

PROJET GAIA

RÈGLES DU JEU



Dans *Projet Gaia*, vous contrôlez une des 14 factions qui s'efforcent de se développer paisiblement à travers la galaxie de Terra Mystica. Chaque faction doit adapter les planètes à ses propres impératifs environnementaux pour y survivre. Elles ont donc appris à maîtriser la terraformation, qui permet de rendre différents types de planètes habitables pour leur race.

Au cours de la partie, vous coloniserez de nouvelles planètes, transformerez des mines en bâtiments plus évolués, et unirez

des planètes pour forger des alliances. Le choix vous appartient : souhaitez-vous vous développer auprès d'autres factions qui vous apporteront de la puissance et des partenaires commerciaux, ou préférez-vous la solitude, pour prospérer en toute liberté ?

En outre, vous aurez besoin de rechercher et de découvrir de nouvelles technologies pour améliorer vos talents. À la fin de la partie, la faction la plus développée l'emportera.

SOMMAIRE

Matériel	2	7) Actions spéciales	16
Mise en place	4	8) Passer	16
Objectif et mécanique de jeu	8	9) Actions libres	16
Le cycle de puissance	9	10) Action passive : accumuler de la puissance	17
Les 6 rounds d'une partie	10	IV. Fin du round	17
I. Revenus	10	Fin de la partie et Scores	18
II. Gaia	10	Mise en place avancée : Après la première partie	19
III. Actions	10	Annexes	20
1) Construire une mine	11	I. Factions	20
2) Initier un Projet Gaia	12	II. Plateau de Recherche	22
3) Améliorer des bâtiments existants	13	III. Cases actions de puissance et de C.I.Q.	23
4) Forger une alliance	14	IV. Boosters de Round	23
5) Progresser dans un domaine de recherche	15	V. Tuiles Score de Round	24
6) Actions de puissance et de C.I.Q.	15	VI. Tuiles Tech	24

MATÉRIEL

10 tuiles Secteur Spatial
 Numérotées de 01 à 10, utilisées pour créer le plateau de jeu. Les tuiles 05, 06 et 07 sont recto-verso.



1 plateau de Recherche



7 Fiches de Faction recto verso
 Chaque face représente une faction différente.



1 plateau de Score



10 tuiles Score de Round
 En 1 exemplaire :



En 2 exemplaires :



6 tuiles Score Final



10 Boosters de Round



36 tuiles Tech Standard
 En 4 exemplaires :



15 tuiles Tech Avancée



12 pions Planète Gaia



1 pion Planète Perdue



6 Stations Spatiales



19 pions Alliance

En 3 exemplaires :



En 1 exemplaire :



15 pions Sceau d'Alliance



20 pions Action



Cartes Automa

7 cartes Faction



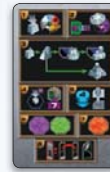
1 carte Référence Terraformation



17 cartes Décision



4 Aides de jeu



1 carte Ordre de tour



1 livret de règles Automa
1 Aide de jeu Automa

Bâtiments (de chacune des couleurs)

Jaune, orange, marron, blanc, gris, bleu, rouge



8 mines



4 comptoirs de commerce



3 labos de recherche



2 académies



1 institut planétaire

Autres éléments de jeu des joueurs (de chacune des couleurs)

Jaune, orange, marron, blanc, gris, bleu, rouge



3 unités de Gaiaformation



7 pions Joueur



25 satellites



14 marqueurs Crédit



7 marqueurs Minerai



7 marqueurs Connaissance



30 pions C.I.Q. (Cubes d'Intelligence Quantique)



50 pions Puissance



1 pion Esprit



1 marqueur Premier Joueur

Crédits

Projet Gaia est un jeu conçu par Helge Ostertag et Jens Droegemueller.

Dennis Lohausen en a réalisé les illustrations et la conception graphique. Le livret de règles a été rédigé par Bastian Winkelhaus et Frank Heeren, qui est également le responsable éditorial et producteur du jeu.

Les auteurs tiennent à remercier Inga Keutman pour la traduction en anglais, Christine Conrad pour les règles et la mise en page des cartes, Bastian Winkelhaus pour les nombreuses parties-test que nous avons partagées et Johannes Grimm pour la relecture du livret de règles, de même que qu'Alexander Orloff, Andrea dell'Agnese et Julia Faeta qui ont relu le livret de règles en anglais. Tous nos remerciements vont également à Morten Monrad Pedersen et son équipe Automa qui ont conçu le mode de jeu Solo, Panda Games pour leur soutien concernant la réalisation du jeu et Barry, qui a créé le forum de test. L'équipe Automa tient à remercier James Ataei-Kachuei pour la relecture ds règles de jeu solo.

Z-MAN
games



©2017 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH. Z-Man Games est TM de Z-Man Games. Z-Man Games est une filiale de Asmodee North America, Inc. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

MISE EN PLACE

Pour votre première partie, servez-vous des règles et des factions présentées ci-après. Pour vos parties suivantes, utilisez la Mise en place avancée (page 18), qui comprend un plateau de jeu variable ainsi que l'ensemble des factions.

Pour une partie en solo, utilisez le livret de règles Automa. Si vous jouez à 2 ou plus, remplacez les cartes Automa ainsi que l'Aide de jeu correspondante dans la boîte.

Sélectionnez un premier joueur selon la méthode de votre choix, il reçoit le marqueur Premier Joueur.



Plateau

Mise en place pour 3 et 4 joueurs

Assemblez le plateau de jeu en prenant les 10 tuiles Secteur Spatial et en les plaçant comme indiqué ci-dessous. Assurez-vous que les tuiles 05, 06 et 07 soient bien côté blanc visible.

Placez-les comme représenté ci-dessous :

Mise en place pour 1 et 2 joueurs

Assemblez le plateau en plaçant les tuiles Secteur Spatial 01 à 07 comme indiqué ci-dessous. Assurez-vous que les tuiles 05, 06 et 07 soient côté noir visible. Rangez les tuiles Secteur Spatial inutilisées dans la boîte de jeu.



Côté Blanc



Côté Noir



Utilisez les petites étoiles bleues sur les tuiles Secteur Spatial 01 à 04 pour les disposer correctement.

Plateau de Recherche et pions Alliance

Placez le **plateau de Recherche** à côté du plateau de jeu.



Prenez les neuf **tuiles Tech Standard** ornées de points verts sur le verso et placez-les au hasard, face visible, sur les neuf cases Tech du plateau de Recherche. Empilez ensuite les tuiles Tech Standard restantes sur celles de même type. Vous obtiendrez ainsi neuf piles de quatre tuiles Tech identiques.

Placez au hasard une **tuile Tech Avancée** face visible sur chaque case entre les niveaux 4 et 5 des six domaines de recherche. Rangez les tuiles Tech Avancée inutilisées dans la boîte.

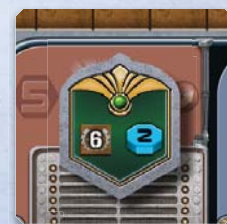
Mettez de côté le **pion Alliance** représenté ci-contre. Ce dernier est réservé à la faction **Gleen**. Prenez au hasard un pion Alliance parmi les pions restants et placez-le sur le niveau 5 du domaine de recherche « Terraformation ».



Recto-verso

Triez et empilez les **pions Alliance** restants par type et placez les six piles à côté du plateau de jeu, face verte visible.

Exception : les pions Alliance de 12 PV ont deux faces grises.



1 pion Alliance
(choisi au hasard)



6 tuiles Tech Avancée
(choisies et disposées
au hasard)

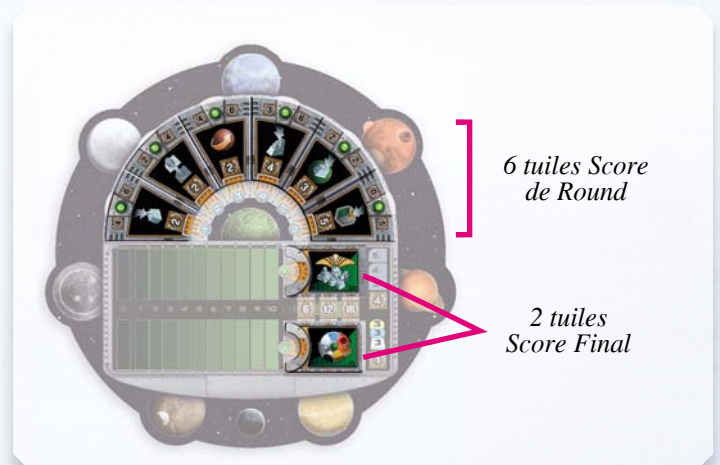
9 x 4 tuiles Tech Standard
(disposées au hasard)

Plateau de Score

Placez le **plateau de Score** à côté du plateau de jeu.

Sélectionnez au hasard **six tuiles Score de Round** et placez-les face visible sur les cases numérotées de 1 à 6 du plateau de Score. Les tuiles Score de Round restantes ne sont pas nécessaires ; rangez-les dans la boîte.

Placez au hasard **une tuile Score Final**, face visible, sur chacune des deux cases à droite des pistes de Classement vertes. Les tuiles Score Final restantes ne sont pas nécessaires ; rangez-les dans la boîte.



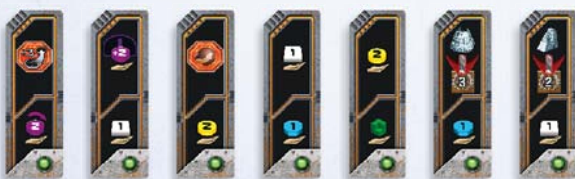
6 tuiles Score
de Round

2 tuiles
Score Final

Boosters de Round et réserve générale

Choisissez au hasard autant de **Boosters de Round** que le nombre de joueurs et ajoutez-en trois (par exemple, six Boosters de Round pour une partie à 3 joueurs), puis placez-les à côté du plateau de jeu. Les Boosters de Round restantes ne sont pas nécessaires ; rangez-les dans la boîte.

Placez tous les **pions Action, Planète Gaïa, Planète Perdue, Puissance** et **Sceau d'Alliance**, ainsi que les **C.I.Q.**, à côté du plateau de jeu. Ils serviront de réserve générale.



7 Boosters de Round pour une partie à 4 joueurs.



Choisir une faction

Première partie

Lors de votre première partie, choisissez l'une des factions suivantes :

1 joueur : Hadsch Halla (*Humain*), Taklons (*Automa*)

2 joueurs : Hadsch Halla, Xenos

3 joueurs : Terraniens, Taklons, Geoden

4 joueurs : Terraniens, Hadsch Halla, Xenos, Taklons

Le premier joueur choisit une des factions ci-dessus et reçoit la **Fiche de Faction** correspondante. Puis, dans le sens horaire, tous les autres joueurs choisissent une des **Fiches de Faction** restantes.

Placez votre Fiche de Faction devant vous avec la Faction choisie face visible. Les capacités de factions sont expliquées à la page 20.

Prenez tous les bâtiments et unités de Gaiaformation de votre faction. Placez tous les **bâtiments** sur les cases correspondantes de votre Fiche de Faction. Mettez vos trois **unités de Gaiaformation** à côté de votre Fiche de Faction.



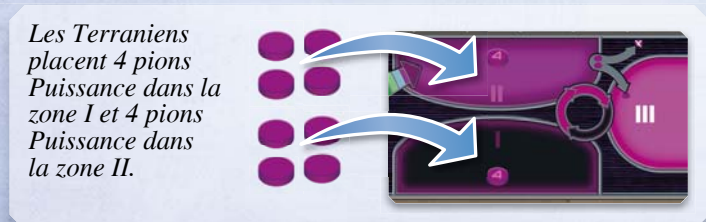
Prenez 1 marqueur **Minerai**, 1 marqueur **Connaissance** et 2 marqueurs **Crédit**, puis placez-les sur les positions de départ de votre piste de Ressource.

Rangez les marqueurs Minerai, Connaissance et Crédit non utilisés dans la boîte.

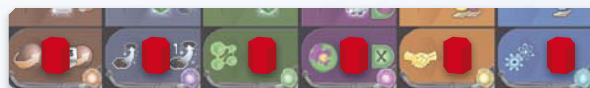


Si votre Fiche de Faction comporte au moins 1 **C.I.Q.** en dessous du nom de votre faction, prélevez le nombre indiqué de C.I.Q. dans la réserve et placez-les sur votre Fiche de Faction.

Prenez de la réserve autant de pions Puissance qu'indiqué dans chaque zone du cycle de puissance de votre Fiche de Faction et placez-les dans cette zone.



Prenez **6 pions Joueur** de votre couleur et placez-en un sur le niveau 0 de chaque domaine de recherche du plateau de Recherche.



Les Taklons commencent au niveau 0 dans chaque domaine de recherche.

Si votre Fiche de Faction indique le niveau 1 pour un domaine de recherche, faites progresser votre pion d'un niveau dans le domaine correspondant. Si ce niveau représente une ressource marquée d'une étoile et entourée de blanc, gagnez immédiatement cette ressource en tant que **bonus unique**.

Pour gagner du minerai, déplacez le marqueur Minerai vers la droite, du nombre de cases indiqué, sur votre piste de Ressource.



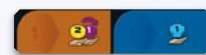
Pour gagner 1 C.I.Q., prenez un C.I.Q. de la réserve et placez-le sur votre Fiche de Faction.



Pour gagner une unité de Gaiaformation, prenez une de vos unités mises de côté et placez-la sur votre Fiche de Faction.



Note : Les bonus de niveau 1 des domaines de recherche « Économie » et « Science » sont des bonus de revenus et ne se gagnent pas lors de la mise en place.



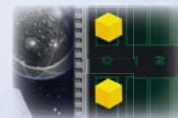
La Fiche de Faction des Terraniens indique le domaine de recherche « *Projet Gaia* » au niveau 1 ; ils progressent d'un niveau et gagnent 1 unité de Gaiaformation.



Prenez le septième pion Joueur de votre couleur et placez-le sur la case 10 (10 PV) de votre piste de PV : ce sera votre marqueur PV.



Prenez tous les satellites de votre couleur et placez-en un sur chaque case « 0 » du plateau de Score et le reste près de votre Fiche de Faction.



Prenez 1 Aide de jeu et placez-la face visible à côté de votre Fiche de Faction.

Si vous jouez les Taklons, prenez le pion **Espirite** et placez-le sur la zone I de votre cycle de puissance.



Si vous jouez les Gleens, prenez le pion **Alliance Gleen** et placez-le à côté de votre Fiche de Faction.



Si vous jouez l'Essaim, prenez les 6 Stations Spatiales et placez-les à côté de votre Fiche de Faction.



Placer vos premiers bâtiments

Première partie

Pour votre première partie, nous vous recommandons de placer vos mines comme indiqué. Prenez toujours vos mines de votre fiche de Faction en allant de gauche à droite.

En plaçant vos premiers bâtiments, vous **colonisez** vos premières planètes, et dévoilez des cases sur votre Fiche de Faction. Ceci est important pour vos revenus, voir page 10.

1 joueur



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



Choisir votre premier Booster de Round

En commençant par le dernier joueur et en poursuivant dans le sens antihoraire, choisissez un **Booster de Round** disponible et placez-le face visible devant vous. Les Boosters de Round non choisis resteront à côté du plateau et seront disponibles pour le premier round.

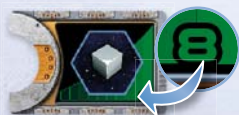
Joueur neutre (1 ou 2 joueurs)

Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, on ajoute un joueur neutre pour calculer le score final. Prenez deux satellites d'une couleur inutilisée et placez-en un sur chaque piste de Classement, à côté de chaque tuile Score Final. Le chiffre indiqué sur chaque tuile Score Final indique la position du satellite sur cette piste de Classement. Lors du calcul final, ces satellites comptent comme un joueur neutre sur la case correspondante de la piste de Classement. Remettez tous les satellites inutilisés dans la boîte.

Remettre les éléments dans la boîte

Remettez dans la boîte toutes les Fiches de Faction, les bâtiments, les unités de Gaiaformation, les pions Joueur, les marqueurs Mine-rai, Connaissance et Crédit, les Aides de jeu, le pion Espirite, le pion Alliance Gleen et les Stations Spatiales **inutilisés**.

Remettez dans la boîte la carte Ordre de tour, elle n'est utilisée qu'avec la règle avancée Ordre de tour variable, détaillée en page 19.



Pour calculer le score final d'une partie à 2 joueurs, un satellite neutre est placé sur la case 8 de la piste de Classement, à côté de la tuile portant le chiffre de cette case.



OBJECTIF ET MÉCANIQUE DE JEU

À la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus de PV remporte la victoire.

Vous gagnez des PV au cours et à la fin de la partie. Comptez vos PV en utilisant votre marqueur de la piste de PV. Les différents moyens de gagner des PV sont détaillés ci-dessous.

Six **tuiles Score de Round** sont placées sur le plateau de Score lors de la mise en place, une par round. Lors de chaque round, vous gagnez des PV à chaque fois que vous effectuez l'action indiquée sur la tuile.

Les tuiles Score de Round sont décrites dans l'annexe V de la page 24. Les chiffres indiqués en haut de la tuile (à gauche et à droite du cercle vert) sont réservés aux parties Automa et sont expliqués dans les règles Automa.



Chaque fois que vous progressez dans n'importe quel domaine de recherche ce round, vous gagnez 2 PV.

Deux **tuiles Score Final** sont placées sur le plateau de Score lors de la mise en place. À la fin de la partie, ces tuiles font gagner des PV si vous avez atteint les objectifs représentés sur les tuiles.

À côté des tuiles Score Final se trouvent deux pistes de Classement. Au cours de la partie, utilisez les satellites placés sur ces pistes pour suivre la progression des joueurs par rapport aux objectifs des tuiles Score Final. À la fin de la partie, le joueur le mieux classé gagne le plus de PV. Les autres joueurs gagnent un nombre plus faible de PV en fonction de leur classement.

Les tuiles Score Final sont décrites page 18.



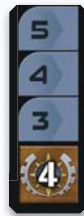
Cette tuile Score Final récompense la colonisation d'un maximum de Planètes Gaïa. Chaque fois qu'un joueur colonise une Planète Gaïa, avancez son satellite d'une case sur la piste.

En unissant des planètes pour forger des alliances en cours de partie, vous gagnez des **pions Alliance**, qui vous confèrent des PV et des ressources supplémentaires.



Quand un joueur gagne ce pion Alliance, il gagne immédiatement 6 PV et 2 connaissances.

À la fin de la partie, pour chaque **niveau 3, 4 et 5** que vous aurez atteint ou dépassé dans les différents domaines du **plateau de Recherche**, vous gagnez 4 PV (par exemple, si vous avez atteint le niveau 5 en « Navigation », vous gagnez $4 + 4 + 4 = 12$ PV). Chaque niveau que vous atteignez sur le plateau de Recherche vous confère également différentes récompenses au cours de la partie.



Ces icônes sur le plateau de Score vous rappellent le nombre de PV gagnés grâce aux domaines de recherche à la fin de la partie.

Les deux types de tuiles Tech (standard et avancée) peuvent également faire gagner des PV en plus de vous permettre de progresser dans un domaine du plateau de Recherche.



Cette tuile Tech Standard vous fait gagner 3 PV supplémentaires chaque fois que vous construisez une mine sur une Planète Gaïa.



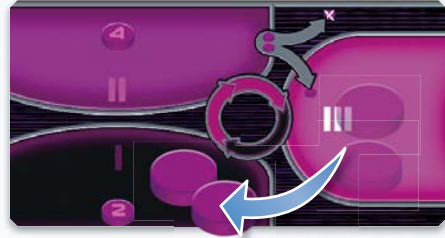
LE CYCLE DE PUISSANCE

Au cours de la partie, la puissance circulera à travers les trois zones de puissance numérotées et reliées de votre Fiche de Faction. Accumuler de la puissance vous permettra de déplacer vos pions Puissance vers la zone III. Dépenser des pions Puissance de la zone III les déplacera vers la zone I.

À gauche des trois zones de puissance se trouve la zone verte de Gaia. Cette dernière interagit avec votre cycle de puissance et est détaillée page 10.

Dépenser de la puissance

Certaines actions vous demandent de dépenser de la puissance. Vous ne pouvez dépenser que les pions Puissance qui se trouvent dans la zone III. Lorsque vous dépensez de la puissance, déplacez le nombre demandé de pions Puissance de la zone III à la zone I.



Une action requiert que vous dépensiez 2 puissances, vous déplacez donc 2 pions Puissance de votre zone III à votre zone I.

Gagner et défausser de la puissance

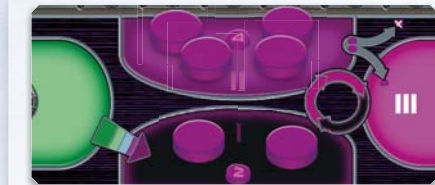
Le nombre total de pions Puissance dans votre cycle de puissance peut évoluer au cours de la partie, car certains effets vous font gagner ou défausser de la puissance.

Pour gagner de la puissance, prenez des pions Puissance de la réserve et placez-les dans votre zone I. Les effets vous permettant de gagner de la puissance sont représentés par l'icône ci-contre.



Icône signifiant « Gagnez 1 puissance ».

Pour défausser de la puissance, prenez le pion Puissance sur votre Fiche de Faction et remettez-le dans la réserve. Sauf indication contraire, vous pouvez défausser des pions Puissance de **n'importe** quelles zones sauf de la zone Gaia.



Le cycle de puissance des Hadsch Halla après la mise en place.

Accumuler de la puissance

Vous devrez accumuler de la puissance avant de la dépenser. Les effets qui vous permettent d'accumuler de la puissance sont représentés par l'icône ci-contre.



Icône signifiant « Accumulez 4 pions Puissance ».

Pour chaque puissance que vous accumulez, procédez dans l'ordre suivant :

1. S'il y a au moins un pion Puissance présent dans la zone I, déplacez un pion Puissance de la zone I à la zone II.
2. Si la zone I est vide, déplacez un pion Puissance de la zone II à la zone III.
3. Si les zones I et II sont vides, vous ne pouvez pas accumuler plus de puissance.



Un effet vous permet d'accumuler 4 puissances. Déplacez d'abord un pion Puissance de la zone I à zone II.



Puisque la zone I est vide, déplacez 2 pions Puissance de la zone II à la zone III. Maintenant que les zones I et II sont vides, vous ne pouvez plus accumuler de puissance.



Un effet vous permet de gagner 1 pion Puissance. Pour ce faire, vous prenez 1 pion Puissance de la réserve et le placez dans votre zone I.



Puis vous défaussez 2 pions Puissance pour un autre effet en prenant 2 pions Puissance parmi vos zones de Puissance et en les remettant dans la réserve.

LES 6 ROUNDS D'UNE PARTIE

Une partie durera un total de 6 rounds. Chaque round est divisé en quatre phases qui sont jouées dans l'ordre suivant :

Phase I : Revenus

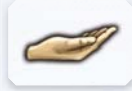
Phase II : Gaia

Phase III : Actions

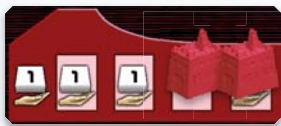
Phase IV : Fin du round

Phase I : Revenus

Au début de chaque round, dont le premier, les revenus permettent aux joueurs de gagner des ressources. Les revenus sont représentés par l'icône ci-contre.



Votre **Fiche de Faction**, votre **Booster de Round**, vos **tuiles Tech** et votre progression dans chaque domaine de Recherche du **plateau de Recherche** vous permettent de gagner des revenus.

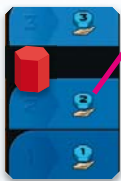


3 minerais

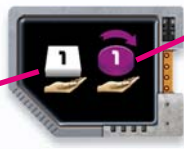


Gagnez 2 pions Puissance

1 minerai



2 connaissances



1 minerai

Accumulez 1 puissance

Chaque fois que vous gagnez ou perdez du **minerai**, de la **connaissance** ou des **crédits**, déplacez le marqueur correspondant sur la piste de Ressource de votre Fiche de Faction pour indiquer combien il vous en reste. La piste s'arrête à 15, par conséquent, vous ne pourrez pas posséder plus de 15 minerais, 15 connaissances et 30 crédits (15 par marqueur).



La faction Hadsch Halla gagne 1 minerai et 1 connaissance.

À vous de choisir dans quel ordre vous **accumulez** ou **gagnez** de la **puissance**.

Lorsque vous gagnez des revenus d'une source (une icône unique de revenus), vous devez tout prendre avant de prendre les revenus d'une autre source.



Vous pouvez décider d'accumuler 4 puissances avant de placer un nouveau pion Puissance dans la zone I, ou l'inverse.

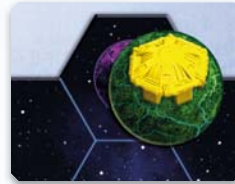
Phase II : Gaia

Si vous disposez de pions Puissance dans la zone Gaia de votre Fiche de Faction, déplacez-les (dans la direction indiquée par la flèche) dans la **zone I** de votre cycle de puissance.



Exception : les Terraniens déplacent les pions Puissance directement dans la zone II (au lieu de la zone I) de leur cycle de puissance (comme l'illustre la flèche de leur Fiche de Faction).

Si vous disposez d'une unité de Gaiaformation sur une Planète Transdim, placez-y un pion Planète Gaia. À partir de maintenant, cette planète compte comme une Planète Gaia. L'unité de Gaiaformation demeure sur la Planète Gaia jusqu'à ce que vous construisiez une mine sur cette planète. Vous trouvez plus d'informations sur les projets Gaia à la page 12.



Lors de la phase de Gaia, une Planète Transdim violette dotée d'une unité de Gaiaformation se transforme en Planète Gaia verte.

Phase III : Actions

Chaque joueur effectue une unique action en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire. Ce cycle continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi l'action « Passer ». Dès qu'un joueur **pass**e, il ne joue plus jusqu'à la fin de la phase actuelle. La phase se termine quand tous les joueurs ont passé.

À l'exception de l'action Passer, toutes les actions peuvent être effectuées plusieurs fois durant la même phase (mais chaque joueur ne peut effectuer qu'une seule action par tour). Vous choisirez l'action Passer exactement une fois par round, ce qui mettra un terme à votre participation à ce round.

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer des actions libres juste avant ou immédiatement après votre action. Ces actions libres sont décrites page 16.

Lors du tour des autres joueurs, vous pouvez accumuler de la puissance quand vos adversaires effectuent des actions qui déclenchent votre action passive : « Accumulez de la puissance ». Ceci est expliqué en détail page 17.



L'Aide de jeu présente les actions que vous pouvez effectuer.

1) Construire une mine

Vous pouvez construire une mine, et ainsi coloniser une planète.

Pour construire une mine, vous devez dépenser **2 crédits** et **1 minerai** (ce coût est indiqué à gauche des mines de votre Fiche de Faction). Vous devez avoir au moins une mine sur votre Fiche de Faction pour construire une mine.



Vous pouvez construire une mine sur une planète qui remplit ces conditions :

- vierge, c'est-à-dire dépourvue de bâtiment.
- accessible depuis l'une de vos planètes.
- habitable par votre faction. Si la planète est inhabitable, vous devez payer les coûts pour la rendre habitable.

Si toutes ces conditions sont remplies, et que vous avez payé tous les coûts nécessaires, prenez la mine la plus à gauche de votre Fiche de Faction et placez-la sur la planète.

Vous devez achever l'action en une seule fois et vous ne pouvez l'effectuer que si vous payez immédiatement tous les coûts. Vous ne pouvez pas effectuer qu'une partie de l'action, comme terraformer partiellement la planète, ou terraformer la planète sans construire la mine.

Il existe des règles spéciales concernant les Planètes Gaia dotées d'une unité de Gaiaformation. Elles sont décrites à la fin de cette section.

Accessibilité :

L'accessibilité d'une planète est déterminée par votre progression dans le domaine de recherche « Navigation ». Lorsque votre pion se trouve sur les niveaux 0 et 1, votre portée de base est égale à 1. Cela signifie que vous pouvez construire une mine uniquement sur les planètes qui sont à 1 case de distance (donc adjacentes) à une planète dotée d'un de vos bâtiments. Les niveaux 2 et 3 amènent votre portée de base à 2, le niveau 4 à 3, et le niveau 5 à 4.



Ayant progressé dans le domaine de recherche « Navigation », l'Essaim a une portée de base de 2.

Pour déterminer la portée nécessaire, choisissez le chemin le plus court d'une de vos planètes vers la planète visée. Le chemin peut traverser des planètes, qu'elles soient colonisées ou pas.

La portée de base correspond toujours à votre portée maximale. Vous pouvez coloniser des planètes plus proches que votre portée maximale.

En outre, lorsque vous choisissez une planète pour y construire une mine, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de C.I.Q. **pour augmenter votre portée de 2 cases** pour chaque C.I.Q. dépensé.



Un rappel de cette utilisation d'un C.I.Q. est représenté sur votre Fiche de Faction.



La « Navigation » de l'Essaim (rouge) est au niveau 2. Ils dépensent 1 C.I.Q. pour avoir une portée de 4 : juste assez pour atteindre la planète marron.

Habitabilité :

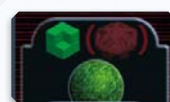
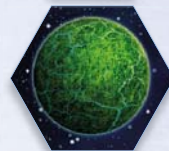
Projet Gaia comprend dix types de planètes différents. Seul l'un d'eux – celui qui correspond à la planète natale de chaque faction – est habitable par cette faction. La couleur de votre Fiche de Faction correspond à la couleur et au type de votre planète natale.

Pour construire une mine sur une planète autre que sur une de vos planètes natales, vous devez observer les règles suivantes :

● Les **Planètes Transdim** (transdimensionnelles) ne sont pas constructibles en l'état. Avant de pouvoir construire une mine sur ce type de planète, vous devez la transformer en Planète Gaia à l'aide d'un projet Gaia. Consultez la section « Initier un Projet Gaia », page 12.



● Les **Planètes Gaia** peuvent être rendues habitables en payant **1 C.I.Q.** Ce coût est indépendant du type de votre planète natale.



Le coût pour rendre une Planète Gaia habitable est indiqué sur votre Fiche de Faction.

Après avoir transformé une Planète Transdim en Planète Gaia, l'unité de Gaiaformation reste sur la planète. Les règles suivantes s'appliquent aux Planètes Gaia avec une unité de Gaiaformation :

- Seule la faction propriétaire de l'unité de Gaiaformation peut coloniser cette planète.
- La planète est considérée comme accessible par cette faction.
- Vous n'avez **pas** à payer le coût en C.I.Q. pour rendre cette planète habitable.
- Après avoir construit une mine sur la planète, remettez l'unité de Gaiaformation sur votre fiche de Faction.



Seuls les Itars peuvent construire une mine sur cette Planète Gaia.



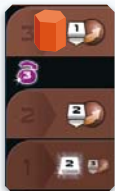
Les Terraniens ont construit une mine sur une Planète Gaia comportant une de leurs unités de Gaiaformation. Ils payent 1 minerai et 2 crédits pour le bâtiment et remettent leur unité de Gaiaformation sur leur Fiche de Faction.

● Les sept types de planètes colorées doivent d'abord être terraformés. Le processus peut prendre entre 1 et 3 étapes de terraformation selon la similitude des conditions d'habitabilité avec celles de votre planète natale. Votre Fiche de Faction indique le nombre d'étapes de terraformation vous permettant de rendre chaque planète habitable par votre faction.

Les Terraniens ont besoin de 2 étapes de terraformation pour rendre une planète orange ou une planète grise habitable.

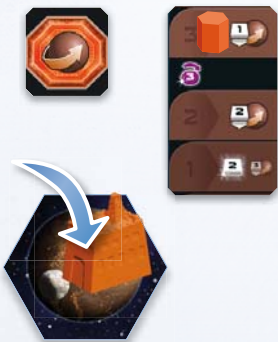


Pour chaque étape de terraformation, vous devez vous acquitter d'un montant spécifique de minerai. La quantité de minerai à payer est déterminée par votre progression dans le domaine de recherche « Terraformation ». Lorsque votre pion se trouve sur les niveaux 0 et 1, chaque étape de terraformation coûte 3 minerais. Le niveau 2 réduit ce coût à 2 minerais par étape. Au niveau 3 et au-delà, ce coût est réduit à 1 minerai par étape.



Les Geoden ont un domaine de recherche « Terraformation » au niveau 3, ils doivent donc payer 1 minerai par étape de terraformation.

Plusieurs actions spéciales et de puissance fournissent des étapes de terraformation gratuites. Lorsque vous profitez de ces actions, vous n'en payez pas les coûts. Ces actions sont expliquées aux pages 15 et 16. Si ces étapes ne sont pas suffisantes pour rendre une planète habitable, vous pouvez dépenser du minerai pour effectuer des étapes supplémentaires.



Les Geodens utilisent l'action spéciale qui leur permet d'effectuer 1 étape de terraformation gratuite, malgré cela, il leur faut 2 étapes de terraformation pour rendre la planète marron habitable. Puisque leur niveau de terraformation est de 3, ils ne paient que 1 minerai pour la seconde étape.

● La **Planète Perdue** est le dernier type de planète, et elle ne peut être découverte qu'en atteignant le niveau 5 du domaine de recherche « Navigation ». Plus d'informations sur la Planète Perdue se trouvent en page 22.

2) Initier un Projet Gaia

Comme décrit à la section précédente, vous ne pouvez pas construire directement sur des Planètes Transdim : vous devez d'abord les transformer en Planètes Gaia en utilisant un projet Gaia. Les projets Gaia sont finalisés durant la phase de Gaia du round suivant, après laquelle vous pourrez construire une mine sur cette planète.

Pour initier un Projet Gaia, vous devez :

- avoir une unité de Gaiaformation disponible,
- avoir accès à une Planète Transdim dépourvue d'unité de Gaiaformation,
- déplacer la quantité de puissance nécessaire.

Une fois le projet initié, placez une de vos unités de Gaiaformation disponibles sur la Planète Transdim.

Disponibilité :

Toute unité de Gaiaformation qui se trouve sur l'une des trois cases de votre Fiche de Faction peut être utilisée quand vous le souhaitez. Pour gagner une unité de Gaiaformation, vous devez atteindre au moins le niveau 1 dans le domaine de recherche « Projet Gaia ». Prenez l'une des unités de Gaiaformation que vous avez mises de côté lors de la mise en place et placez-la sur l'une des cases de votre Fiche de Faction. Vous en gagnez une deuxième en atteignant le niveau 3, et une troisième quand vous atteignez le niveau 4.



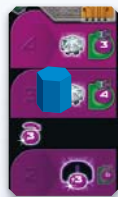
Une unité de Gaiaformation reste sur la planète transformée même une fois que le projet Gaia est finalisé. Vous ne pouvez pas utiliser cette unité de Gaiaformation pour commencer un nouveau Projet Gaia tant que vous n'avez pas construit de mine sur la planète afin de renvoyer cette unité sur votre Fiche de Faction.

Accessibilité :

L'accessibilité d'une Planète Transdim répond aux mêmes règles que l'action « Construire une mine ». Une planète sur laquelle se trouve une unité de Gaiaformation n'est pas considérée comme colonisée par la faction possédant l'unité de Gaiaformation ; cette planète ne peut donc pas être utilisée comme un « point de départ » pour accéder à une autre planète (Transdim ou autre).

Coût :

Pour initier un Projet Gaia, vous devez déplacer un total de puissances depuis vos zones I, II ou III vers votre zone Gaia. Ce total est déterminé par votre progression dans le domaine de recherche « Projet Gaia ». Quand votre pion se trouve aux niveaux 1 ou 2, le coût est de 6 puissances par Projet Gaia, 4 au niveau 3, puis 3 aux niveaux 4 et 5. Le coût est le même pour toutes vos unités de Gaiaformation, peu importe quand vous les avez gagnées.



Les Terraniens ont gagné 2 unités de Gaiaformation. Pour initier un Projet Gaia, ils doivent déplacer 4 puissances depuis leurs zones I, II ou III vers leur zone Gaia.

Vu qu'un Projet Gaia ne peut être finalisé qu'un round après avoir été initié, si vous en entamez un lors du round final, il ne sera jamais finalisé.

3) Améliorer des bâtiments existants

Vous pouvez améliorer vos bâtiments (y compris vos mines de départ) pas à pas afin de gagner d'autres ressources, notamment des revenus et d'autres avantages. Seules les mines peuvent être placées directement sur des planètes vierges. Tous les autres bâtiments constituent des améliorations remplaçant un autre bâtiment sur le plateau de jeu. Les différents types de bâtiments sont reliés, sur votre Fiche de Faction, afin de représenter les possibilités d'amélioration des bâtiments.

Toute amélioration suit les règles suivantes :

- Lorsque vous améliorez un bâtiment, retirez le bâtiment à remplacer du plateau et placez-le sur votre Fiche de Faction, **de droite à gauche**.
- Tout comme les mines, les comptoirs de commerce et les labos de recherche sont prélevés **de la gauche vers la droite** sur votre Fiche de Faction.
- Chaque amélioration coûte du minerai et des crédits. Le coût d'amélioration de chaque bâtiment est indiqué à gauche de la ligne correspondant au bâtiment sur votre Fiche de Faction.

Vous pouvez bénéficier de l'une de ces quatre améliorations chaque fois que vous effectuez cette action :



Mine → Comptoir de commerce

Améliorer une mine en comptoir de commerce coûte 2 minerais et 6 crédits. Si au moins un bâtiment de l'un de vos adversaires se trouve dans la **zone d'Influence** de votre mine, ce coût est abaissé à 2 minerais et 3 crédits. La **zone d'Influence** d'une mine couvre toutes les cases **jusqu'à deux cases de distance**.



Comptoir de commerce → Institut planétaire

Améliorer un comptoir de commerce en institut planétaire coûte 4 minerais et 6 crédits. Dès que vous construisez votre institut planétaire, votre faction gagne une capacité spéciale ou une case action propre à votre faction. Les divers instituts planétaires sont décrits dans l'annexe I, page 20.



Comptoir de commerce → Labo de recherche

Améliorer un comptoir de commerce en labo de recherche coûte 3 minerais et 5 crédits. Chaque fois que vous construisez un labo de recherche, vous gagnez immédiatement **1 tuile Tech** (cf. colonne ci-contre).



Labo de recherche → Académie

Améliorer un labo de recherche en académie coûte 6 minerais et 6 crédits. Lorsque vous entreprenez cette amélioration, choisissez quelle académie construire. Une des académies vous assure un revenu de 2 connaissances par round (3 pour les Itars), et l'autre vous confère une action visant à gagner 1 C.I.Q. Chaque fois que vous construisez une académie, vous gagnez automatiquement **1 tuile Tech** (cf. colonne ci-contre).

Gagner une tuile Tech

Les tuiles Tech vous apportent différents avantages, comme des ressources immédiates et des revenus. Conservez vos tuiles Tech **à côté** de votre Fiche de Faction. Lorsque vous gagnez une tuile Tech, vous pouvez faire progresser l'un de vos domaines

de recherche. Ces progressions sont expliquées à la page 15. Chaque fois que vous gagnez une tuile Tech, les règles suivantes s'appliquent :

- Vous pouvez prendre n'importe quelle tuile Tech Standard, sauf celles que vous possédez déjà. **Aucune faction n'est autorisée à posséder la même technologie deux fois**, même si elle est couverte par une tuile Tech Avancée.

- Si vous prenez l'une des six tuiles Tech juste au-dessous d'un domaine de recherche, vous ne pourrez progresser que dans le domaine de recherche en question. Si vous ne pouvez pas progresser davantage dans ce domaine, cette progression est perdue.

L'Essaim gagne une tuile Tech Standard et progresse dans le domaine de recherche situé au-dessus.



- Si vous prenez l'une des trois tuiles Tech de la rangée inférieure, vous pouvez progresser d'un niveau dans le domaine de recherche de votre choix.

- Au lieu de prendre une tuile Tech Standard, vous pouvez prendre une tuile Tech Avancée. Dans ce cas, vous pouvez progresser dans n'importe quel domaine de recherche. Cependant, pour vous emparer d'une tuile Tech Avancée, vous devez remplir ces **trois conditions** :

- Votre pion joueur doit avoir atteint les **niveaux 4 ou 5** du domaine de recherche duquel vous souhaitez prendre une tuile Tech Avancée.
- Vous devez disposer au moins d'un pion Alliance **face verte visible**. Pour prendre une tuile Tech Avancée, retournez-en un (face grise visible). Les alliances sont décrites en page 14.
- Une tuile Tech Avancée peut être uniquement placée sur une tuile Tech Standard non couverte que vous possédez. Si vous ne possédez pas de tuile Tech Standard, vous ne pouvez pas prendre de tuile Tech Avancée. Dès qu'elle est couverte, la tuile Tech Standard perd sa fonction. Chaque tuile Tech Standard ne peut-être couverte que d'une seule tuile Tech Avancée. Vous ne pouvez pas remplacer une tuile Tech Avancée par une autre tuile Tech Avancée.

L'Essaim peut gagner la tuile Tech Avancée dans les domaines de recherche « Navigation » (au centre) ou « Intelligence Artificielle » (à droite). Il retourne un pion Alliance sur sa face grise et place sa Tech Avancée sur sa Tech Standard.



Les tuiles Tech Avancée ne se **renouvellent pas** ! Seules six tuiles Tech Avancée sont disponibles lors de chaque partie.

Les différentes tuiles Tech sont décrites dans l'annexe VI, page 24.

4) Forger une alliance

Grâce à cette action, vous pouvez forger une alliance comprenant plusieurs de vos planètes colonisées. Vous gagnez immédiatement un pion Alliance de votre choix, prélevé dans la réserve. Vous pouvez créer autant d'alliances que vous le voulez tant que vous remplissez les conditions suivantes :

Valeur de puissance :

Vous ne pouvez créer une alliance qu'avec des planètes que vous avez colonisées.

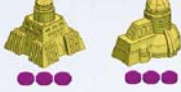
Les bâtiments sur ces planètes doivent avoir une **valeur de puissance totale de 7 ou plus**. Les valeurs de puissance des bâtiments sont les suivantes :



Les mines ont une valeur de puissance de 1.



Les comptoirs de commerce et les labos de recherche ont une valeur de puissance de 2.



Les instituts planétaires et les académies ont une valeur de puissance de 3.

La valeur de puissance de chaque bâtiment est également indiquée sur votre Fiche de Faction, en dessous du coût du bâtiment.

Relier les planètes :

Pour forger une alliance, vous devez relier les planètes nécessaires. Les planètes que vous avez colonisées et qui sont directement adjacentes sont reliées. Pour relier des planètes qui ne sont pas adjacentes, vous devez immédiatement construire des satellites.

Pour construire un satellite, vous devez **défausser 1 puissance**. Ensuite, prenez un des satellites à côté de votre Fiche de Faction et placez-le sur une case adjacente à n'importe laquelle de vos planètes colonisées ou de vos satellites. Les satellites ne peuvent pas être placés sur des planètes. Une case peut contenir un satellite maximum par joueur. Vous pouvez construire autant de satellites qu'il vous est nécessaire pour relier les planètes voulues. Vous devez relier toutes les planètes nécessaires lors d'une seule et même action.

Quand vous forgez une alliance, prenez un pion Sceau d'Alliance dans la réserve et placez-le sur n'importe quelle planète de l'alliance pour rappel. Si vous aviez construit des satellites lors de la création de l'alliance, vous n'avez pas besoin de placer ce pion.



Gagner des pions Alliance :

Lorsque vous forgez une alliance, vous gagnez un pion Alliance de votre choix en provenance la réserve et vous le placez devant vous face verte visible. Lorsque vous gagnez un pion Alliance, vous gagnez immédiatement tout ce que le pion indique (généralement des PV et des ressources).

Note : Il existe un type de pion Alliance qui fait gagner 12 PV et rien d'autre. Ces pions sont gris au recto et au verso, et peuvent être placés de n'importe quel côté lorsque vous les gagnez.



Lorsque vous gagnez ce pion Alliance, vous gagnez 6 PV et 2 connaissances. Plus tard, vous aurez la possibilité de le retourner, ce qui vous permettra de gagner une tuile Tech Avancée ou de faire progresser un de vos domaines de recherche au niveau 5.

Plus tard, vous pourrez retourner les pions de la face verte à la face grise, pour gagner une tuile Tech Avancée ou faire progresser un de vos domaines de recherche au plus haut niveau (niveau 5).

Règles additionnelles :

- Vous **choisissez** librement quelles planètes composeront votre alliance, dès lors que vos bâtiments totalisent une valeur de puissance d'au moins 7. En d'autres termes, vous pouvez choisir des planètes qui sont très éloignées, à condition que ces dernières soient requises pour totaliser une valeur de puissance d'au moins 7.
- Vous **ne pouvez pas** forger une alliance en reliant plus de planètes et de satellites que ce qui est nécessaire pour la forger. En d'autres termes, si l'alliance que vous forgez est valide avec une planète et un satellite de moins, vous devez modifier cette alliance.
- Les planètes ou les satellites ne peuvent appartenir qu'à **une seule** alliance. Lorsque vous colonisez les planètes directement adjacentes à l'une de vos alliances, ces nouvelles planètes agrandissent l'alliance existante, mais sans bénéfice pour vous. Relier 2 alliances en colonisant une planète les reliant n'a aucun effet.

Résumé :

- Les bâtiments impliqués doivent totaliser une **valeur de puissance d'au moins 7**.
- Vous devez utiliser **le moins** de satellites possible pour relier les planètes. Construisez des satellites en défaussant des pions Puissance.
- Les planètes et satellites de cette nouvelle alliance **ne peuvent pas** être directement adjacents à des planètes ou satellites appartenant à l'une de vos alliances existantes.





Les satellites cerclés de bleu et de rouge représentent deux possibilités pour forger une alliance avec l'institut planétaire (valeur de puissance : 3) et deux comptoirs de commerce (valeur de puissance : 2 chacun).

L'option rouge comprend une mine, qui fait passer la valeur totale à 8 : étant donné qu'au moins deux satellites sont nécessaires dans les deux cas, cette alternative est autorisée.



Forger cette alliance n'est pas autorisé.

La mine (valeur de puissance : 1) et le satellite cerclé de bleu la reliant sont superflus : le satellite entouré de rouge suffit à atteindre une valeur de puissance égale à 7.



Cette alliance est autorisée, mais se révèle (en général) inefficace, car le total des valeurs est de 11. Le Xenos devrait former 2 alliances séparées, puisque chaque groupe de 3 bâtiments reliés a presque assez de valeur de puissance pour former une alliance indépendante.

5) Progresser dans un domaine de recherche

Pour **progresser d'un niveau** dans un domaine de recherche de votre choix, vous devez payer **4 connaissances**.

Si ce niveau indique une ressource marquée par une étoile et entourée de blanc, gagnez **immédiatement** cette ressource comme un bonus unique. Tous les autres effets de ce niveau sont actifs immédiatement, et le restent tant que vous vous trouvez à ce niveau (les différents domaines de recherche et niveaux sont décrits dans l'annexe II, page 22).



Les Xenos paient 4 connaissances pour progresser du niveau 0 au niveau 1 dans le domaine de recherche « Terraformation ». Ils gagnent immédiatement un bonus unique de 2 minerais.



Pour progresser jusqu'au niveau 5 d'un domaine de recherche, en plus de tous les autres coûts, vous devez posséder un pion Alliance **face verte** visible. Retournez ce dernier (sur sa **face grise**). Cette condition est la même que celle requise pour prendre une tuile Tech Avancée.

Un seul joueur peut progresser jusqu'au niveau 5 d'un domaine de recherche donné.

Chaque fois que votre pion Recherche passe du niveau 2 au niveau 3 dans un domaine de recherche, vous accumulez 3 puissances (cette règle s'applique également si vous avez progressé en prenant une tuile Tech.)



L'icône se trouvant entre le niveau 2 et le niveau 3 d'un domaine de recherche vous rappelle que vous accumulez 3 puissances quand vous la dépassez.

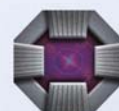
À la fin de la partie, vous gagnez 4 PV pour chaque niveau 3, 4 et 5 que vous avez atteint ou dépassé sur le plateau de Recherche.

6) Actions de puissance et de C.I.Q.

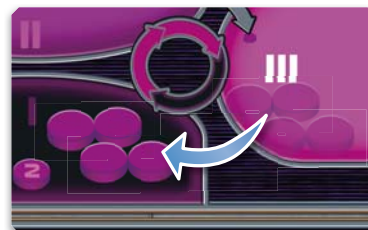
Au bas du plateau de Recherche, vous trouverez des cases action octogonales violettes et vertes. Pour effectuer ces actions, vous devez **dépenser** de la puissance (cases violettes) ou des C.I.Q. (cases vertes) selon les indications des cases.

Après avoir dépensé les ressources nécessaires à l'action, résolvez son effet. Les cases actions sont décrites dans l'annexe, à la page 23.

Chaque action de puissance et de C.I.Q., ne peut être effectuée qu'une seule fois par round. Chaque fois que vous effectuez l'une de ces actions, placez un **pion Action** sur la case action pour indiquer que cette action ne peut plus être effectuée lors de ce round.



Dépensez 4 puissances pour gagner 2 minerais.



7) Actions Spéciales

Les cases Action Spéciale sont des cases octogonales orange qui peuvent être utilisées pour un effet immédiat. La différence entre ces actions et les actions de puissance et de C.I.Q. déjà décrites est qu'elles sont gratuites et ne sont disponibles que pour le joueur possédant l'élément de jeu sur lequel elles apparaissent. Les cases Action Spéciale se trouvent sur votre Fiche de Faction, sur plusieurs tuiles Tech, et sur certains Boosters de Round.



L'Essaim peut utiliser cette action spéciale une fois qu'il a amélioré un bâtiment en institut planétaire.



Seul le joueur possédant cette tuile Tech peut effectuer cette action.



Seul le joueur possédant ce Booster de Round peut effectuer cette action.

Chaque action spéciale ne peut être effectuée qu'une seule fois par round. Lorsque vous l'utilisez, placez un **pion Action** sur la case Action Spéciale afin d'indiquer que vous ne pourrez plus effectuer cette action au cours du round actuel.

Les actions spéciales **ne peuvent pas** être combinées avec une autre action spéciale, de puissance ou de C.I.Q.

Les cases Action Spéciales sont décrites dans les sections concernées des annexes.

8) Passer

Lors de votre tour, si vous ne pouvez pas ou si ne voulez pas effectuer de nouvelles actions au cours du round actuel, vous devez passer. Après cela, vous ne pourrez plus effectuer de tours jusqu'à la fin du round.

Lorsque vous passez, prenez l'un des trois Boosters de Round disponibles (incluant éventuellement ceux déjà reposés par d'autres joueurs lors de ce round) et reposez celui avec lequel vous avez commencé le round actuel. Vous ne pouvez pas garder votre Booster (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas utiliser le même Booster deux rounds d'affilée). Lors du sixième et dernier round, ne prenez pas de nouveau Booster avant de reposer le vôtre.

Placez le nouveau Booster de Round **face cachée** devant vous afin d'indiquer que vous avez déjà passé. Une fois que tous les joueurs ont passé, la phase d'Action du round actuel prend fin.

Après avoir pris un nouveau Booster de Round et l'avoir placé devant vous face cachée, vous reposez votre ancien Booster avec les Boosters disponibles.



Certains Boosters de Round comprennent des effets qui se déclenchent quand vous passez (indiqués par une icône rouge). Ces effets se déclenchent lors du tour où vous reposez le Booster. Certaines tuiles Tech affichent également cette icône : ces effets se déclenchent à chaque fois que vous passez. Cette icône est décrite à la page 24.

Ces effets se déclenchent lorsque vous passez.



Le premier joueur à passer pendant un round prend le marqueur Premier Joueur. Il débutera le round suivant.



9) Actions libres

En plus de votre action, vous pouvez également effectuer des actions libres au cours de votre tour. Vous pouvez effectuer des actions libres avant ou après votre action, mais pas pendant. Vous pouvez effectuer chaque action libre autant de fois que vous pouvez la payer.

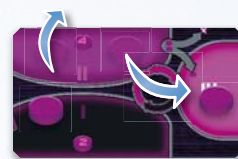
Vous pouvez effectuer des actions libres avant de passer, mais pas après (passer est une action).

Vous ne pouvez pas effectuer d'action libre si ce n'est pas votre tour (par exemple : si vous avez déjà passé, pendant une action passive, pendant une autre phase, etc.).

Les actions libres sont :

- Défausser 1 pion Puissance de la zone II du cycle de puissance sur votre Fiche de Faction afin de déplacer 1 pion Puissance de la zone II à la zone III. Vous pouvez faire ceci même si vous avez des pions Puissance dans la zone I.

Comme action libre, vous pouvez défausser un pion Puissance pour déplacer un pion Puissance de la zone II à la zone III.



- Dépenser 4 puissances pour gagner 1 C.I.Q.
- Dépenser 3 puissances pour gagner 1 minerai.
- Dépenser 1 C.I.Q. pour gagner 1 minerai.
- Dépenser 4 puissances pour gagner 1 connaissance.
- Dépenser 1 puissance pour gagner 1 crédit.
- Dépenser 1 connaissance pour gagner 1 crédit.
- Dépenser 1 minerai pour gagner 1 crédit.
- Dépenser 1 minerai pour gagner 1 puissance (dans la zone I).



Le résumé à droite de votre Fiche de Faction indique toutes les possibilités d'échange.

10) Action passive : accumuler de la puissance

À chaque fois qu'un joueur construit une mine ou améliore un bâtiment, chaque autre joueur possédant au moins un bâtiment dans la zone d'influence (à deux cases ou moins de ce bâtiment) peut dépenser des PV pour accumuler de la puissance.

Pour accumuler ainsi de la puissance grâce à l'un de vos bâtiments, consultez la valeur de puissance de ce dernier : elle détermine le nombre de puissances que vous pouvez accumuler. Vous dépensez 1 PV de moins que la puissance que vous pouvez accumuler (pour accumuler 1/2/3/4 puissances, vous devez dépenser 0/1/2/3 PV). Vous pouvez choisir de ne pas dépenser de PV et donc ne pas accumuler de puissance.

Si vous possédez plusieurs bâtiments dans la **zone d'Influence**, vous ne pouvez accumuler de la puissance que grâce à votre bâtiment ayant la valeur de puissance la plus élevée (pour connaître la valeur de puissance des bâtiments, reportez-vous à la page 14.) Si vous possédez plus d'un bâtiment de la même valeur de puissance, seul l'un d'eux est pris en compte.



L'Essaim (rouge) construit une mine. Les Xenos (jaune) et Itars (blanc) peuvent donc accumuler de la puissance en dépensant des PV. Les Xenos dépensent 0 PV pour accumuler 1 puissance grâce à leur mine. L'institut planétaire des Itars est leur bâtiment à la valeur de puissance la plus élevée. Par conséquent, les Itars peuvent accumuler 3 puissances en payant 2 PV.

Vous ne pouvez pas accumuler moins de puissance dans le but d'économiser des PV. Soit vous accumulez toute la puissance, soit rien. Il existe deux exceptions à cette règle :

- Si vous deviez accumuler plus de puissance que vous n'en avez besoin pour déplacer tous vos pions Puissance dans la zone III de votre cycle de puissance, vous n'accumulez que la puissance possible et dépensez des PV en conséquence.



Les Itars ne peuvent accumuler que 1 puissance, alors que l'institut planétaire leur permet d'en accumuler 3. Ils dépensent 0 PV pour accumuler 1 puissance.

- Si vous ne pouvez pas dépenser les PV nécessaires parce que vous n'en avez pas assez, vous dépensez ce que vous avez et accumulez la quantité de puissance correspondante.



L'Essaim ne peut se permettre de dépenser qu'un seul PV. Même si leur bâtiment leur permet de dépenser 2 PV pour accumuler 3 puissances, ils peuvent faire le choix de dépenser le PV qu'ils ont afin d'accumuler 2 puissances.

Règles additionnelles :

- Le joueur qui construit ou améliore doit signaler quel(s) adversaire(s) peut/peuvent accumuler de la puissance.
- Dans le sens horaire à partir du joueur qui construit ou améliore, les joueurs décident s'ils veulent accumuler de la puissance.
- Un adversaire qui a passé peut quand même accumuler de la puissance.
- Vous ne dépensez des PV que pour la puissance accumulée par ce biais. Vous n'avez pas à dépenser de PV pour de la puissance accumulée par d'autres biais.

Phase IV : Fin du round

Lors de cette phase, vous préparez le round suivant. Par conséquent, à la fin du 6^e round, ignorez cette phase et passez au calcul des scores.

- Retirez tous les pions Action de toutes les cases action de puissance et de C.I.Q., ainsi que de toutes les cases Action Spéciale.
- Retournez tous les Boosters de Round (sur leur face visible).
- Retirez la tuile Score de Round de ce round du plateau de Score.

Après cette phase, le round suivant commence.



FIN DE LA PARTIE ET SCORES

La partie s'achève après la phase d'Action du 6^e round, à l'issue de laquelle on procède au calcul des scores finaux.

Tuiles Score Final

Pour chaque tuile Score Final placée sur le plateau de Score, les joueurs gagnent des PV selon leur progression sur les différentes pistes de Classement.

- Le joueur le mieux classé gagne 18 PV.
- Le deuxième gagne 12 PV.
- Le troisième gagne 6 PV.
- Le quatrième gagne 0 PV.

En cas d'égalité, on fait la somme des PV obtenus pour les places disputées. On divise ensuite ce total équitablement entre les joueurs concernés.

Exemple : deux joueurs se trouvent en première position : ils se partagent 18 (première position) + 12 (deuxième position) = 30 PV ; chacun d'eux gagne 15 PV.

N'oubliez pas de prendre en compte les satellites du joueur neutre à 1 ou 2 joueurs, comme décrit en page 7.

Les six tuiles Score Final sont :



Possède le plus de bâtiments appartenant à des alliances (la mine sur la Planète Perdue compte comme un bâtiment).



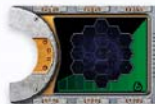
Possède le plus de bâtiments (la mine sur la Planète Perdue compte comme un bâtiment).



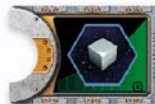
A colonisé le plus de planètes de types différents (y compris les Planètes Gaïa et la Planète Perdue).



A colonisé le plus de Planètes Gaïa.



A colonisé le plus de tuiles Secteur Spatial (dotées d'au moins 1 bâtiment, y compris la Planète Perdue).



A construit le plus de satellites. (Les Stations Spatiales de l'Essaim comptent comme des satellites.)

Score de recherche

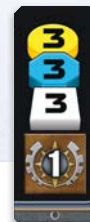
Pour chaque niveau 3, 4 et 5 que vous avez atteint ou dépassé sur le plateau de Recherche, vous gagnez 4 PV (par exemple, atteindre le niveau 5 en « Navigation » vous fait gagner $4 + 4 + 4 = 12$ PV).



Aide-mémoire pour les PV dans chaque domaine de recherche à la fin de la partie.

Score de ressource

Gagnez 1 PV pour chaque lot de 3 crédits/connaissances/minerais que vous possédez (dans n'importe quelle combinaison).



Aide-mémoire pour les PV rapportés par les ressources restantes à la fin de la partie.

Vainqueur

Le joueur ayant gagné le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



MISE EN PLACE AVANCÉE : APRÈS LA PREMIÈRE PARTIE

Une fois que vous aurez assimilé les règles de base, vous pourrez jouer avec une mise en place offrant plus de diversité.

Choisir votre faction

À la place de choisir une faction de la liste, le premier joueur choisit une des 7 Fiches de Faction, puis choisit l'une des deux factions de cette fiche en la plaçant face visible sur la table. En poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur fait de même avec les Fiches de Faction restantes.

Placer vos premiers bâtiments

Au lieu de placer vos mines de départ selon le schéma, suivez les règles ci-dessous lorsque vous placez vos premiers bâtiments :

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, placez une mine sur la planète natale (c'est à dire de votre couleur) de votre choix. Puis, en commençant par le dernier joueur et en continuant dans le sens antihoraire, placez votre deuxième mine sur une planète natale différente.

Les joueurs n'accumulent pas de puissance pour les mines que leurs adversaires placent pendant la mise en place. Rappelez-vous de toujours prendre la mine la plus à gauche sur votre Fiche de Faction lorsque vous placez une mine.

Le joueur Xenos place sa troisième mine après que tous joueurs ont placé leur deuxième mine. L'Essaim place son institut planétaire en dernier, une fois que toutes les mines ont été placées (y compris la troisième mine des Xenos).

Ordre de tour variable



En plaçant vos premières mines, vous dévoilez des cases sur votre Fiche de Faction. Ceci est important pour vos revenus (voir « Phase I : Revenus », page 10).

Au lieu de jouer dans le sens horaire, vous pouvez utiliser la carte Ordre de tour pour créer un ordre de tour variable.

Lors de la mise en place, placez la carte Ordre de tour à côté du plateau de jeu. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur place un satellite sur l'emplacement disponible le plus élevé de la carte Ordre de tour.

Au cours de la partie, lorsque vous passez, déplacez votre satellite vers l'emplacement disponible le plus élevé de l'autre côté de la carte Ordre de tour (on alterne ainsi à chaque tour entre le côté droit et le côté gauche de la carte). Les chiffres affichés sur la carte indiquent l'ordre des tours lors du round actuel.



Plateau de jeu variable

Les 10 tuiles Secteur Spatial offrent de nombreuses configurations de plateau. N'assemblez pas le plateau comme à l'accoutumée. À la place, après que les joueurs ont choisi leurs factions, le dernier joueur dans l'ordre du tour assemble le plateau de jeu. Alternativement, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour assembler le plateau ensemble.

Vous pouvez utiliser les méthodes suivantes pour assembler le plateau. Note : deux planètes du même type ne peuvent jamais se retrouver adjacentes.

3 ou 4 joueurs

Utilisez les 10 tuiles Secteur Spatial. Les tuiles **05, 06 et 07 doivent être côté blanc visible.**



● **Méthode 1** : placez les secteurs 01 à 04 comme indiqué dans la mise en place de base, puis placez les secteurs 05 à 10 de manière aléatoire, tout en gardant la forme de plateau indiquée dans la mise en place de base. Orientez chaque tuile selon votre convenance.

● **Méthode 2** : placez aléatoirement les tuiles Secteur Spatial 01 à 04, dans la même orientation que la mise en place de base, puis placez aléatoirement les tuiles 05 à 10 pour obtenir la forme de plateau indiquée dans la mise en place de base. Orientez chaque tuile selon votre convenance.

● **Méthode 3** : placez aléatoirement toutes les tuiles Secteur Spatial pour obtenir la forme de plateau indiquée dans la mise en place de base. Orientez chaque tuile selon votre convenance.

1 ou 2 joueurs

Utilisez les tuiles Secteur Spatial 01 à 07, puis placez les secteurs **05, 06 et 07 côté noir visible.**



Placez aléatoirement toutes les tuiles Secteur Spatial pour obtenir la forme de plateau indiquée dans la mise en place de base. Orientez chaque tuile selon votre convenance.

Autres possibilités

Une fois que vous aurez bien assimilé le jeu, essayez de nouvelles formes géométriques avec les tuiles Secteur Spatial. Dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez jouer sans les secteurs 09 et 10 afin de réduire la taille du plateau de jeu.

ANNEXES

Annexe I : Factions

Terraniens



Type de planète : Terra

Capacité : lors de la phase de Gaïa, déplacez vos pions Puissance de la zone Gaïa directement dans la zone II de votre cycle de puissance au lieu de la zone I.

Institut planétaire : lors de la phase de Gaïa, chaque fois que vous déplacez X pions Puissance de la zone Gaïa à la zone II de votre cycle de puissance, vous pouvez gagner des ressources, comme si vous dépensiez cette puissance pour effectuer des actions libres.

(Exemple : lors de la phase de Gaïa, vous déplacez 4 puissances de la zone Gaïa à la zone II, ce qui vous fait gagner 1 minerai et 1 crédit.)

Lantida



Type de planète : Terra

Capacité : lorsque vous effectuez l'action « Construire une mine », vous pouvez construire une mine sur une planète colonisée par un adversaire (y compris la Planète Perdue). Placez votre mine à côté du bâtiment de votre adversaire (vous êtes dispensé du coût de la terraformation, mais vous devez payer le coût de construction de la mine). Cette mine est considérée comme une mine normale pour toutes les règles à l'exception des deux points suivants : elle **ne peut pas** être améliorée, et elle n'est **pas prise en compte** pour tout effet ayant rapport avec le nombre de types de planètes ou de Planètes Gaïa que vous avez colonisées.

Institut planétaire : chaque fois que vous construisez une mine sur une planète colonisée par un adversaire, vous gagnez 2 connaissances.

Xenos



Type de planète : Désertique

Capacité : au début de la partie, vous placez une troisième mine de départ après que toutes les autres mines de départ ont été placées.

Institut planétaire : vous pouvez forger des alliances avec des bâtiments dont la valeur totale est égale à 6 au lieu de 7. Vous gagnez 1 C.I.Q. comme revenu au lieu de 1 pion Puissance.

Gleen



Type de planète : Désertique

Capacité : à chaque fois que vous devez gagner des C.I.Q., gagnez le même nombre de minerais à la place. Une fois que vous aurez construit l'académie adéquate, cet effet disparaîtra. Payez 1 minerai au lieu de 1 C.I.Q. afin de rendre une Planète Gaïa habitable. Chaque fois que vous construisez une mine sur une Planète Gaïa, vous gagnez 2 PV supplémentaires.

Institut planétaire : quand vous le construisez, prenez le pion Alliance Gleen et gagnez immédiatement les ressources indiquées. Gagner cette tuile compte comme forger une alliance. L'institut planétaire peut néanmoins toujours faire partie d'une alliance.



Ce pion Alliance est réservé à la faction Gleen.

Taklons



Type de planète : Marécageuse

Capacité : le pion Espirite compte comme **un pion Puissance** (lorsqu'il s'agit d'initier un Projet Gaïa, de construire des satellites, etc.), mais vous pouvez aussi le dépenser comme s'il valait 3 puissances.



Institut planétaire : chaque fois que vous accumulez de la puissance grâce à l'action passive « Accumuler de la puissance », gagnez 1 pion Puissance. Vous décidez si vous le gagnez avant ou après avoir accumulé de la puissance.

Ambas



Type de planète : Marécageuse

Capacité : -

Institut planétaire : une fois par round, en tant qu'action, vous pouvez échanger les positions, sur le plateau, de votre institut planétaire et de l'une de vos mines (en général pour forger une nouvelle alliance). Cela n'a aucun impact sur les alliances existantes, même si leur valeur de puissance devient inférieure à 7. Cet échange **ne compte pas** comme une action de construction ou d'amélioration, il ne fait gagner ni PV ni puissance.

Hadsch Halla



Type de planète : Oxyde

Capacité : -

Institut planétaire : lorsque vous effectuez des actions libres pour gagner des ressources, vous pouvez payer avec des crédits plutôt qu'avec de la puissance.

(Exemple : vous pouvez dépenser 3 crédits pour effectuer l'action libre qui vous permet de gagner 1 minerai.)

l'Essaim



Type de planète : Oxyde

Capacité : lors de la mise en place, vous ne placez pas de mines, mais vous placez votre institut planétaire sur n'importe quelle planète rouge après que tous vos adversaires ont placé leurs mines (y compris la troisième mine des Xenos).

Vous ne pouvez forger qu'une seule alliance au cours de toute la partie, mais vous gagnez des pions Alliance lorsque cette alliance se développe (contrairement aux autres factions). Après avoir forgé votre première alliance, pour effectuer de nouveau l'action « Forger une alliance », vous devez relier de nouvelles planètes à celle-ci au lieu d'en créer une nouvelle. La valeur de puissance des bâtiments sur ces planètes doit amener la valeur de puissance totale de l'alliance à un niveau supérieur ou égal à 7 fois X, X correspondant au nombre de pions Alliance que vous possédez +1 (sans compter le pion Alliance du niveau 5 de « Terraformation »). Toutes les autres règles pour forger une alliance s'appliquent, incluant la construction de satellites et le gain de pions Alliance. Pour construire un satellite lors de cette action, vous devez dépenser 1 C.I.Q. au lieu de défausser une puissance.

Institut planétaire : en tant qu'action spéciale, placez une Station Spatiale sur une case accessible qui ne contient pas une planète ou une autre Station Spatiale. L'accessibilité d'une case répond aux mêmes règles que l'action « Construire une mine ». Comme les planètes, une Station Spatiale peut être reliée via des satellites, et chaque Station Spatiale augmente la valeur de puissance de son alliance de 1. Une Station Spatiale n'est pas un bâtiment et ne permet

donc pas aux adversaires d'accumuler de la puissance, mais elle peut être utilisée comme point de départ lorsqu'il s'agit de déterminer l'accessibilité d'une planète (la portée peut être déterminée à partir d'une Station Spatiale, mais une station spatiale n'est pas considérée comme une planète colonisée). Vos adversaires peuvent placer un satellite sur une case contenant une Station Spatiale.

Geoden



Type de planète : Volcanique

Capacité : -

Institut planétaire : la première fois que vous construisez une mine sur un nouveau type de planète, vous gagnez immédiatement 3 connaissances. (Les types de planètes que vous avez colonisés avant la construction de l'institut planétaire ne font gagner aucune connaissance.)

Bal T'ak



Type de planète : Volcanique

Capacité : vous ne pouvez pas progresser dans le domaine de recherche « Navigation », même si vous prenez la tuile Tech au-dessous du domaine de recherche « Navigation ». Si vous prenez cette tuile, aucune progression n'a lieu.

En tant qu'action libre, vous pouvez déplacer 1 unité de Gaiiformation d'une case de votre Fiche de Faction à la zone Gaia de votre cycle de puissance afin de gagner 1 C.I.Q. Les unités de Gaiiformation se trouvant dans votre zone Gaia ne sont pas disponibles avant la prochaine phase de Gaia. Lors de cette dernière, toute unité de Gaiiformation se trouvant dans la zone Gaia est replacée dans sa case de votre Fiche de Faction.

Institut planétaire : vous pouvez maintenant progresser dans le domaine de recherche « Navigation ».

Firaks



Type de planète : Titane

Capacité : -

Institut planétaire : pour une action, vous pouvez rétrograder un labo de recherche en comptoir de commerce, et progresser immédiatement d'un niveau dans le domaine de recherche de votre choix. Progresser dans un domaine de recherche est expliqué à la page 15. Ceci compte comme une action « Améliorer des bâtiments existants » pour améliorer une mine en comptoir de commerce. Vous pourrez à nouveau améliorer le comptoir de commerce en labo de recherche en suivant les règles normales (incluant le gain d'une nouvelle tuile Tech) plus tard dans la partie.

Androïdes Fous



Type de planète : Titane

Capacité : les positions de l'institut planétaire et des académies sur votre Fiche de Faction sont inversées, tout comme les revenus que vous font gagner vos comptoirs de commerce et vos labos de recherche. Comme pour les autres factions, construire une académie ou un labo de recherche vous fait gagner une tuile Tech.

Une fois par round, vous pouvez effectuer une action pour faire progresser d'un niveau votre pion dans le domaine de recherche où vous êtes le moins avancé, sans avoir à dépenser de connaissances. Si cela s'applique à plusieurs domaines de recherche, choisissez dans lequel progresser. Pour atteindre le niveau 5 de cette façon, vous devez retourner normalement un pion Alliance. N'oubliez pas qu'un seul joueur peut atteindre le niveau 5 sur chaque domaine de recherche.

Institut planétaire : la valeur de puissance des bâtiments que vous avez construits sur des planètes grises (votre type de planète natale) augmente de 1 (en plus de toute autre augmentation de leur valeur de puissance).

Nevla



Type de planète : Glacée

Capacité : en tant qu'action libre, vous pouvez déplacer 1 pion Puissance de la zone III de votre cycle de puissance vers votre zone Gaia afin de gagner 1 connaissance (ces pions Puissance suivent les règles normales de la phase de Gaia). Ceci ne compte pas comme une dépense de puissance.

Institut planétaire : les pions Puissance dans la zone III de votre cycle de puissance ont une valeur de puissance de 2. Concernant tous les autres aspects, ils comptent comme **1 pion Puissance** (lorsqu'il s'agit d'initier un Projet Gaia, de construire des satellites, etc.). Lorsque vous payez une action de puissance dont le coût est impair (1, 3, 5, etc.), vous perdez la puissance non dépensée.

Itar



Type de planète : Glacée

Capacité : chaque fois que vous défaussez un pion Puissance de la zone II de votre cycle de puissance afin de déplacer un autre pion Puissance vers la zone III, placez le pion Puissance défaussé dans votre zone Gaia au lieu de le remettre dans la réserve.

Institut planétaire : au cours de la phase de Gaia, vous pouvez défausser 4 pions Puissance de la zone Gaia de votre cycle de puissance afin de gagner une tuile Tech (standard ou avancée) immédiatement. Les règles détaillant comment gagner une tuile Tech sont décrites à la page 13. Vous pouvez effectuer cela aussi souvent que vous le voulez.



Annexe II : Plateau de Recherche

De gauche à droite, le plateau de Recherche comprend les domaines de recherche suivants : Terraformation, Navigation, Intelligence Artificielle, Projet Gaia, Économie, Science.

Les différents niveaux vous confèrent les avantages décrits ci-dessous. Seul le niveau atteint par votre pion Joueur compte !
Les niveaux précédents n'ont aucun effet.

Les bonus identifiés par une étoile et entourés de blanc constituent des bonus uniques.



Terraformation



- Niveau 0** : chaque étape de terraformation vous coûte 3 minerais.
- Niveau 1** : chaque étape de terraformation vous coûte 3 minerais. Vous gagnez immédiatement 2 minerais.
- Niveau 2** : chaque étape de terraformation vous coûte 2 minerais.
- Niveau 3** : chaque étape de terraformation vous coûte 1 minerai.
- Niveau 4** : chaque étape de terraformation vous coûte 1 minerai. Vous gagnez immédiatement 2 minerais.
- Niveau 5** : chaque étape de terraformation vous coûte 1 minerai. Vous gagnez immédiatement le pion Alliance placé à cet endroit. Gagner ce pion Alliance compte comme « forger une alliance ». N'oubliez pas que vous devez déjà avoir acquis un pion Alliance pour progresser au niveau 5 de ce domaine de recherche et obtenir le pion Alliance qui s'y trouve.

Navigation



- Niveau 0** : votre portée de base est égale à 1.
- Niveau 1** : votre portée de base est égale à 1. Vous gagnez immédiatement 1 C.I.Q.
- Niveau 2** : votre portée de base est égale à 2.
- Niveau 3** : votre portée de base est égale à 2. Vous gagnez immédiatement 1 C.I.Q.
- Niveau 4** : votre portée de base est égale à 3.
- Niveau 5** : votre portée de base est égale à 4. Placez immédiatement le pion Planète Perdue sur une case accessible de votre choix ne contenant ni planète, ni satellite, ni Station Spatiale. La règle d'accessibilité appliquée correspond à celle de l'action « Construire une mine ». Cette action compte comme une action « Construire une mine », vous pouvez donc gagner des PV et vos adversaires peuvent accumuler de la puissance. Vous ne pouvez placer aucune de vos mines sur la Planète Perdue. Il est considéré que vous avez colonisé la planète : placez un de vos satellites sur le pion Planète Perdue pour rappel. La Planète Perdue est considérée comme un type de planète à part, et comporte une mine (que vous ne pouvez pas améliorer).

Intelligence Artificielle



- Niveau 0** : ce niveau n'a pas d'effet.
- Niveau 1** : vous gagnez immédiatement 1 C.I.Q.
- Niveau 2** : vous gagnez immédiatement 1 C.I.Q.
- Niveau 3** : vous gagnez immédiatement 2 C.I.Q.
- Niveau 4** : vous gagnez immédiatement 2 C.I.Q.
- Niveau 5** : vous gagnez immédiatement 4 C.I.Q.

Projet Gaia



- Niveau 0** : ce niveau n'a pas d'effet. Vous ne pouvez pas initier un Projet Gaia.
- Niveau 1** : pour utiliser l'une de vos unités de Gaiaformation, vous devez déplacer 6 pions Puissance dans votre zone Gaia. Vous gagnez immédiatement l'une de vos unités de Gaiaformation.
- Niveau 2** : pour initier un Projet Gaia, vous devez déplacer 6 pions Puissance dans votre zone Gaia. Vous gagnez immédiatement 3 pions Puissance.
- Niveau 3** : pour initier un Projet Gaia, vous devez déplacer 4 pions Puissance dans votre zone Gaia. Vous gagnez immédiatement l'une de vos unités de Gaiaformation.
- Niveau 4** : pour initier un Projet Gaia, vous devez déplacer 3 pions Puissance dans votre zone Gaia. Vous gagnez immédiatement l'une de vos unités de Gaiaformation.
- Niveau 5** : pour initier un Projet Gaia, vous devez déplacer 3 pions Puissance dans votre zone Gaia. Vous gagnez immédiatement 4 PV et 1 PV supplémentaire pour chaque Planète Gaia dotée d'un de vos bâtiments (vous ne gagnez pas de PV pour les unités de Gaiaformation sur des Planètes Gaia).

Économie



- Niveau 0** : ce niveau n'a pas d'effet.
- Niveau 1** : durant chaque phase de Revenus, vous gagnez 2 crédits et accumulez 1 puissance.
- Niveau 2** : durant chaque phase de Revenus, vous gagnez 1 minerai, 2 crédits et accumulez 2 Puissances.
- Niveau 3** : durant chaque phase de Revenus, vous gagnez 1 minerai, 3 crédits et accumulez 3 Puissances.
- Niveau 4** : durant chaque phase de Revenus, vous gagnez 2 minerais, 4 crédits et accumulez 4 Puissances.
- Niveau 5** : vous gagnez immédiatement 3 minerais, 6 crédits et accumulez 6 puissances. N'oubliez pas que vous ne recevez plus les revenus du niveau 4.

Science



- Niveau 0** : ce niveau n'a pas d'effet.
- Niveau 1** : durant chaque phase de Revenus, vous gagnez 1 connaissance.
- Niveau 2** : durant chaque phase de Revenus, vous gagnez 2 connaissances.
- Niveau 3** : durant chaque phase de Revenus, vous gagnez 3 connaissances.
- Niveau 4** : durant chaque phase de Revenus, vous gagnez 4 connaissances.
- Niveau 5** : vous gagnez immédiatement 9 connaissances. N'oubliez pas que vous ne recevez plus les revenus du niveau 4.

Annexe III : Cases actions de puissance et de C.I.Q.

Les cases action du plateau de Recherche sont utilisables par tous les joueurs, mais chacune de ces actions ne peut être effectuée qu'une fois par round. Pour effectuer l'une de ces actions, vous devez dépenser la quantité de puissance ou de C.I.Q. indiquée au-dessus de l'action.



1 Action : gagner 2 ou 3 connaissances, 2 minerais, 7 crédits et 2 pions Puissance

Quand vous effectuez cette action, gagnez immédiatement les ressources indiquées.

2 Action : effectuer 1 ou 2 étapes de terraformation gratuites

Avec cette action, effectuez immédiatement l'action « Construire une mine ». Vous disposez du nombre d'étapes gratuites de terraformation indiqué pour rendre une planète habitable. Si vous choisissez les deux étapes alors que vous n'avez besoin que de l'une d'entre elles, vous perdez la deuxième. Vous pouvez payer des minerais pour des étapes supplémentaires de terraformation, mais vous ne pouvez pas combiner cette action avec une autre.

3 Action : gagner une tuile Tech

Lorsque vous effectuez cette action, vous gagnez immédiatement une tuile Tech de votre choix (standard ou avancée), puis progressez dans un domaine de recherche, conformément aux règles normales (cf. Gagner une tuile Tech, page 13).

4 Action : gagner de nouveau ce que rapporte une alliance

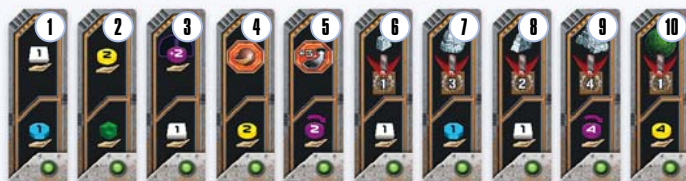
Quand vous effectuez cette action, gagnez immédiatement toutes les ressources et tous les PV indiqués sur l'un de vos pions Alliance (en fait, vous gagnez les PV et ressources de l'un de vos pions Alliance fois de plus). Vous ne gagnez pas de nouveau pion Alliance, et vous ne retournez pas l'un de vos pions sur sa face verte. Par conséquent, vous ne pouvez ni gagner une nouvelle tuile Tech Avancée ni progresser jusqu'au niveau 5 d'un domaine de recherche avec le même pion Alliance. Vous **ne pouvez pas** effectuer cette action si vous ne disposez pas d'un pion Alliance.

5 Action : gagner des PV pour des types de planètes

Lorsque vous effectuez cette action, gagnez immédiatement 3 PV et 1 PV supplémentaire pour chaque type de planète différent que vous avez colonisé (vous ne gagnez pas de PV pour des unités de Gaiaformation sur des Planètes Gaia ou Transdim). La Planète Perdue et les Planètes Gaia sont considérées comme leurs propres types de planète.

Annexe IV : Boosters de Round

Le jeu comporte 10 Boosters de Round différents. Chacun d'eux vous confère des revenus supplémentaires, et certains disposent d'effets supplémentaires. Les Boosters de Round demeurent actifs tant que vous possédez le Booster en question.



- 1 Lors de la phase de Revenus, vous gagnez 1 minerai et 1 connaissance.
- 2 Lors de la phase de Revenus, vous gagnez 2 crédits et 1 C.I.Q.
- 3 Lors de la phase de Revenus, vous gagnez 2 pions Puissance et 1 minerai.
- 4 Lors de la phase de Revenus, vous gagnez 2 crédits. Comme action spéciale, vous pouvez effectuer une action « Construire une mine » avec une étape de terraformation gratuite. Vous pouvez payer des minerais pour obtenir des étapes de terraformation supplémentaires, mais vous ne pouvez pas combiner cette action avec une autre.
- 5 Lors de la phase de Revenus, vous accumulez 2 puissances. Comme action spéciale, vous pouvez effectuer une action « Construire une mine » ou « Initier un Projet Gaia » avec une portée de base augmentée de 3. Les règles normales des actions s'appliquent. Vous ne pouvez pas combiner cette action avec une autre.
- 6 Lors de la phase de Revenus, vous gagnez 1 minerai. Dès que vous défaussez le Booster de Round en effectuant l'action « Passer », vous gagnez 1 PV pour chacune de vos mines sur le plateau (y compris celle de la Planète Perdue).
- 7 Lors de la phase de Revenus, vous gagnez 1 connaissance. Dès que vous reposez le Booster de Round en effectuant l'action « Passer », vous gagnez 3 PV pour chacun de vos laboratoires de recherche sur le plateau.
- 8 Lors de la phase de Revenus, vous gagnez 1 minerai. Dès que vous reposez le Booster de Round en effectuant l'action « Passer », vous gagnez 2 PV pour chacun de vos comptoirs de commerce sur le plateau.
- 9 Lors de la phase de Revenus, vous accumulez 4 puissances. Dès que vous défaussez le Booster de Round en effectuant l'action « Passer », vous gagnez 4 PV pour votre institut planétaire et chacune de vos académies sur le plateau.
- 10 Lors de la phase de Revenus, vous gagnez 4 crédits. Dès que vous reposez le Booster de Round en effectuant l'action « Passer », vous gagnez 1 PV pour chaque Planète Gaia que vous avez colonisée (vous ne gagnez pas de PV pour les unités de Gaiaformation sur les Planètes Gaia ou Transdim).

Annexe V : Tuiles Score de Round

Chaque tuile Score de Round du plateau de jeu prend effet pendant un round. La partie centrale de chaque tuile vous indique comment gagner des PV supplémentaires au cours de ce round. Les chiffres représentés sur la partie supérieure d'une tuile (à droite et à gauche de l'icône verte) sont réservés aux parties Solo de la version Automa et sont expliqués dans le livret de règles Automa.



Gagnez 2 PV supplémentaires quand vous construisez une mine.



Gagnez 3 ou 4 PV supplémentaires (selon la tuile) quand vous améliorez en un comptoir de commerce.



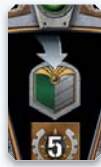
Gagnez 5 PV supplémentaires quand vous améliorez en une académie ou votre institut planétaire.



Gagnez 3 ou 4 PV supplémentaires (selon la tuile) quand vous construisez une mine sur une Planète Gaia.



Gagnez 2 PV supplémentaires quand vous progressez d'un niveau dans un domaine de recherche.



Gagnez 5 PV supplémentaires quand vous gagnez un pion Alliance (quelle que soit la manière dont vous le gagnez).



Gagnez 2 PV supplémentaires pour chaque étape de terraformation que vous effectuez (quelle que soit la manière dont vous les effectuez).

Annexe VI : Tuiles Tech

La plupart des tuiles Tech vous permettent de gagner des ressources ou des PV :



Minerai



Crédit



Connaissance



C.I.Q.



Puissance

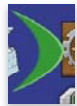


PV

Vous gagnez les ressources ou PV indiqués :



Immédiatement, lorsque vous recevez la tuile Tech.



Chaque fois que les conditions sont remplies.



Quand vous passez et rendez votre Booster de Round.

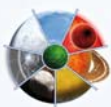


Revenus perçus lors de la Phase I.



Action spéciale que vous pouvez effectuer une fois par round.

La fréquence à laquelle vous recevez les ressources ou les revenus indiqués, ainsi que leurs quantités, peuvent être liées à l'une de ces conditions :



Par type de planète que vous avez colonisé (y compris les Planètes Gaia et la Planète Perdue).



Par Planète Gaia que vous avez colonisée.



Par secteur où vous avez colonisé une ou plusieurs planètes (dont la Planète Perdue).



Par pion Alliance en votre possession.

Exemples :



Lorsque vous effectuez l'action « Passer », vous gagnez 3 PV par pion Alliance que vous possédez.



Lorsque vous effectuez l'action « Passer », vous gagnez 1 PV pour chaque type de planète que vous avez colonisé.



Chaque fois que vous progressez d'un niveau dans un domaine de recherche, vous gagnez 2 PV supplémentaires.



Chaque fois que vous construisez une mine sur une Planète Gaia, vous gagnez 3 PV supplémentaires.



Lorsque vous gagnez cette tuile Tech, vous gagnez immédiatement 1 minerai pour chaque secteur où vous avez colonisé au moins une planète.



Comme action spéciale, gagnez 1 C.I.Q. et 5 crédits.



Lors de chaque phase de Revenus, vous gagnez 1 connaissance et 1 crédit.



La valeur de puissance de votre institut planétaire et de vos académies passe immédiatement à 4. Si vous placez une tuile Tech Avancée sur cette tuile, la valeur de puissance retombe à 3. Ceci n'affecte pas les alliances déjà forgées.