Actif pour ce joueur. (Voir "S'Adapter", page 5.)
- 9 Le sac est transmis au joueur suivant (sens horaire) qui y pioche une tuile Monde et la place (face de son choix visible) à côté de n'importe quelle tuile Étoile n'ayant aucun Monde. Il peut ensuite placer l'un de ses marqueurs Monde Actif, correspondant à **n'importe lequel** des Mondes en jeu, sur son plateau Joueur.
- 10 Répétez l'étape 9 jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé une tuile Monde et choisi un Monde Actif. Vous êtes prêts à débiter la partie, dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur.

## ICONOGRAPHIE



## TOUR DE JEU

Effectuez jusqu'à 2 Actions parmi celles listées ci-dessous. Vous pouvez faire deux Actions différentes ou réaliser deux fois la même Action.

 **EXPLORER** : Piochez puis jouez une tuile Monde du sac. Gagnez 1 jeton Savoir.

 **S'ADAPTER** : Activez 1 type de Monde. Piochez 1 carte Allié.

 **CONSTRUIRE** : Construisez une Structure (Colonie ou Collecteur).

 **RÉCOLTER** : Gagnez 1 Ressource par Collecteur que vous avez construit.

 **CONSPIRER** : Piochez 2 cartes Mission **-OU-** 1 carte Allié et 1 carte Mission.

### CARTES ALLIÉS ET ACTIONS :

Les Actions peuvent également déclencher l'une des cartes Allié de votre zone de jeu si la carte Allié correspond à l'Action choisie (voir "Cartes Allié", page 7). Vous pouvez réaliser votre Action choisie ou déclencher l'effet de votre carte Allié dans l'ordre de votre choix.

Lorsque vous choisissez une Action, vous pouvez déclencher l'effet d'une carte Allié correspondante même si vous ne réalisez pas l'effet de l'Action.

## EXPLORER

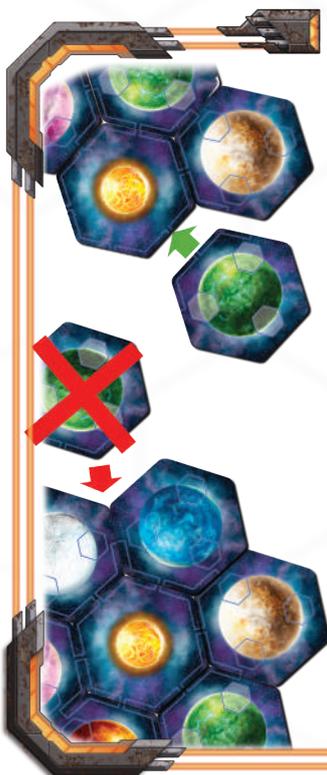
Pour Explorer, piochez une tuile Monde et placez-la (face de votre choix visible) adjacente à une tuile Étoile de votre choix. Gagnez ensuite 1 Savoir.

Il ne peut jamais y avoir plus de 6 Mondes attachés à une même tuile Étoile.

Si toutes les tuiles Étoiles sont entourées de 6 Mondes chacune, cette Action peut toujours être réalisée afin de gagner un jeton Savoir ou de déclencher des effets Alliés, mais aucune tuile Monde n'est alors placée.

Les tuiles Monde ne peuvent jamais être uniquement adjacente à une autre tuile Monde.

Exemple : Kira décide de faire une Action Explorer. Elle pioche une tuile Monde au hasard dans le sac. La tuile dispose de 2 faces : un Monde Forestier d'un côté et un Monde Océanique de l'autre. L'un des Systèmes contenant déjà 6 tuiles Monde, elle décide de placer sa tuile adjacente à une tuile Étoile qui n'est pas pleine, avec la face Monde Forestier visible. Elle prend ensuite un jeton Savoir dans la réserve.



## S'ADAPTER

S'Adapter permet d'activer un type de Monde en plaçant un marqueur Monde Actif au-dessus de l'illustration de ce Monde, sur votre plateau Joueur. Une fois adapté à un type de Monde, vous pouvez construire des Structures sur les tuiles correspondantes (lors de vos prochaines Actions).

Exemple : Kira souhaite S'Adapter aux Mondes Forestiers. Elle prend l'un de ses marqueurs Monde Actif et le place sur son plateau Joueur, au-dessus de l'illustration du Monde Forestier.

Après avoir placé votre marqueur Monde Actif, vous pouvez piocher 1 carte Alliée. Vous pouvez réaliser cette Action pour piocher 1 carte Alliée ou pour déclencher l'effet d'un Alliée, même si vous n'avez aucun marqueur Monde Actif disponible. Piocher une carte Alliée n'est pas obligatoire.



## PIOCHER DES CARTES ALLIÉ :

Pour piocher une carte Alliée, prenez la première carte de l'une des pioches et placez-la dans votre zone de jeu, face verte  visible. Si aucune des cartes Alliée disponibles ne vous intéressent, vous pouvez défausser la première carte de l'une des pioches : vous devez ensuite prendre la carte ainsi révélée.

## CONSTRUIRE

Pour Construire, vous devez payer le coût en Ressources d'une Structure (Colonie, Collecteur d'Énergie ou Collecteur de Métal) et la placer sur une zone libre et valide d'une tuile Monde dans n'importe quel Système. Les coûts de construction sont indiqués sur votre plateau Joueur, en dessous de l'illustration du type de Monde.

La plupart des Mondes n'autorisent la construction que d'un seul type de Collecteur. Les Colonies peuvent être construites sur n'importe quel type de Monde. Vous ne pouvez construire que sur des Mondes que vous avez préalablement Activés.

Vous ne pouvez construire qu'une Structure autorisée par la zone. Chaque Monde ne peut accueillir que 3 Structures, comme indiqué sur chaque tuile.

Exemple : Laura souhaite construire un Collecteur d'Énergie sur un Monde Volcanique. Sur son plateau, elle dispose déjà d'un marqueur Monde Actif pour ce type de Monde et voit que le coût d'un Collecteur de Métal est de 2 Métal et 1 Énergie : elle dépense ces Ressources en les remplaçant dans la réserve, puis place son Collecteur d'Énergie sur l'une des 3 zones de la tuile Volcanique.

## COHABITATION :

Si vous construisez une Structure sur un Monde possédant déjà une Structure d'un autre joueur, tous les joueurs sur ce Monde (y compris vous) gagnent 1 Ressource de leur choix. S'il n'y a pas assez de Ressources disponibles, les joueurs prennent ces Ressources dans l'ordre du tour en commençant par le joueur venant de placer sa Structure.

## RÉCOMPENSES DES STRUCTURES :

Chaque Collecteur d'Énergie et de Métal octroie 1 Ressource du type correspondant lors de l'Action Récolter et vaut 1 Point de Contrôle (PC) lors du décompte du Contrôle des Systèmes (voir page 8).

Chaque Colonie vaut 2 PCs lors du décompte du Contrôle des Systèmes en fin de partie.

## RÉCOLTER

Pour Récolter, prenez dans la réserve 1 Métal ou 1 Énergie pour chacun des Collecteurs correspondants que vous avez construits sur l'ensemble des Mondes.

Exemple : Kira a 3 Collecteurs d'Énergie et 2 Collecteurs de Métal sur des tuiles Monde. Elle réalise l'Action Récolte et prend 3 jetons Énergie et 2 jetons Métal de la réserve et les ajoute à ses Ressources.

Vous pouvez choisir de ne pas prendre toutes vos Ressources produites par vos Collecteurs lorsque vous réalisez cette Action.



## CONSPIRER

Pour Conspirer, piochez 2 cartes Mission -OU- 1 carte Mission et 1 carte Allié. (Voir page 8 pour plus d'informations sur les cartes Mission).

Vous n'êtes pas obligé d'annoncer ce que vous allez faire : vous pouvez piocher 1 carte Mission, la consulter, puis décider de piocher soit 1 autre carte Mission, soit 1 carte Allié.

Exemple : Laura réalise l'Action Conspirer et pioche 1 carte Mission. Elle prend connaissance de l'objectif et, pensant pouvoir l'accomplir avant la fin de la partie, pioche 1 carte Allié pour finaliser son Action.



- OU -



## FIN DU TOUR

À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes Allié, 5 cartes Mission, 10 jetons Énergie et 10 jetons Métal en votre possession. Vous pouvez dépasser cette limite durant votre tour, mais vous devez défausser les éléments excédentaires à la fin de celui-ci.

Défaussez les Alliés et les Missions en excès. Les cartes Allié défaussées sont placées en dessous de leurs pioches respectives. Les cartes Missions sont placées dans une pile de défausse, à proximité de leur pioche. Vous pouvez défausser votre Allié de Départ : il est alors retiré du jeu.

Remplacez les jetons Énergie et Métal excédentaires dans la réserve.

## FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès qu'un joueur construit sa dernière Colonie disponible, même si c'est la première Action de son tour. Procédez immédiatement au Décompte Final.



## CARTES MISSION

Toutes les cartes Mission accomplies sont révélées et décomptées. (Voir "Cartes Mission", page 8.)

## JETONS SAVOIR

Gagnez 1 PV par jeton Savoir en votre possession.

## CONTRÔLE DES SYSTÈMES

Dans chaque Système, déterminez le joueur ayant le plus de Points de Contrôle (PCs). Dans une partie à 3+ joueurs, le Contrôle est déterminé en assignant les PCs à chaque Structure construite par un joueur dans un Système donné. (Voir "Décompte à 2 joueurs", page 8 pour les parties à 2 joueurs.) Chaque Colonie vaut 2 PCs. Chaque Collecteur d'Énergie vaut 1 PC. Chaque Collecteur de Métal vaut 1 PC.

Le joueur ayant le plus de PCs dans un Système est le Contrôleur Majoritaire : il gagne 6 PVs. Le deuxième joueur ayant le plus de PCs dans ce Système est le Contrôleur Minoritaire : il gagne 3 PVs.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le contrôle d'un Système, ils gagnent chacun 3 PVs et le ou les autres joueurs n'en gagnent aucun (il n'y a alors pas de Contrôleur Minoritaire).

S'il y a un Contrôleur Majoritaire et que plusieurs joueurs sont à égalité pour le titre de Contrôleur Minoritaire, ils gagnent chacun 1 PV.

	Contrôleur Majoritaire	Égalité de Majorité*	Contrôleur Minoritaire	Égalité de Minorité
Points de Victoire	6	3 chacun	3	1 chacun

\*Les Contrôleurs Minoritaires ne gagnent aucun point lorsqu'il y a une égalité pour le Contrôle Majoritaire.



### EXEMPLE DE DÉCOMPTE : SYSTÈME A

Orange a 2 Colonies et 2 Collecteurs, ce qui lui rapporte 6 PCs..

Bleu possède 1 Colonie et 3 Collecteurs, lui rapportant 5 PCs.

Violet dispose de 2 Colonies, lui rapportant 4 PCs.

Orange gagne 6 PVs en tant que Contrôleur Majoritaire. Bleu gagne 3 PVs comme Contrôleur Minoritaire. Violet n'a pas assez d'influence pour contrôler ce Système et ne gagne aucun PV.



### EXEMPLE DE DÉCOMPTE : SYSTÈME B

Violet a 4 Collecteurs, lui rapportant 4 PCs.

Bleu dispose de 2 Colonies, lui rapportant 4 PCs.

Orange possède 1 Collecteur, ce qui lui rapporte 1 PC.

Violet et Orange sont à égalité pour le Contrôle Majoritaire et gagnent 3 PVs chacun.

Dans la mesure où il y a une égalité pour le Contrôle Majoritaire, aucun point n'est octroyé pour le Contrôle Minoritaire et Orange ne gagne aucun PV.



### EXEMPLE DE DÉCOMPTE : SYSTÈME C

Orange dispose de 3 Colonies et de 1 Collecteur, lui rapportant 7 PCs.

Violet a 2 Colonies et 2 Collecteurs, lui rapportant 6 PCs.

Bleu possède 1 Colonie et 4 Collecteurs, lui rapportant 6 PCs.

Orange gagne 6 PVs de Contrôle Majoritaire dans ce Système. Violet et Bleu sont à égalité pour le Contrôle Minoritaire et gagnent 1 PV chacun.

## REMPORTER LA PARTIE

Le joueur ayant le plus de PVs l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus de Ressources en stock l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire revient au joueur à égalité ayant gagné le plus de PVs grâce à ses cartes Mission. Et si ces joueurs sont toujours à égalité, ils ont bien mérité de partager cette victoire.

## DÉCOMPTE À 2 JOUEURS

À 2 joueurs, il n'y a pas de décompte pour le Contrôle des Systèmes : les joueurs gagnent 1 PV pour chaque Monde qu'ils contrôlent. Les PCs sont assignés à chaque Structure comme dans une partie à 3+ joueurs.

## CARTES ALLIÉ

Les cartes Alliés de Départ et les cartes Alliés fonctionnent de la même façon. La seule différence réside dans leur défausse une fois leur effet déclenché pour la deuxième fois : les Alliés de Départ sont retirés de la partie, alors que les cartes Alliés sont replacées en dessous de leur pioche.

Les Alliés améliorent vos Actions. Lorsque vous réalisez une Action, vous pouvez déclencher l'effet d'une carte Allié possédant, sur sa gauche, l'icône de l'Action réalisée (❶). Vous pouvez résoudre l'Action choisie et déclencher l'effet de l'Allié dans l'ordre de votre choix. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Allié par Action.

Exemple : Kira réalise une Action Construire pour placer une Colonie sur un Monde Forestier : le coût associé est de 4 Énergie et 3 Métal. Elle dispose de 4 Énergie mais n'a aucun Métal. Elle déclenche tout d'abord l'effet de l'Ingénieur Feshar pour récolter 1 Métal par Collecteur d'Énergie qu'elle possède : elle a 3 Collecteurs d'Énergie en jeu et gagne 3 jetons Métal. Elle réalise enfin son Action et place sa Colonie sur le Monde Forestier.



Une fois l'effet de l'Allié résolu, retournez ou défaussez la carte utilisée selon l'icône indiquée à droite de la carte Allié (❷). Dans le cas d'un Allié de Départ, la carte utilisée est retournée ou détruite (retirée du jeu) selon l'icône indiquée.

Le nom de chaque Allié est indiqué en haut de sa carte ainsi que l'Espèce à laquelle il appartient (❸). Certaines cartes Mission et faces avancées des plateaux Joueur font référence aux noms des Espèces. Chaque Espèce est associée à une Action distincte.

Certaines cartes Alliés mentionnent un "X" : cela signifie que vous pouvez payer le nombre de votre choix du premier élément pour gagner le même nombre du deuxième élément.

Exemple : Laura utilise la Taupe Dalgryn et décide de défausser 2 cartes Mission pour gagner 2 Savoirs.

Si le texte d'une carte Allié rentre en conflit avec ces règles, il est prioritaire et doit être appliqué.

## CARTES MISSION

Chaque carte Mission est unique et dispose d'un nom, indiqué en haut de la carte (❶).



Dans le coin inférieur droit de chaque carte Mission est indiqué le nombre de joueurs nécessaire (❷) pour inclure cette carte dans une partie.

Les cartes Mission sont piochées face cachée. Elles doivent être tenues secrètes et ne sont pas dévoilées aux autres joueurs avant la fin de la partie : elles sont alors révélées et décomptées. Pour gagner les PVs indiqués sur la gauche de la carte (❸), vous devez remplir les conditions de l'objectif (❹) à la fin de la partie. (Pour plus de détails, voir "Annexe : Missions", page 10.) Les cartes Mission non accomplies ne rapportent aucun point et n'infligent aucune pénalité.

Si vous devez piocher des cartes Mission et que la pioche est vide, mélangez la défausse correspondante et formez une nouvelle pioche.

## PLATEAUX JOUEUR

Lors de la mise en place, chaque joueur choisit la face de son plateau Joueur qu'il souhaite utiliser : standard ou avancée. Des joueurs peuvent donc jouer une même partie avec des faces différentes.

La face standard est indiquée par le symbole . Toutes les faces standard disposent des mêmes Actions et des mêmes coûts de construction : elles respectent les Actions décrites dans ce livret de règles. Nous vous recommandons d'utiliser les faces standard pour vos premières parties.

Les faces avancées des plateaux Joueur proposent des Actions alternatives ainsi que des coûts spécifiques pour les Structures. Même si le nom et les effets de certaines Actions changent, réaliser ces Actions déclenche toujours les effets des cartes Alliés ayant l'icône de l'Action réalisée.

Si le texte d'une face avancée rentre en conflit avec ces règles, il est prioritaire et doit être appliqué.

### ESPÈCE 1825

**Explorer devient Transfigurer** : piochez et jouez une tuile Monde adjacente à une tuile Étoile. Puis, placez un marqueur Monde Actif sur le type de Monde que vous venez de jouer ou piochez 1 carte Alliés.

**S'Adapter devient Ethériser** : payez 1 Ressource pour déplacer un Collecteur que vous avez sur un Monde vers une zone libre dans le même Système. Payez 2 jetons Savoir pour déplacer un Collecteur que vous avez sur un Monde vers une zone libre de n'importe quel Système, y compris celui-ci.

### NARAH

Les Narah débutent la partie en étant adaptés aux Mondes Forestiers, Glacés et Océaniques : placez des marqueurs Monde Actif au-dessus de ces types de Monde. Vous ne pouvez jamais placer de marqueur Monde Actif sur les Mondes Désertiques, Gazeux ou Volcaniques et vous ne pouvez pas construire sur les Mondes de ces types.

**S'Adapter devient Accueillir** : piochez 1 carte Alliés -OU- piochez 2 cartes Alliés de l'Espèce Olo.

### QUILLION

**Construire devient Parasiter** : construisez une Colonie sur une tuile Monde déjà occupée par au moins une Structure d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas construire une Colonie sur un Monde sur lequel aucun joueur n'est présent.

**Récolter devient Vampiriser** : payez 2 jetons Savoir pour construire un Collecteur sur une tuile Monde déjà occupée par au moins une Structure d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas construire de Collecteur sur un Monde sur lequel aucun joueur n'est présent. Gagnez ensuite 1 Énergie pour chaque Collecteur d'Énergie et 1 Métal pour chaque Collecteur de Métal dans ce Système. Vous pouvez ne rien construire et néanmoins gagner les Ressources, ou inversement.

### DREJ

**Construire devient Occuper** : payez 7 Ressources pour construire une Colonie sur une tuile Étoile. Vous ne pouvez pas construire de Colonie sur des Mondes lorsque vous jouez les Drej. Il ne peut y avoir plus de 3 Colonies sur une même tuile Étoile. Les PCs de ces Colonies sont pris en compte lors du décompte du Contrôle des Systèmes.

**Récolter devient Implanter** : construisez un Collecteur puis gagnez 1 Énergie pour chaque Collecteur d'Énergie et 1 Métal pour chaque Collecteur de Métal que vous avez en jeu. Vous pouvez ne rien construire et néanmoins gagner les Ressources, ou inversement.

### TRAACHET

**S'Adapter devient Interconnecter** : placez un marqueur Monde Actif sur un type de Monde -ET/OU- piochez 1 carte Alliés et 1 carte Mission.

**Conspirer devient Améliorer** : construisez un Collecteur sur une zone où vous avez déjà un Collecteur. Le nouveau Collecteur est superposé au Collecteur déjà en place. Sur une même tuile Monde, vous ne pouvez avoir qu'un seul Collecteur amélioré. Les PCs des deux Collecteurs sont pris en compte lors du décompte du Contrôle des Systèmes.

## TERMINOLOGIE & PRÉCISIONS

### STRUCTURES

Les Colonies, les Collecteurs d'Énergie et les Collecteurs de Métal sont des Structures.

### INFORMATIONS VISIBLES

Les Colonies, les Collecteurs et les Ressources des joueurs sont toujours visibles de tous les joueurs. Les cartes Mission sont tenues secrètes jusqu'à la fin de la partie.

### SYSTÈMES

Chaque tuile Étoile et les tuiles Monde qui lui sont attachées forment un Système. Les Systèmes ne sont jamais connectés les uns aux autres.

### CONSTRUIRE

Le terme "Construire" est utilisé sur certaines cartes Allié. Pour placer une Structure sur un Monde, vous devez respecter les règles de placement : vous devez avoir un marqueur Monde Actif pour ce type de Monde et il doit y avoir une zone libre.

### LIMITES DE JETONS

Les 2 seules Ressources du jeu sont l'Énergie et le Métal. Les jetons Savoir ne sont pas une Ressource. Les Ressources et les jetons Savoir sont considérés comme étant **limités**. Si vous devez gagner un jeton et qu'il n'est pas disponible dans la réserve, vous ne recevez rien.

## ANNEXE : MISSIONS

**Adaptable** : Vos 6 marqueurs Monde Actif doivent être placés sur votre plateau Joueur. Ne nécessite pas de posséder des Structures sur ces types de Monde.

**Remarque** : Cette Mission ne peut pas être accomplie par un joueur jouant la face avancée des Narah car ils ne peuvent pas S'Adapter à tous les types de Mondes.

**Ambassadeur** : Vous devez avoir au moins 3 cartes Allié, face  visible, dans votre zone de jeu à la fin de la partie. L'une de ces cartes peut être votre Allié de Départ.

**Cartographe Stellaire** : 2 Systèmes doivent posséder le maximum de Mondes autorisé.

**Citoyen Galactique** : Les 5 cartes Allié posées devant vous doivent être d'au moins 3 Espèces différentes. La face visible n'a pas d'importance. L'une de ces cartes et/ou Espèces peut être votre Allié de Départ.

**Cohabitation** : Vous devez avoir une Structure sur 5 tuiles Monde différentes sur lesquelles au moins un autre joueur a une Structure.

**De Feu & de Glace** : Un Système doit posséder 3 Mondes Volcaniques et 3 Mondes Glacés.

**Destin tout tracé** : Vous devez avoir au moins 1 Colonie dans chaque Système.

**Diversité** : Un Système doit posséder les 6 types de Monde.

**Écologie** : Vous devez avoir au moins 1 Collecteur d'Énergie dans chaque Système.

**Efficacité** : Vous ne devez plus avoir aucune Ressources devant vous (ni Métal ni Énergie).

**Entre Ciel & Terre** : Un Système doit posséder 3 Mondes Gazeux et 3 Mondes Forestiers.

**Entrepreneur** : Vous devez avoir au moins 4 Colonies et 8 Collecteurs en jeu, quels que soient leur répartition et les Mondes sur lesquels ils se trouvent.

**Environnementaliste** : Vous devez avoir au maximum 2 Collecteurs de Métal en jeu. Ils peuvent être sur une même tuile Monde ou sur 2 tuiles différentes.

**Équilibre Parfait** : Vous devez avoir 1 Colonie, 1 Collecteur d'Énergie et 1 Collecteur de Métal sur une même tuile Monde.

**Remarque** : Seuls les Mondes Forestiers et Volcaniques peuvent accueillir les 3 types de Structures. Cette Mission est très difficile pour un joueur jouant la face avancée des Drej dans la mesure où il doit utiliser des Alliés pour construire des Colonies sur des tuiles Monde.

**Exploitation Minière** : 3 de vos Collecteurs de Métal doivent être sur une même tuile Monde.

**Expansionniste** : Vous devez avoir des Structures sur 8 tuiles Mondes différentes.

**Extracteur** : Vous devez avoir au moins 10 Ressources (Métal et Énergie) devant vous.

**Générateur de Monde** : 3 de vos Collecteurs d'Énergie doivent être sur une même tuile Monde.

**Industriel** : Vous devez avoir au moins 1 Collecteur de Métal dans chaque Système.

**Intrépide** : Vous devez avoir au moins 1 Structure sur 4 Mondes de types différents.

**Isolationniste** : Vous devez avoir 5 Colonies et 10 Collecteurs dans un même Système. D'autres joueurs peuvent avoir certaines de leurs Structure dans ce Système.

**Loyal** : Vous devez avoir votre carte Allié de Départ devant vous. La face visible n'a pas d'importance.

**Monopôle** : Les 5 cartes Alliés posées devant vous doivent être d'une même Espèce. La face visible n'a pas d'importance.

**OEcuménopole** : Vous devez avoir 3 Colonies sur une même tuile Monde.

**Peuple de Givre** : Vous devez avoir au moins 6 Structures sur des Mondes Glacés.

**Peuple de l'Éther** : Vous devez avoir au moins 6 Structures sur des Mondes Gazeux.

**Peuple de Lave** : Vous devez avoir au moins 6 Structures sur des Mondes Volcaniques.

**Peuple des Cimes** : Vous devez avoir au moins 6 Structures sur des Mondes Forestiers.

**Peuple des Sables** : Vous devez avoir au moins 6 Structures sur des Mondes Désertiques.

**Peuple des Vagues** : Vous devez avoir au moins 6 Structures sur des Mondes Océaniques.

**Plage & Crustacés** : Un Système doit posséder 3 Mondes Désertiques et 3 Mondes Océaniques.

**Pouvoir des Ombres** : Vous devez avoir un Contrôle Minoritaire (ou être à égalité pour) dans tous les Systèmes. Avoir un Contrôle Majoritaire dans un Système vous empêche d'accomplir cette Mission.

**Professionnel** : Vous devez avoir accompli les objectifs de 4 autres cartes Mission.

**Pure Folie** : Vous devez avoir 5 Colonies sur des tuiles Monde et aucun Collecteur sur des tuiles Monde.  
*Remarque* : Les Drej peuvent avoir leurs 5 Colonies sur des tuiles Étoile pour remplir cet objectif.

**Système Désertique** : Un Système doit posséder au moins 4 Mondes Désertiques.

**Système Forestier** : Un Système doit posséder au moins 4 Mondes Forestiers.

**Système Gazeux** : Un Système doit posséder au moins 4 Mondes Gazeux.

**Système Glacé** : Un Système doit posséder au moins 4 Mondes Glacés.

**Système Océanique** : Un Système doit posséder au moins 4 Mondes Océaniques.

**Système Volcanique** : Un Système doit posséder au moins 4 Mondes Volcaniques.

**Xénophobe** : Vous ne devez pas avoir des Structures sur plus de 2 Mondes où d'autres joueurs ont des Structures.



**Un jeu de** : Levi Mote

**Illustré par** : Mihajlo "The Mico" Dimitrievski

**Développement**: Daily Magic Games

**Rédaction des règles** : Isaias Vallejo, Sarah Sharp, and Sarah Bolland

**Graphisme** : Dylan Pharaoh-Whitney

**Traduction française** : MeepleRules.fr

**Remerciements** : Tom Hillman, Elizabeth Hensley, Claire Donaldson, Alexander Mote, Matt Jacobs, Chris Rowlands, Randy Buck, Shannon Buck, Brandon Neal, Heidi Blair, Io R. Blair-Freese, Brian Richards, and Shannon Richards.

# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend : un plateau Joueur (il choisit de jouer la face standard  ou avancée), les Structures et les marqueurs Monde Actif de la couleur correspondante, une carte Allié de Départ, une Aide de Jeu, 1 jeton Savoir, 2 jetons Énergie et 2 jetons Métal.
- 2 Formez une réserve avec les jetons restants, accessibles de tous les joueurs.
- 3 Rangez dans la boîte les cartes Mission ne correspondant pas au nombre de joueurs. Mélangez les cartes conservées, distribuez-en 2 à chaque joueur et placez les cartes restantes en une pioche, face cachée.
- 4 Séparez les cartes Allié en 5 paquets, un par type d'Action. Mélangez séparément chacun de ces paquets.
- 5 Au centre de la zone de jeu, placez autant de tuiles Étoile qu'il y a de joueurs.
- 6 Placez les tuiles Monde dans le sac et donnez-le au Premier Joueur (aléatoire).
- 7 Le Premier Joueur pioche aléatoirement un Monde du sac et le place (face de son choix visible) à côté de n'importe quelle tuile Étoile.
- 8 Le Premier Joueur place l'un de ses marqueurs Monde Actif sur son plateau Joueur, sur le type de Monde correspondant à la tuile qu'il vient de placer.
- 9 Le sac est transmis au joueur suivant (sens horaire) qui y pioche une tuile Monde et la place (face de son choix visible) à côté de n'importe quelle tuile Étoile n'ayant aucun Monde. Il peut ensuite placer un marqueur Monde Actif sur **n'importe lequel** des types de Mondes en jeu.
- 10 Répétez l'étape 9 jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé une tuile Monde et choisi un Monde Actif. Débutez la partie, dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur.

## TOUR DE JEU

À son tour, chaque joueur réalise jusqu'à 2 Actions, identiques ou différentes, parmi :

-  **EXPLORER** : Piocher & placer une tuile Monde. Gagner 1 Savoir.
-  **S'ADAPTER** : Activer un type de Monde. Piocher une carte Allié.
-  **CONSTRUIRE** : Construire 1 Structure (Colonie ou Collecteur).
-  **RÉCOLTER** : Gagner 1 Ressource pour chaque Collecteur que vous avez construit.
-  **CONSPIRER** : Piochez 2 cartes Mission **-OU-** 1 carte Allié et 1 carte Mission.

Un seul effet de carte Allié peut être déclenché à chaque Action pour l'améliorer. Retournez ou Défaussez/Détruisez la carte Allié une fois son effet déclenché et résolu.

À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas conserver plus de 5 cartes Allié, 5 cartes Mission, 10 jetons Énergie et 10 jetons Métal.

## FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie s'achève immédiatement lorsqu'un joueur construit sa dernière Colonie disponible. Révélez et décomptez les cartes Mission. Gagnez 1 PV par Savoir. Décomptez le Contrôle des Systèmes.

	Contrôle Majoritaire	Égalité de Majorité*	Contrôle Minoritaire	Égalité de Minorité
Points de Victoire	6	3 chacun	3	1 chacun

Le joueur ayant le plus de PVs l'emporte. Les égalités sont résolues en faveur du joueur ayant le plus de Ressources puis celui ayant gagné le plus de PVs en Missions. Si l'égalité persiste, ils partagent la victoire.

## ICÔNES

-  RESSOURCE AU CHOIX
-  RESSOURCE ÉNERGIE
-  RESSOURCE MÉTAL
-  SAVOIR
-  COLLECTEUR AU CHOIX
-  COLLECTEUR D'ÉNERGIE
-  COLLECTEUR DE MÉTAL
-  COLONIE
-  MONDE
-  SYSTÈME
-  ADVERSAIRE
-  MONDE ACTIF
-  ALLIÉ
-  MISSION
-  EXPLORER
-  S'ADAPTER
-  CONSTRUIRE
-  RÉCOLTER
-  CONSPIRER
-  RETOURNER
-  DÉFAUSSER
-  DÉTRUIRE

Envie de nouveautés, découvrez vite le Pack d'Extension "Extermination" !

WWW.PIXIEGAMES.FR

