

TOM LEHMANN



Extension 3

Au bord de l'abîme

Alors que le conflit s'étend, le prestige devient crucial à la fois pour obtenir de nouvelles concessions et comme une garantie contre les attaques. Pendant ce temps, le site de départ des Aliens est découvert et la maîtrise du gène élevé progresse. Pouvez-vous bâtir l'empire spatial le plus prospère et le plus puissant dans une galaxie au bord de l'abîme ?

INTRODUCTION

Cette extension ajoute de nouveaux mondes de départ, des objectifs, des cartes de jeu et des règles de Prestige galactique pour *Race for the Galaxy* et ses deux premières extensions *Tempête en formation* et *Rebelles contre Imperium*. Des nouveaux marqueurs pour le jeu solitaire et des règles de draft pour six joueurs sont également fournis.

CONTENU

- | | | | |
|----|---|---|---|
| 1 | <i>Fédération galactique de remplacement</i> | 2 | objectifs « le plus » (grandes tuiles) |
| 4 | cartes monde de départ (numérotés de 12 à 15) | 3 | objectifs « premier » (petites tuiles) |
| 44 | cartes de jeu 6 cartes action Prestige/rechercher | 3 | marqueurs pour indiquer la force militaire spéciale |
| 1 | tuile Leader du Prestige | 8 | marqueurs pour la force militaire temporaire |
| 30 | jetons de Prestige : 25 x 1 et 5 x 5 | 2 | marqueurs pour le jeu solitaire |
| 1 | jeton 5 PV | | |
| 1 | plateau recherche/mise en place solitaire | | |

Avant de jouer, détachez avec précaution les tuiles objectif et Leader du Prestige, les jetons de Prestige et les marqueurs.

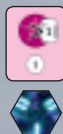
AJOUTER DES CARTES ET DES OBJECTIFS

Les deux précédentes extensions, Tempête en Formation, et Rebelles contre Imperium sont nécessaires pour cette extension.

Ajoutez les nouvelles cartes de jeu, en remplaçant la *Fédération galactique* par celle de cette extension (avec les points de victoire mis à jour).

Mélangez les nouveaux objectifs à ceux existants et utilisez-les normalement (choisissez, comme avant, deux des objectifs « le plus » et quatre des objectifs « premier » lors de la mise en place).

Mise en place. Placez le plateau recherche, les jetons de Prestige et la tuile Leader du Prestige, face « > » visible sur la table. Donnez une carte action Prestige/rechercher à chaque joueur. Ajoutez un jeton 5 PV supplémentaire au nombre total de jetons de PV en jeu (exemple : à 3 joueurs, utilisez 41 PV). Procédez au reste de la mise en place.



Note : Le monde de départ **12**, les *Fourgueurs galactiques*, a un pouvoir de départ.


Pouvoirs. La plupart des nouveaux pouvoirs sont des variations des précédents pouvoirs. Ceux qui ne le sont pas possèdent un court texte descriptif et sont décrits en détail à partir de la page 11.

Certains pouvoirs font référence aux développements rebelles. Ces derniers ont un petit losange rouge à côté de leur valeur.



Cette extension ajoute le pouvoir *Piocher puis défausser*, grâce auquel un joueur pioche le nombre de cartes indiqué, les ajoute à sa main et défausse ensuite une carte. Un joueur ayant droit plusieurs fois à un tel pouvoir lors de la même phase doit piocher toutes les cartes indiquées avant de défausser une carte par pouvoir (c'est une exception à la règle selon laquelle un pouvoir ne peut pas interrompre un autre).



Les pouvoirs comme celui de la *Force mercenaire élevée* qui procure une force militaire égale au nombre de mondes  de son propriétaire font référence aux cartes dans votre tableau. Cela inclut seulement les cartes présentes au début de cette phase.

De même, les pouvoirs et attributs d'une carte enlevée du tableau d'un joueur (défaussée, remplacée ou conquise) persistent (pour son propriétaire au début de cette phase) jusqu'à la fin de cette phase.

Le Prestige, les ressources ou les cartes gagnées grâce à la pose d'une carte peuvent être utilisés lors de la phase durant laquelle cette carte est posée (après paiement pour la poser).

L'attribut du monde multi-type la *Raffinerie Alien du nuage d'Oort* est décrit après la section Les pouvoirs des cartes (voir page 15).



Les cartes de cette extension possèdent trois marques dans leur coin en bas à gauche.

PRESTIGE GALACTIQUE

Introduction. Différentes cartes et différents pouvoirs procurent du Prestige galactique, matérialisé par les jetons Prestige. Certains pouvoirs permettent aux joueurs de dépenser du Prestige pour gagner des avantages. Chaque joueur dispose d'une carte Prestige/rechercher pouvant être utilisée **une seule fois par partie** pour gagner un avantage. Le ou les joueurs avec le plus de Prestige au début de chaque tour reçoivent un bonus. Si un joueur a 15 Prestiges ou plus à la fin d'un tour, la partie s'arrête (c'est assez rare). À la fin du jeu, chaque jeton Prestige rapporte 1 PV à son propriétaire.

Des jetons Prestige valant 1 ou 5 sont fournis. Les joueurs peuvent « faire de la monnaie » n'importe quand. Le nombre de jetons Prestige fournis n'est pas une limite (fabriquez-en plus si nécessaire).

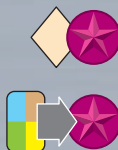


Gagner du Prestige. Certaines cartes, possédant un symbole Prestige à côté de leur valeur, procurent 1 Prestige à leur propriétaire quand elles sont posées pour la première fois dans leur tableau.



Un monde qui procure 1 Prestige quand il est posé ne procure pas de Prestige s'il est conquis.

Divers pouvoirs procurent du Prestige. Des pouvoirs de *consommation* consomment les ressources pour du Prestige. De tels pouvoirs doivent être utilisés si un joueur a les ressources appropriées lors de la phase *Consommer* (bien qu'un joueur puisse utiliser ses pouvoirs dans n'importe quel ordre et ainsi en utiliser d'abord d'autres pour gagner des PV ou des cartes).



Le bonus *Consommer* : $\times 2$ double seulement les PV mais pas le Prestige gagné.

Leader du Prestige. Vérifiez le Prestige à la fin de chaque phase. Si l'un des joueurs a plus de Prestige que les autres, il prend la tuile Leader du Prestige face « > » visible et la place devant lui (en rendant l'éventuel Prestige dessus à son propriétaire). Il place, sur la tuile, 1 Prestige (non dépensé) lui appartenant lors de cette phase. A chaque fois qu'un leader unique du Prestige gagne du Prestige, placez ces jetons sur la tuile.



Si deux joueurs ou plus, ayant au moins 1 Prestige, sont à égalité pour avoir le plus de Prestige à la fin d'une phase, placez la tuile Leader du Prestige face « = » visible au milieu de la table (en rendant l'éventuel Prestige dessus à son propriétaire).



Au début de chaque tour, avant de choisir une carte action, s'il y a un leader unique du Prestige avec du Prestige sur cette tuile, le joueur gagne 1 PV en jeton, pioche une carte et ôte le Prestige du dessus de la tuile (pour l'ajouter à son propre Prestige).

Mais si le leader du Prestige n'a pas de Prestige sur la tuile ou si deux joueurs ou plus sont à égalité pour être leader, ce(s) joueur(s) gagne(nt) 1 PV en jeton.

Les objectifs concernant les jetons de PV peuvent être revendiqués grâce aux PV résultants de cette étape (même si ce n'est pas la fin d'une phase de jeu).

Pour vous rappeler qu'un leader unique du Prestige a pris son bonus, mettez son nouveau PV sur la tuile Leader du Prestige et enlevez-le après la révélation des actions. (Quand des joueurs sont à égalité, ils se rappellent l'un l'autre de prendre 1 PV.)

Note : 5 PV supplémentaires sont utilisés pour les parties avec cette extension (voir Mise en place).

Dépenser du Prestige. Comme expliqués à partir de la page 11, certains pouvoirs permettent à un joueur de dépenser du Prestige pour gagner des avantages (piocher des cartes, force militaire supplémentaire pour une phase *Coloniser*, PV, etc.).

Si une dépense fait perdre au Leader du Prestige sa prestigieuse avance, le joueur remet **immédiatement** la tuile au milieu (ou à un nouveau Leader du Prestige).

Bonus de Prestige. Chaque joueur dispose d'une carte action Prestige/rechercher pouvant être utilisée **une seule fois par partie** soit pour *rechercher* (voir section suivante), soit en dépensant 1 Prestige pour gagner un bonus de Prestige supplémentaire lors de la phase sélectionnée.



Pour indiquer qu'il utilise un bonus de Prestige, quand les joueurs révèlent leurs phases choisies, un joueur peut soit placer les deux cartes action, soit juste la carte Prestige/rechercher en nommant la phase pour laquelle le bonus s'applique.

Dans la variante pour 2 joueurs experts, placez la carte Prestige/rechercher et la carte pour l'autre phase sélectionnée, en nommant la phase bénéficiant du bonus au moment où vous révélez vos cartes.

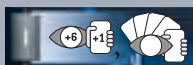
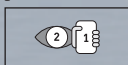
Le joueur dépense alors immédiatement 1 Prestige. La phase choisie se déroule normalement, sauf qu'un joueur l'ayant sélectionnée avec une action Prestige reçoit le bonus de Prestige listé en plus du bonus normal pour avoir choisi cette phase.

Une fois qu'il l'a utilisée, un joueur retire du jeu sa carte Prestige/rechercher.

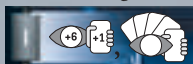
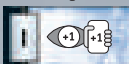
Pour voir les effets de ces bonus, posez la carte action et la carte Prestige/rechercher côte à côte.

Les bonus de Prestige sont :

- Explorer : piocher +6, garder +1, combiner les cartes tirées avec sa main, puis défausser.



Avec Explorer : +5 (et aucun autre pouvoir), cela devient piocher 13 cartes, les combiner avec sa main puis en défausser 11 (en gardant 2).



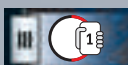
Avec Explorer : +1, +1 (et aucun autre pouvoir), cela devient piocher 9 cartes, les combiner avec sa main puis en défausser 6 (en gardant 3).

- Développer



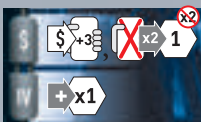
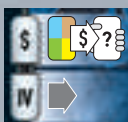
Défausser 3 cartes de moins (au total) pour payer un développement.

- Coloniser



Défausser 3 cartes de moins pour payer un monde et/ou gagner +2 en force militaire jusqu'à la fin de cette phase *Coloniser*. (Ensuite, piocher normalement une carte après avoir posé un monde.)

- Consommer : Vente



Vendre une ressource en piochant 3 cartes de plus ; puis consommer les ressources restantes en doublant le nombre de PV reçus (puisque le bonus *Consommer +x1* s'applique) et, éventuellement, défausser jusqu'à deux cartes de sa main pour 1PV par carte.

- Consommer : x2



Tripler (au lieu de doubler) le nombre de jetons de PV (seulement) reçus.

- Produire



Piocher 3 cartes et produire jusqu'à deux trouvaillles (si possible).

Fin du jeu. En plus des différentes façons dont une partie peut prendre fin, on s'arrête si un joueur a 15 Prestiges ou plus à la fin d'un tour.

Les points. Chaque jeton Prestige détenu par un joueur lui rapporte 1 PV à la fin du jeu.

Certaines cartes rapportent 1 PV par jeton Prestige, incluant la *Capitale de la fédération*, comme l'indique le symbole Prestige dans son hexagone.



Les jetons Prestige ne comptent pas dans le score de *Renaissance galactique*.

RECHERCHER

Introduction. Une fois par partie, un joueur peut jouer sa carte Prestige/rechercher, en déclarant « rechercher » au moment où les cartes action sont révélées, afin de chercher dans la pioche une carte d'une certaine catégorie et la garder. Faire cela ne coûte pas de Prestige (ainsi, un joueur peut le faire au premier tour) mais empêche le joueur d'utiliser plus tard sa carte Prestige/rechercher pour gagner un bonus de Prestige (voir section précédente).







Procédure. Si un joueur déclare qu'il recherche, une étape *rechercher* se déroule avant qu'aucune phase ne soit résolue. À l'inverse des phases, rechercher n'a lieu que pour les joueurs qui le déclarent. Si plusieurs joueurs déclarent qu'ils recherchent lors du même tour, résolvez chaque recherche séparément en commençant par le joueur ayant le monde de départ au plus petit numéro et en tournant en sens horaire.

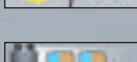
Pour résoudre une recherche, un joueur choisit une des neuf catégories représentées sur le plateau recherche et révèle (aux yeux de tous) les cartes de la pioche une par une, en les posant à part. Quand une carte correspondant à la catégorie est trouvée, le joueur peut soit s'arrêter et prendre la carte en main, soit continuer à chercher. S'il continue, il doit prendre en main la seconde carte correspondant à la catégorie parmi les révélées.

Si la pioche est épuisée, mélangez l'actuelle pile de défausse pour former une nouvelle pioche et continuer à chercher. Si cette nouvelle pioche s'épuise aussi, la recherche échoue : le joueur ne prend pas de carte mais conserve sa carte Prestige/rechercher pour un usage ultérieur.

Toutes les cartes précédemment révélées et posées à part sont alors mises faces cachées dans la pile de défausse. Si la recherche a réussi, le joueur retire du jeu sa carte Prestige/rechercher.

Catégories de recherche. Les neuf catégories du plateau recherche sont :

- Les développements qui procurent +1 ou +2 en force militaire. Ignorez la force militaire temporaire ou spécialisée.
- Les mondes militaires à trouvaillle d'une défense de 1 ou 2.
- Les mondes trouvaillle dont le coût (imprimé) est 1 ou 2.
- Les mondes (de n'importe quel type) avec un symbole .
- Les mondes trouvaillle ou producteurs *Alien*  . Ignorez les autres cartes **ALIEN**. Le joueur qui cherche peut choisir que la *Raffinerie Alien du nuage d'Oort* corresponde à cette catégorie.
- Les cartes avec des pouvoirs de consommation qui consomment deux ressources ou plus. Le *Monde de pèlerinage* et les cartes avec des pouvoirs qui consomment deux ressources ou plus d'un type donné font partie de cette catégorie.
- Les mondes militaires avec une défense de 5 ou plus.
- Les développements de valeur 6 .
- Les cartes avec des pouvoirs de conquête (incluant les pouvoirs de défense). Cette catégorie ne peut être choisie que si les conquêtes sont autorisées.



PRÉCISIONS POUR LES PARTIES

Cette extension étend le principe de conquête décrit dans *Rebelles contre Imperium*.

Le pouvoir de conquête du *Casus belli interstellaire* permet à un joueur d'aller conquérir un monde militaire dans n'importe quel tableau (tous les tableaux y sont vulnérables).



En combinaison avec le pouvoir de la *Flotte d'invasion de l'Imperium* pour conquérir un monde non militaire, tout monde en jeu peut être potentiellement conquis.



Le pouvoir de conquête du *Tueur de planètes de l'Imperium*, s'il réussit, détruit le monde ciblé (défaussez-le).



Le pouvoir de défense du *Conseil de sécurité Pan-galactique* peut être utilisé au début de l'étape de résolution des conquêtes pour faire échouer n'importe quelle déclaration de conquête (envers le monde de n'importe quel joueur). Les joueurs ne peuvent ni donner du Prestige ni s'en échanger.



Un monde qui procure 1 Prestige quand il est posé ne procure pas de Prestige s'il est conquis.

11 nouveaux marqueurs sont fournis pour aider les joueurs à suivre leur force militaire et les pouvoirs attenants dans une partie avec conquêtes.

Le pouvoir de conquête de *l'Attaque surprise rebelle* (comme le pouvoir de *l'Alliance rebelle* dans *Rebelles contre Imperium*) procure +2 en force militaire pour chaque monde militaire rebelle dans son tableau au début de la phase *Coloniser*, utilisable seulement quand on souhaite réaliser une conquête.

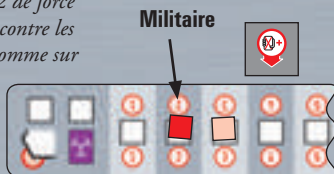


Deux marqueurs sont fournis pour marquer cela.

Six marqueurs sont fournis pour que les joueurs indiquent leur force militaire totale possible, si tous les pouvoirs de force militaire temporaire sont utilisés.



Un joueur avec une force militaire de 2, plus 2 de force militaire temporaire, plus 1 de force militaire contre les mondes militaires Rebelles, indiquerait cela comme sur l'image à droite. Cela fait savoir aux autres joueurs que les mondes militaires vulnérables dans leur tableau pourraient être la cible d'une conquête par une force militaire de 4 (5 si c'est un monde militaire Rebelle).



Deux marqueurs sont fournis pour indiquer la force militaire totale possible en défense (pour l'utiliser avec le *Pacte rebelle*).



Un marqueur est fourni pour rappeler aux joueurs le pouvoir de défense contre les conquêtes du *Conseil de sécurité Pan-galactique*. Mettez-le avant la barrette de force militaire de son propriétaire, devant la section du statut *Rebelle/Imperium*.



LE JEU EN SOLITAIRE

Deux nouveaux marqueurs recto-verso sont fournis afin que les mondes de départ de 12 à 15 puissent être joués par le « robot » dans le jeu en solitaire.

Prestige. Utilisez les règles de Prestige pendant le jeu en solitaire.

Ainsi, prenez 5 PV supplémentaires ; le robot gagne 1 Prestige s'il pose une carte qui en procure un ; le robot peut être à égalité pour ou devenir le Leader du Prestige normalement ; et, à la fin de la partie, il gagne 1 PV par Prestige.

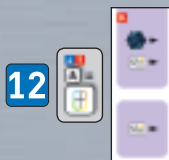
Si le robot joue le *Centre de recherche Alien* (14) ou les *Combattants rebelles* (15), les pouvoirs peuvent aussi produire du Prestige durant la partie.


Si le robot est le leader unique du Prestige au début d'un tour et s'il a gagné au moins 1 Prestige au tour précédent, il gagne 1 PV, place une carte dans sa pioche et augmente son crédit d'1.

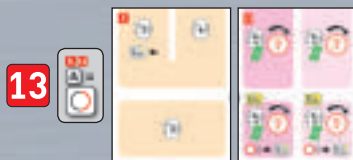
Le robot ne choisit jamais *rechercher* ou *bonus de Prestige* (alors que vous le pouvez).




Mise en place. Utilisez les marqueurs spéciaux et « Robot = » pour chaque monde de départ comme indiqué ci-dessous (et sur l'envers du plateau *recherche*). Prenez 5 PV de plus (29 au total). Tous ces mondes de départ commencent avec 1 crédit, une taille d'économie de 0 et 4 cartes, sauf les *Fourgueurs galactiques* qui commencent avec 3 cartes et 2 crédits.

Les *Fourgueurs galactiques* (12), en plus des modifications de départ indiquées ci-dessus, gagnent 1 crédit lors de Produire.



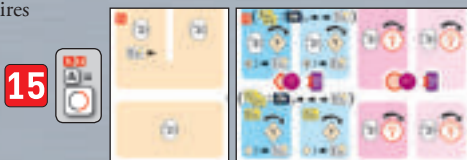
La *Force mercenaire élevée* (13) reçoit des cartes supplémentaires lors d'Explorer et colonise les mondes militaires, mais il doit payer pour cela en réponse. Lors de Coloniser, il reçoit 4 cartes, +1 carte par monde  dans son tableau, incluant celui-ci.



Le *Centre de recherche Alien* (14) reçoit des cartes supplémentaires lors d'Explorer ; +1 crédit lors de Vente ; et, s'il a au moins un monde *Alien*  dans son tableau, 1 Prestige lors de Consommer x2 (mais pas d'augmentation de la taille de l'économie). Lors de son action Coloniser, il pose seulement des mondes *Alien*  ; en réponse, il pose un monde militaire *Alien*  ou un monde non militaire en fonction de ce qu'il trouve en premier.



Les *Combattants rebelles* (15) reçoivent des cartes supplémentaires lors d'Explorer, Développer et Coloniser ; ils colonisent les mondes militaires ; ils gagnent 1 Prestige à chaque fois qu'ils posent un développement *rebelle* ou un monde militaire *rebelle* ; mais ne peuvent jamais poser (ou aller avec) une carte **IMPERIUM**.



VARIANTE DRAFT (pour 2-6 joueurs)

La variante draft introduite dans *Tempête en formation* supporte à présent jusqu'à six joueurs. Distribuez 2 mondes de départ à chacun et mêlez les mondes de départ restants aux cartes de jeu. Le nombre de cartes que chaque joueur pioche pour choisir avant de passer le reste (en alternant la direction droite/gauche à chaque tour) est :

À 2 joueurs : piocher 5 pour 22 tours ; en piocher 2 au dernier tour.

À 3 joueurs : piocher 5 pour 14 tours ; en piocher 4 au dernier tour.

À 4 joueurs : piocher 7 pour 7 tours ; en piocher 6 au dernier tour.

À 5 joueurs : piocher 9 pour 4 tours ; en piocher 7 au dernier tour (défausser les 3 dernières).

À 6 joueurs : piocher 9 pour 4 tours.

Notes : le pouvoir des *Recycleurs* (pour gagner les défausses) donne à la place à son propriétaire le droit de piocher (dans sa pioche) autant de cartes que celles défaussées par les autres joueurs. Défaussez un monde (et son éventuelle ressource) détruit par le *Tueur de planètes de l'Imperium* dans la défausse de son ancien propriétaire.

LES CONDITIONS DES OBJECTIFS

Objectifs « premier » :



Standing galactique :
Le premier à avoir au moins deux jetons Prestige et au moins trois PV en jetons à la fin d'une phase.



Leader de la paix/guerre :
Le premier à avoir soit une force militaire inférieure à zéro, avec au moins deux mondes

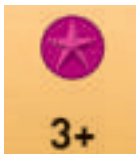
dans son tableau, soit un pouvoir de conquête, avec au moins deux mondes militaires dans son tableau.



Influence militaire :
Le premier à avoir soit au moins trois cartes **IMPERIUM** soit au moins quatre mondes militaires dans son tableau.

Si l'on joue en interdisant les conquêtes, la seconde condition ne peut jamais être remplie (les pouvoirs de conquête sont ignorés).

Objectifs « le plus » :



Prestige galactique :
Le plus de jetons Prestige (au moins 3).



Leader de la Prospérité :
Le plus de cartes avec des pouvoirs de *Consommation* (phase IV) dans son tableau (au moins 3).

Ignorez les pouvoirs de *Vente*.

LES POUVOIRS DES CARTES (par phase)

DEBUT DU TOUR

Voir les actions des autres joueurs



Le joueur choisit son action après la révélation de celles des autres joueurs.

Dans la variante pour 2 joueurs experts, le joueur choisit sa seconde action après la révélation de celles de son adversaire.

I : EXPLORER

Défausser pour du Prestige



Au début de la phase *Explorer* (avant toute pioche de carte), le joueur peut défausser 1 carte pour gagner 1 Prestige.

Ce pouvoir compte pour l'objectif Leader de la recherche.

II : DEVELOPPER

Piocher, puis défausser



Au début de la phase *Développer*, le joueur pioche le nombre de cartes indiqué, les ajoute à sa main, puis défausse 1 carte.

Développer et gagner du Prestige



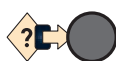
Le joueur gagne 1 Prestige après avoir placé le développement indiqué (quelconque, 6 ou *Rebelle*).

Dépenser une ressource pour réduire le coût



On peut défausser une ressource Rare () pour réduire de 2 le coût de pose d'un développement.

Sauver une carte d'un paiement



Après application des réductions, mettre 1 carte du paiement d'un développement sous ce monde ().

III : COLONISER

Piocher après, puis défausser



Après avoir posé un monde (), le joueur pioche 2 cartes, les ajoute à sa main, puis défausse 1 carte.

Coloniser et gagner du Prestige



Le joueur gagne 1 Prestige après avoir placé le monde indiqué (*Rebelle* ou producteur quelconque).

III : COLONISER (suite)

Dépenser une ressource pour réduire le coût



On peut défausser une ressource génétique (🟩) pour réduire de 3 le coût de pose d'un monde.

Sauver une carte d'un paiement



Après application des réductions, mettre 1 carte du paiement d'un monde (mais pas une carte défaussée pour accroître sa force militaire) sous ce monde (●).

Recevoir une ressource après



Mettre une ressource sur un monde producteur (🌈) après l'avoir posé.

Force militaire



+1 de force militaire pour chaque monde 🟩 dans son tableau.



+1 de force militaire. Cela devient -1 de force militaire (au total) si le joueur a une carte **IMPERIUM** dans son tableau.

Force militaire temporaire



On peut dépenser 1 Prestige pour gagner +3 de force militaire jusqu'à la fin de cette phase.



On peut défausser une ressource Rare (🔴) pour gagner +2 en force militaire jusqu'à la fin de cette phase.

Remplacer un monde



On peut remplacer gratuitement un monde non militaire (○) par un monde du même type (🟦 🟨 🟩 🟨) coûtant entre 0 et 3 de plus, pour gagner 1 Prestige. **Exception :** pour ce pouvoir, un monde gris (●) est considéré comme un *type* de monde.

A jouer en plus de l'action Coloniser. Si le remplaçant est un monde trouvaille ou procure du Prestige, on profite de ce pouvoir (les autres pouvoirs du monde ne sont pas utilisables dans cette phase). Toute ressource sur l'ancien monde est perdue. Ce pouvoir ne peut pas cibler un monde tout juste posé ni être combiné avec aucun autre pouvoir de colonisation.

Les Ingénieurs terraformeurs ont également un pouvoir de réduction de coût de 1 qui affecte les actions Coloniser normales.

Coloniser un monde militaire supplémentaire




Défaussez de votre tableau pour placer un monde militaire (🔴) après avoir placé un autre monde (○).



Cela ne peut pas être combiné avec les pouvoirs conquérir (★) ou payer pour assujettir (🔴🔴) mais peut être utilisé avec le pouvoir assujettir un monde non militaire.

Ce monde supplémentaire est placé après la résolution complète de la colonisation d'un monde. Il peut être placé après Logistique améliorée. Aucun pouvoir d'un monde colonisé plus tôt au cours de cette phase ne peut être utilisé pour ce monde. Si le joueur a choisi Coloniser, il ne pioche pas de carte en bonus pour ce monde.


III : COLONISER (suite)

Payer pour assujettir (○→○)

 En tant qu'action, le joueur peut placer un monde militaire Alien (○→○) comme un monde non militaire. Le coût est sa défense, avec les éventuelles réductions applicables (incluant la propre réduction du *Centre de recherche Alien* pour la pose de mondes Alien).


 En tant qu'action, le joueur peut poser un monde militaire  comme un monde non militaire. Le coût est sa défense, avec les éventuelles réductions applicables.

Prestige pour avoir payé pour assujettir

 Gagner 1 Prestige après utilisation du pouvoir *payer pour assujettir* (○→○).


Ce pouvoir ne donne pas la possibilité de payer pour assujettir les mondes militaires ; un autre pouvoir doit être utilisé pour cela.


Contre une conquête (★)


 Avant la résolution des conquêtes, le joueur peut dépenser 1 Prestige pour faire échouer une tentative de conquête visant le tableau de n'importe quel joueur.

Conquérir un monde (★)


En tant qu'action, le joueur peut annoncer une conquête d'un monde militaire (○) dans le tableau d'un autre joueur.

 Dépenser 1 Prestige pour conquérir dans le tableau de n'importe quel joueur. En cas de succès, gagner 2 Prestiges.

 Défaussez de votre tableau pour conquérir dans un tableau ayant au moins une carte **IMPERIUM**, en ajoutant +2 force militaire par monde militaire rebelle (○) dans votre tableau.

 Conquérir dans un tableau dont la force militaire totale est d'au moins 1. En cas de succès, défausser le monde (et son éventuelle ressource) et gagner 2 Prestiges.


Assujettir un monde non militaire

 En tant qu'action, le joueur peut défausser cette carte de son tableau pour poser un monde non militaire (○) comme un monde militaire (○) et gagner 2 Prestiges. Sa défense est égale à son coût imprimé.

Cela peut se combiner à la *conquête* (★) mais pas au pouvoir *payer pour assujettir* (○→○).

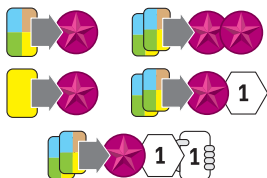
§ : VENTE

Ressource invendable

 Une ressource sur ce monde ne peut pas être vendue (grâce au bonus *Vente*).
Les pouvoirs de consommation comme celui de la Ligue commerciale peuvent être utilisés. La Ligue commerciale rapporte des points pour ce pouvoir.

IV : CONSOMMER

Ressources pour du Prestige



Défausser la ou les ressource(s) indiquée(s) pour gagner le Prestige spécifié, des PV et piocher des cartes.

Le Prestige n'est pas doublé par Consommer x2.

Défausser des cartes pour du Prestige



On peut défausser 2 cartes de sa main pour gagner 1 Prestige.

Dépenser du Prestige



On peut dépenser 1 Prestige pour piocher 3 cartes.



On peut dépenser 1 Prestige pour gagner 3 PV.
Ceci peut être doublé avec le bonus Consommer x2.

V : PRODUIRE

Produire une ressource et gagner du Prestige



Produire une ressource sur ce monde, s'il n'en a pas, et dans ce cas-là seulement, gagner un Prestige.

Gagner du Prestige pour le plus de ♧



Gagner 1 Prestige si le joueur a plus de mondes ♧ que quiconque.

Défausser pour produire une trouvaille



Défausser une carte de sa main pour produire une ressource sur un monde trouvaille du *type* spécifié qui n'en a pas.



Ces pouvoirs sont distincts d'une production de ressource classique.

Piocher pour le plus de ressources



À la fin de la phase *Produire*, piocher 1 carte si le joueur a produit plus de ressources que quiconque durant cette phase.

Piocher les cartes sauvées



Piocher toutes les cartes sauvées sous ce monde (●).

Si ce monde est défaussé du tableau, les cartes sauvées sont défaussées.

FIN DU TOUR

Gagner les défausses des autres joueurs



Après avoir défaussé autant que le nécessite sa limite de main, le joueur prend les éventuelles défausses des **autres** joueurs dues à la limite de main.

Après cela, le joueur peut dépasser la limite de sa main.

L'attribut du monde multi-type



Le type de la *Raffinerie Alien du nuage d'Oort* est choisi au moment du placement de la carte, peut être changé n'importe quand par son propriétaire et est choisi (une seule fois) avant le décompte final.

Un joueur pourrait produire dessus grâce aux Robots miniers puis changer son type (et le type de sa ressource) en Génétique pour la Ligue Pan-galactique (et les phases suivantes). Durant cette phase Produire, la ressource était du type Rare pour les pouvoirs se rapportant à la production, tel que celui du Conglomérat minier.

POUVOIRS DES DÉVELOPPEMENTS À 6 ?

Pour ces développements, comptez des PV en fin de partie pour les propriétaires de toutes les cartes qui remplissent une des conditions mentionnées et quand l'intitulé fait référence à la présence d'autres cartes dans le même tableau.

CORNE D'ABONDANCE ALIEN

2 / carte ALIEN
(incluant celle-ci)

1 / (autre monde de production non-ALIEN)

L'ÂGE D'OR DES TERRAFORMEURS

2 / carte TERRAFORMEURS
(incluant celle-ci)

1 / autre développement de valeur 6

1 / monde de production

AFFLUENCE PAN-GALACTIQUE

1 / (en plus)

2 / TAXES À L'EXPORT,

RENAISSANCE GALACTIQUE,

MONDE TERRAFORMÉ

HOLOGRILLE PAN-GALACTIQUE

2 / monde de ressources nouvelles

COLONIE EN EXPANSION

1 / autre monde

INSTITUT DE LA PAIX UNIVERSELLE

total militaire négatif
(comptez votre score militaire négatif comme points de victoire)

1 / monde militaire

2 / MÉDIATEUR PAN-GALACTIQUE

Le *Tueur de planètes de l'Imperium* est un développement coûtant 9. Il n'est jamais considéré comme un développement à 6, en incluant : *rechercher*, le pouvoir de développement de la *Capitale de la fédération*, l'objectif *Statut galactique*, le jeu solitaire et les PV de n'importe quel développement à 6.

LES GAGNANTS DU CONCOURS

Les gagnants du concours de la deuxième extension sont :

- Michael Brough pour la *Raffinerie Alien du nuage d'Oort*.
Mentions honorables : Gilles et Nydhya Brischoux, Lionel Coignard, Christopher Guild, Dimitri Polzin et Charlie Schoegje.
- Kester Jarvis pour *L'Age d'or des terraformeurs*
Mentions honorables : Pierre Dahl et Christopher Guild.
- Ville Halonen et Raine Rönholm pour *L'Institut de la Paix Universelle*.
Mentions honorables : Anthony Rubbo.

Mentions honorables : ces participants ont correctement anticipé des cartes ou des pouvoirs déjà créés dans cette extension. Félicitations pour votre perspicacité !

Andrey Belikov, Rus Belikov, Stephane Berthelot, Dan Blum, Christophe Capel, David Dal Zot, Michael Fraser, Jérémy Goutin, Joe Huber, Joel Jeddelloh, Colin Kameoka, Daniel Kotlewski, J. Chris Lorton, Jesse Mundis, Bill Reeves Jr., R. Eric Reuss, Justin Rodger, Anthony Rubbo, Mark Saya, Ralf Schemmann, Lotte Schüler, Ian Scrivins, Kevin Shiue, Dave Thorby, and Nicholas Vacek.

Merci à tous les participants au concours.

CRÉDITS

Création, développement et règles : Tom Lehmann

Graphismes originaux et aide au développement : Wei-Hwa Huang

Graphismes : Mirko Suzuki

Illustrations : Martin Hoffmann et Claus Stephan

Tests et conseils : Corin Anderson, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha Lantzner, Serge Levert, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Don Woods et beaucoup d'autres. Merci à tous !

Remerciements spéciaux : Wei-Hwa Huang

If you have any comments, questions, or suggestions, please write to us at:

Rio Grande Games

18 Santa Ana Loop

Placitas, NM 87043, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

© 2009 Tom Lehmann

© 2010 Rio Grande Games

