



alien
artifacts
règles du jeu

CONTENU



face logistique

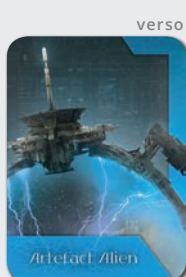


face opérationnelle

40 cartes Technologie

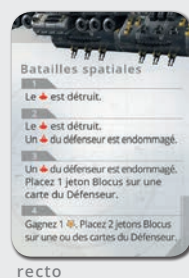


recto



verso

16 cartes Artéfact Alien



recto



verso

10 cartes Plan de Défense



recto



verso

5 cartes Système Alien



recto



verso

6 cartes Faction



face logistique



face opérationnelle

40 cartes Vaisseau



recto



verso

83 Cartes Ressource

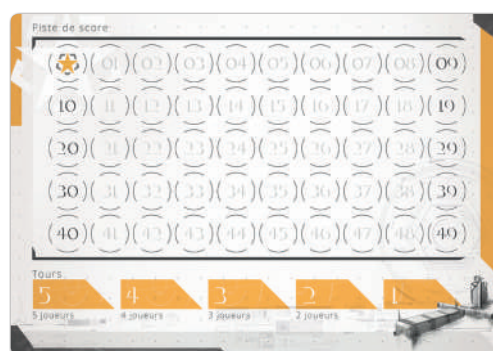


recto



verso

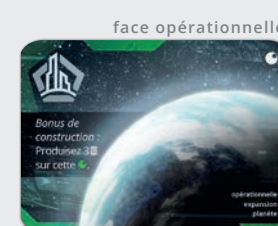
6 plateaux Faction



1 plateau de Score



face logistique



face opérationnelle

40 cartes Planète



recto

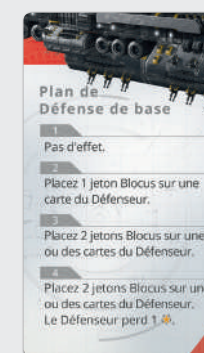


recto



verso

5 tuiles Aide de jeu



recto

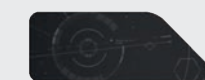


verso

1 tuile Plan de Défense de base



1 jeton Premier joueur



1 marqueur de tour



38 jetons Blocus



10 jetons en bois

SERVICE APRÈS-VENTE: Ce jeu est un produit de qualité qui a été assemblé avec soin. Néanmoins, s'il s'avérait que votre exemplaire n'est pas complet, veuillez accepter toutes nos excuses et contactez-nous pour obtenir les pièces manquantes sur notre site internet: <http://www.matagot.com/fr/services>. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec ce jeu.

L'équipe Matagot.

1 Séparez les cartes en 7 paquets : Planètes, Technologies, Vaisseaux, Ressources, Systèmes Aliens, Plans de Défense et Artefacts Aliens. Mélangez chacun de ces paquets séparément.

2 Placez le paquet Ressources face cachée au centre de la zone de jeu. Laissez un peu de place à côté pour une défausse.

3 Placez les paquets Vaisseaux (a), Technologies (b) et Planètes (c) (face logistique visible) à portée de tous les joueurs.

4 Placez le paquet Systèmes Aliens face cachée là où tous les joueurs peuvent le voir, puis révélez la première carte et placez-la face visible à côté du paquet – il s'agit du **SYSTÈME ALIEN DISPONIBLE**.

5 Placez la tuile Plan de Défense de base à côté du Système Alien disponible.

6 Placez le paquet Artefacts Aliens (a) ainsi que le paquet Plans de défense (b) à proximité du paquet Systèmes Aliens. Laissez de la place à côté du paquet Artefacts Aliens pour une défausse. Placez les jetons Blocus à portée de main de tous les joueurs (c).

7 Mélangez les plateaux Faction et distribuez-en un à chaque joueur (ou alors, laissez chaque joueur décider quelle faction il désire jouer). Une fois les factions choisies, donnez à chaque joueur la carte Faction correspondant à son plateau.


8 Placez le plateau de Score au centre de la zone de jeu et placez le marqueur de tour à l'emplacement correspondant au nombre de joueurs.

9 Choisissez une couleur de joueur et prenez les jetons en bois correspondants. Placez-en un sur la case 8 C de votre plateau Faction (a) et l'autre sur la case 0 de la piste de score (b).

10 Distribuez 3 cartes du paquet Ressources à chaque joueur. C'est votre main de départ.

11 Déterminez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui le jeton Premier joueur.

12 En commençant par le premier joueur et, dans le sens horaire, appliquez la **MISE EN PLACE** décrite sur votre carte Faction. Vous êtes alors prêts à commencer la partie.

NOTE : Certaines factions commencent la partie avec des cartes face opérationnelle. N'appliquez pas les effets de ces cartes lors de la mise en place (par exemple, un  face opérationnelle n'Attaque pas lors de la mise en place).



Exemple de mise en place : Vous jouez l'Union Stellaire. Lorsque c'est à votre tour d'effectuer votre mise en place, piochez deux cartes Technologie et choisissez-en une que vous placez dans votre zone En Construction (12a). Défaussez l'autre. Piochez 1 Planète et placez-la dans votre zone En Construction (12b). Piochez 1 Vaisseau et placez-le face opérationnelle dans votre Empire (12c).



APERÇU GÉNÉRAL

Alien Artifacts est un jeu de cartes de science-fiction dans lequel votre faction cherche à explorer de Nouveaux Mondes, découvrir de puissantes technologies et construire d'imposantes flottes afin de vaincre les forces aliens qui menacent votre existence.

Il existe 3 types de cartes de base qui peuvent améliorer votre Empire : **LES VAISSEAUX**, **LES TECHNOLOGIES** et **LES PLANÈTES**. Chaque carte peut être construite de deux manières différentes :

LOGISTIQUE - cette face vous permet d'obtenir des bonus permanents qui rendront votre Empire plus fort et vous permettront de vous développer plus vite.

OPÉRATIONNELLE - cette face vous offre de nouveaux moyens de gagner des points de victoire.



Le jeu est construit autour d'un moteur à Ressources – à chaque tour, vous devrez décider quel est le meilleur moyen d'utiliser les 3 Cartes Ressource que vous avez en main. Vous pouvez construire des Vaisseaux, développer des Technologies, découvrir des Planètes ou Vendre pour gagner des crédits.

Les nouveaux **Vaisseaux** vous permettent d'attaquer les aliens et de gagner leurs précieux artefacts qui vous octroieront d'énormes bonus.

Chaque nouvelle carte **Technologie** dans votre Empire vous donnera accès à de nouvelles actions, des bonus et des manières de marquer des points de victoire.

Chaque **Planète** que vous explorez vous fournit de précieuses Ressources pour vos futures actions.

Gérez vos Ressources, construisez les bonnes cartes, faites les bons choix. Gagnez !

LE PLATEAU FACTION

Le plateau Faction vous aide à organiser votre Empire. La partie de gauche est votre zone En Construction, tandis que la partie de droite est votre Empire. Les Vaisseaux en construction, les Planètes non découvertes et les Technologies venant d'être financées sont placés à gauche sur la ligne correspondant à la couleur de la carte. Elles sont déplacées à droite lorsque vous **CONSTRUISEZ** les Vaisseaux, que vous **DÉCOUVREZ** les Planètes et que vous **DÉVELOPPEZ** de nouvelles Technologies.

La piste de la Banque en bas de votre plateau est utilisée pour indiquer la fortune que vous possédez. Vous ne pouvez jamais avoir plus que 15 € ou moins que 0 €.

Sur la partie de droite, vous pouvez voir les 3 actions Opérationnelles à votre disposition dans votre Empire.



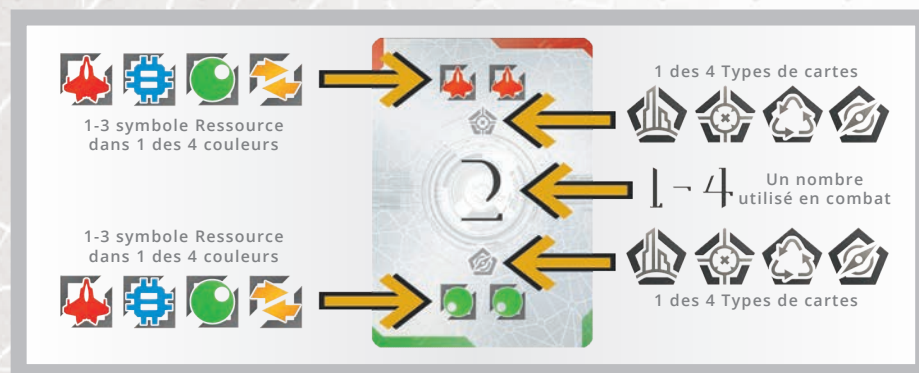
LES CARTES RESSOURCE

Chaque Carte Ressource est séparée en 2 sections, avec un nombre au centre. Dans chaque section sont indiqués 1-3 symboles Ressource dans 1 des 4 couleurs : les symboles Recherche en bleu, les symboles Découverte en vert, les symboles Militaire en rouge et les symboles Richesse en doré.

Chaque section montre également une icône grise indiquant le Type de carte correspondant à la ressource.

Lorsque vous utilisez une Carte Ressource (dans n'importe quel cas), vous devez choisir quelle section utiliser pour cette carte – vous ne pouvez jamais utiliser les deux sections !

Le nombre au centre de la carte n'est important que pour les combats. Il peut aller de 1 à 4.



LES CARTES PLANÈTE

Les Planètes représentent de Nouveaux Mondes que votre Empire a explorés et conquis. Ils vous fournissent des Ressources et vous aident à développer votre faction. Il existe 4 Types de Planètes qui vous offrent un bonus permanent si vous les construisez sur leur face logistique :

EXPLORATION - diminue le coût de l'action **DÉCOUVRIR UNE PLANÈTE** de 2 Ressources.

EXTERMINATION - diminue le coût de l'action **CONSTRUIRE UN VAISSEAU** de 2 Ressources.

EXPANSION - diminue le coût de l'action **DÉVELOPPER UNE TECHNOLOGIE** de 2 Ressources.

EXPLOITATION - diminue le coût de l'action **ACHETER** de 2 C.

La face opérationnelle de chaque planète **produit** 3 cartes (voir p. 9) et peut **produire** des cartes Ressource supplémentaires si vous utilisez l'action **EXTRAIRE LE MINÉRAI DES PLANÈTES** (voir p. 13).



LES CARTES TECHNOLOGIE

Les Technologies sont le moteur de votre Empire. Elles vous offrent le bénéfice de divers effets et bonus qui influenceront grandement vos actions, tant pendant la partie qu'à la fin. Il y a 4 Types de Technologies : Exploration, Expansion, Extermination et Exploitation. Chaque Type correspond à une variété de Technologie différente.

La face logistique des cartes Technologie a un effet en cours de partie :

PERMANENT - cet effet est toujours actif et modifie vos actions comme indiqué sur la carte.
EN PLUS - vous pouvez activer cet effet avant ou après votre action normale du tour.
ACTION - vous pouvez activer l'effet de cette carte à la place de votre action normale du tour.

La face opérationnelle de chaque carte Technologie offre une manière de marquer des points de victoire. Vous aurez donc un objectif à remplir pour marquer des points soit à la fin de la partie (voir p. 15) ou pendant la partie si vous effectuez l'action Gagner du Revenu (voir p. 13).



LES CARTES VAISSEAU

Vos vaisseaux forment votre flotte. Grâce à eux, vous augmenterez la puissance de votre Empire et pourrez attaquer des systèmes aliens ou d'autres empires. Il existe 4 Types de Vaisseaux qui vous offrent un bonus permanent si vous les construisez sur leur face logistique :

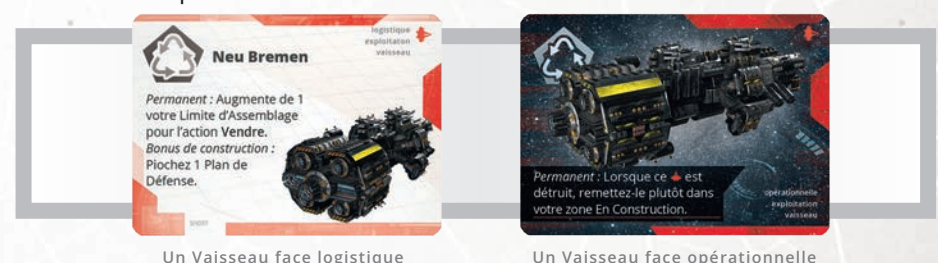
EXPLORATION - augmente votre **Limite d'Assemblage** pour l'action **DÉCOUVRIR UNE PLANÈTE**.

EXTERMINATION - augmente votre **Limite d'Assemblage** pour l'action **CONSTRUIRE UN VAISSEAU**.

EXPANSION - augmente votre **Limite d'Assemblage** pour l'action **DÉVELOPPER UNE TECHNOLOGIE**.

EXPLOITATION - augmente votre **Limite d'Assemblage** pour l'action **VENDRE**. De plus, vous gagnez un Plan de Défense.

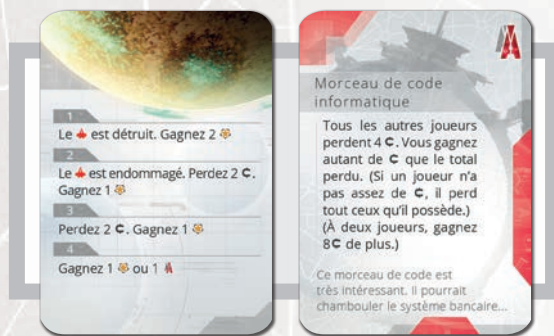
La face opérationnelle de chaque Vaisseau possède une capacité utilisée lors des Attaques.



APERÇU GÉNÉRAL

LES SYSTÈMES ALIENS ET LES ARTEFACTS ALIENS

Les **Systèmes Aliens** sont les cibles principales de vos flottes ! Il y a en permanence 1 carte Système Alien face visible. Chaque Système Alien présente un tableau avec différents effets. Lors d'une attaque, vous consulterez ce tableau.



Une carte Système Alien

Une carte Artefact Alien

Le paquet **Artefacts Aliens** contient de puissants bonus qui peuvent être obtenus en attaquant les Systèmes Aliens ou en utilisant de puissantes capacités de faction.

PLANS DE DÉFENSE

Les Plans de Défense représentent votre capacité à vous défendre contre les attaques des autres joueurs. La tuile Plan de Défense de base est toujours disponible et utilisable. Les cartes Plans de Défense que vous possédez sont une alternative que vous pouvez choisir d'utiliser au lieu de la tuile Plan de Défense de base pour vous défendre !




Une carte Plan de Défense

Vous gagnez un Plan de Défense chaque fois que vous construisez un Vaisseau Exploitation face logistique.

DÉROULEMENT DU JEU

But du jeu

Durant la partie, vous allez essayer de gagner le plus de points de victoire (PV, ). Ceci peut être fait de différentes manières : en produisant des Ressources, en utilisant certaines Technologies ou en attaquant les Systèmes Aliens avec vos Vaisseaux. Les Technologies peuvent également être utilisées pour gagner beaucoup de PV en fin de partie. À la fin de la partie, vous additionnez les points obtenus en cours de partie, les bonus de fin de partie ainsi que le nombre de Vaisseaux, Technologies et Planètes dans votre Empire. Le joueur ayant le plus grand nombre de PV sera le gagnant de la partie !

Déroulement du jeu

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur effectue un tour de jeu. À votre tour, vous effectuez ces deux phases dans l'ordre :

1. PHASE D'ACTION

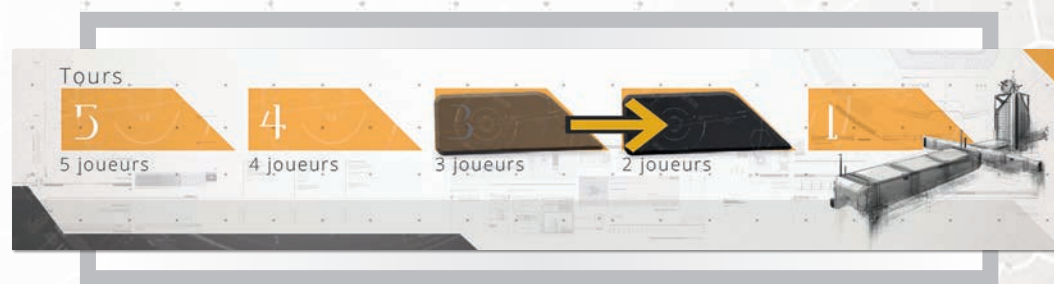
Durant votre Phase d'Action, vous effectuez exactement 1 Action.

2. PHASE DE PIOCHE

Durant votre Phase de Pioche, vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez pour ensuite piocher de nouvelles cartes Ressource jusqu'à en avoir 3 en main.

IMPORTANT : La limite de 3 cartes en main ne s'applique qu'aux cartes Ressource. Vous pouvez avoir autant de cartes d'autres sortes que vous le voulez (les Artefacts Aliens par exemple).

Puis votre tour se termine et le joueur à votre gauche effectue son tour de jeu.



IMPORTANT : Chaque fois que le paquet Ressources est vide, mélangez la défausse pour recréer un nouveau paquet, puis avancez le marqueur de tour d'une case vers la droite.

I. Phase d'Action

Lors de votre Phase d'Action, vous effectuez **exactement 1 Action**. Il existe 7 Actions de base, 3 Actions Opérationnelles ainsi que l'Action de votre Faction. De plus, certaines cartes portent le mot-clé **ACTION**. Votre Action peut donc consister à utiliser l'effet d'une telle carte.

LIMITE D'ASSEMBLAGE

Vous ne pouvez dépenser qu'un maximum de 2 cartes Ressource pour une action.

ACTIONS DE BASE :

- Acheter une carte
- Construire un Vaisseau
- Développer une Technologie
- Découvrir une Planète
- Vendre des Ressources
- Retirer des jetons Blocus
- Préparer des Ressources

ACTIONS OPÉRATIONNELLES :



- Lancer une Offensive
- Gagner du Revenu
- Extraire le minerai des Planètes

ACTIONS DE FACTION

ACTIONS SUR DES CARTES

La plupart de ces Actions nécessiteront des cartes Ressource. Chaque carte Ressource possède deux sections qui portent chacune 1 à 3 symboles Ressource d'une couleur donnée : bleu, vert, rouge ou doré.

Lorsque vous dépensez des Ressources pour une Action, vous ne pouvez utiliser qu'une seule couleur de Ressource, hormis si l'Action elle-même vous indique autre chose.

Placez les cartes Ressource utilisées sur la défausse (aussi bien les  de votre main que les  produites sur vos Planètes).



SYMBOLES DORÉS - Il s'agit de Ressources universelles. Lorsque vous payez pour une **ACTION DE BASE** (et uniquement pour une action de base !), vous pouvez utiliser les symboles dorés à la place de n'importe quelle autre Ressource.

Exemple : Vous pouvez payer 1 Ressource verte et 1 Ressource dorée pour une action DE BASE.

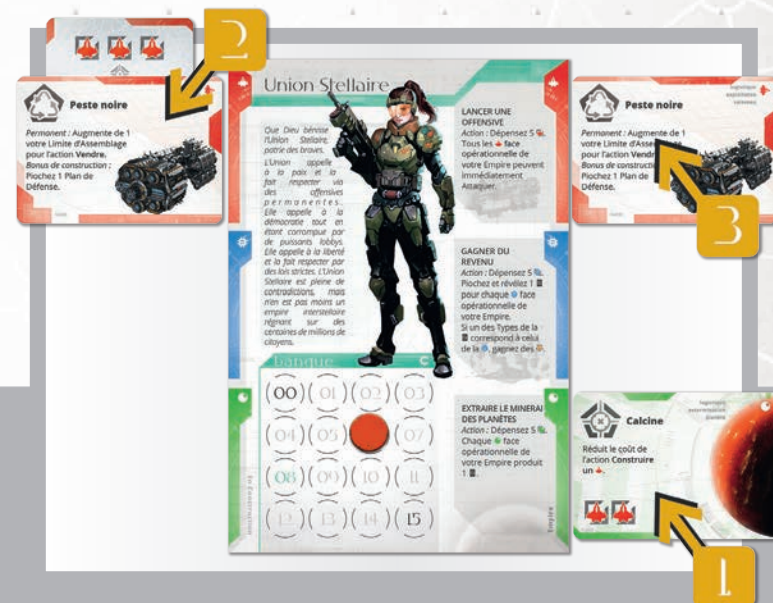
Lorsque vous payez pour une action, vous devez toujours respecter votre **LIMITE D'ASSEMBLAGE** : hormis si l'effet d'une carte vous le permet, vous ne pouvez jamais utiliser plus de 2 cartes Ressource. Ces cartes peuvent provenir de votre main ou des Planètes de votre Empire (voir Produire, p. 9).



RAPPEL : Lorsque vous utilisez une carte Ressource pour une action, vous devez choisir quelle section utiliser.

CONSTRUCTION AUTOMATIQUE - en ajoutant des cartes à votre Empire, il se peut que leurs effets impliquent que le coût de Construction, Développement ou Découverte d'une carte de votre zone En Construction soit rempli. Lorsque cela arrive, déplacez immédiatement ces cartes vers votre Empire et appliquez leurs effets. Si plusieurs cartes sont concernées, appliquez leurs effets l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

Défaussez les Ressources qui leur sont affectées (voir l'exemple à droite).

EN PLUS - Les cartes portant ce mot-clé s'activent lors de la Phase d'Action. Ces cartes vous fournissent un bonus en plus de votre Action. Vous pouvez utiliser ce bonus avant ou après votre Action.



Exemple de construction automatique : vous Découvrez la Planète Calcine dont l'effet est de réduire le coût de l'action Construire un Vaisseau (1). Le Vaisseau Peste Noire de votre zone En Construction est automatiquement construit puisqu'il y a déjà 3  qui lui sont attachés et que Calcine réduit son coût de 2  (2). Peste Noire est donc immédiatement déplacée vers votre Empire et la carte Ressource qui lui était attachée est défaussée (3).

ACTIONS DE BASE

1. ACHETER

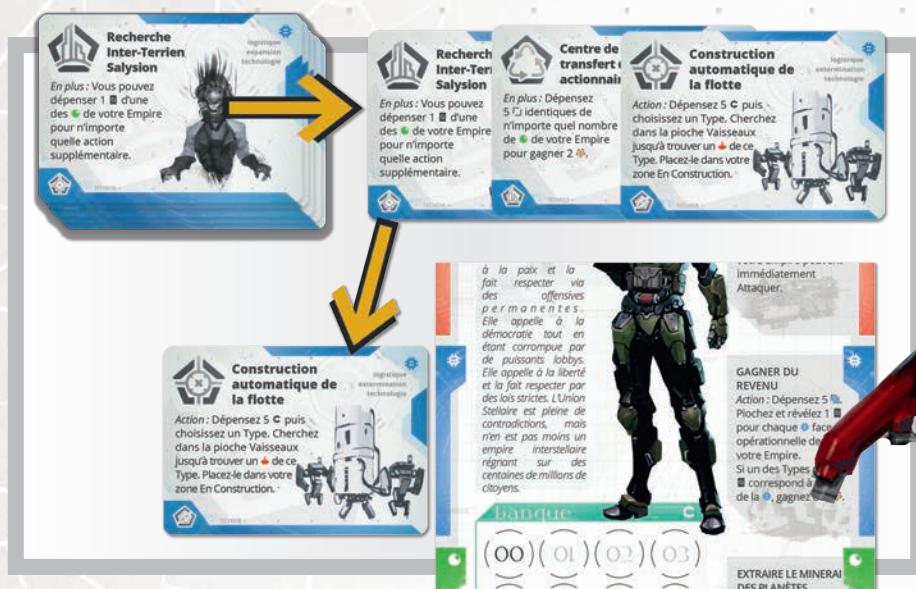
L'action Acheter vous permet d'utiliser des Crédits **C** de votre Banque pour piocher des cartes dans les paquets du centre de la table et les placer dans votre zone En Construction.

Pour effectuer l'action Acheter, dépensez 5 **C** et choisissez un paquet de cartes : Vaisseaux, Technologies ou Planètes. Piochez la première carte du paquet sélectionné et placez-la à gauche de votre plateau Faction, dans votre zone En Construction. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir dans votre zone En Construction.

Les effets des cartes situées à gauche de votre plateau Faction ne sont pas actifs pour le moment. Les prochaines sections vous expliqueront comment utiliser ces cartes.

Lorsque vous effectuez l'action Acheter, vous pouvez payer autant de **C** supplémentaires que vous le souhaitez. Pour chaque **C** supplémentaire que vous avez dépensé, vous pouvez piocher une carte de plus du paquet sélectionné. Gardez ensuite 1 carte parmi celles que vous avez piochées et remplacez les cartes restantes au fond du paquet correspondant.

En dépensant plus de **C**, vous verrez plus de cartes et aurez ainsi plus de choix pour développer la stratégie de votre Empire, puisque vous pourrez choisir la Planète, la Technologie ou le Vaisseau qui vous convient le mieux.



Exemple : En payant 7 **C**, vous piochez 3 cartes Technologie et en gardez une.

NOTE : Vous n'êtes pas autorisé à regarder le verso d'une carte qui est sur le dessus d'un paquet avant de décider de l'acheter.

L'aide de jeu vous indique quel effet est présent au dos de chaque **C** et **A**. Pour les **T**, vous trouverez un indice en bas à gauche de la carte – il vous indique le Type du verso et donc le style d'objectif à remplir.

IMPORTANT ! N'oubliez pas qu'en l'absence de l'effet d'une carte qui la modifierait la **Limite d'Assemblage** est de 2. Vous ne pouvez donc dépenser qu'un maximum de 2 cartes Ressource de votre main et des Planètes de votre Empire.



2. DÉCOUVRIR UNE PLANÈTE

L'action Découvrir une Planète vous permet d'utiliser des symboles Ressource verts (♻️) pour découvrir une Planète de votre zone En Construction. Une fois découverte, une Planète est déplacée de votre zone En Construction vers le côté Empire de votre plateau Faction.

Pour Découvrir une Planète, vous devez dépenser 5 Ressources ♻️. Chaque Planète de votre Empire (la partie droite de votre plateau Faction) augmente ce coût de 1 ♻️. Plus tard dans la partie, il faudra peut-être plusieurs tours pour Découvrir une Planète en raison de cette augmentation de coût (voir Préparer des Ressources, p. 12).

Exemple : Vous avez déjà une Planète dans votre Empire – à droite de votre plateau Faction. La prochaine Planète que vous souhaitez découvrir vous coûtera donc 6 ♻️.

LORSQUE VOUS DÉCOUVREZ UNE PLANÈTE, VOUS AVEZ UN CHOIX À FAIRE :

COLONISER LA PLANÈTE : Placez la Planète dans votre Empire, à droite de votre plateau Faction face LOGISTIQUE visible. Vous bénéficiez maintenant d'un bonus permanent octroyé par cette Planète qui est maintenant découverte.



EXPLOITER LA PLANÈTE : Placez la Planète dans votre Empire, à droite de votre plateau Faction face OPÉRATIONNELLE visible. **PRODUISEZ IMMÉDIATEMENT 3 ♻️** (voir ci-contre) sur cette Planète : piochez 3 cartes du paquet Ressources et placez-les sous cette Planète, en ne laissant visible qu'une seule section de chaque carte. À tout moment, vous pouvez utiliser ces cartes comme si elles étaient dans votre main, par contre seule la section visible est utilisable. (La Limite d'Assemblage s'applique également à l'utilisation de ces cartes.) Une fois utilisées, placez ces cartes dans la défausse.



Produire

Lorsqu'un effet de jeu vous demande de produire des ♻️ sur une ♻️, piochez le nombre de cartes indiqué et placez-les sous la planète en laissant une section de chaque carte visible. Le choix de la section visible de chaque carte est régi par les règles suivantes :

Si le Type d'une section correspond au Type de la Planète, vous pouvez (mais n'êtes pas obligé) de choisir cette section, auquel cas vous gagnez 1 Point de Victoire.

Si aucune section n'a un Type qui correspond à celui de la Planète, vous devez choisir la section avec le moins de symboles Ressource. Si les deux sections ont le même nombre de symboles Ressource, vous pouvez choisir librement la section.



Exemple : Dans cet exemple d'Exploitation de la Planète, vous pourriez gagner 2 PV puisque deux des cartes Ressource ont un Type qui correspond à celui de la Planète (Exploration), pour autant que vous choisissiez ces deux sections.



*Exemple : Le coût pour Découvrir la Planète Gutenberg est de 3 :
5 (coût de base)
+2 (puisque'il y a déjà 2 planètes dans votre Empire)
-4 (réduction obtenue grâce à Vitruvius et Mika 1)*

ACTIONS DE BASE

3. DÉVELOPPER UNE TECHNOLOGIE

L'action Développer une Technologie vous permet d'utiliser des symboles Ressource bleus (♁) pour développer des cartes Technologie de votre zone En Construction. Une fois développée, une Technologie est déplacée de votre zone En Construction vers le côté Empire de votre plateau Faction.

Pour Développer une Technologie, vous devez dépenser 5 Ressources ♁. Chaque Technologie de votre Empire (la partie droite de votre plateau Faction) augmente ce coût de 1 ♁.

Exemple : Vous avez déjà deux Technologies dans votre Empire – dans la partie droite de votre plateau Faction. La prochaine Technologie que vous souhaitez développer vous coûtera 7 ♁.

LORSQUE VOUS DÉVELOPPEZ UNE TECHNOLOGIE, VOUS AVEZ UN CHOIX À FAIRE :

DÉPLOYER LA TECHNOLOGIE : Placez la Technologie dans votre Empire face LOGISTIQUE visible. Ceci vous permet de bénéficier de la capacité de la Technologie que vous avez développée. Si celle-ci a le mot-clé **EN PLUS** ou **PERMANENT**, vous pouvez en bénéficier immédiatement. Cette carte se compte elle-même pour les capacités permanentes.



VENDE À LA CORPORATION : Placez la Technologie dans votre Empire face OPÉRATIONNELLE visible. Piochez la première carte du paquet de Ressources. Si le Type d'une des sections de cette carte correspond au Type de la Technologie que vous venez de développer, vous pouvez gagner les Points de Victoire de la carte. Lorsqu'une Technologie opérationnelle vous octroie des PV, vous ne gagnez des points que pour l'objectif de plus grande valeur que vous avez atteint. En fin de partie, cette Technologie vous permettra de gagner des PV supplémentaires.



Exemple : Vous Développez une Technologie et la placez dans votre Empire face opérationnelle. L'une des sections de la carte Ressource révélée est du même Type que la Technologie. Vous vérifiez donc les objectifs de la carte et constatez qu'avec 4 Planètes dans votre Empire vous remplissez les conditions du premier objectif. Vous gagnez donc 1 PV comme indiqué dans la colonne « pendant la partie ».

4. CONSTRUIRE UN VAISSEAU

L'action Construire un Vaisseau vous permet d'utiliser des symboles Ressource rouges (🔴) pour construire un Vaisseau de votre zone En Construction. Une fois construit, un Vaisseau est déplacé de votre zone En Construction vers le côté Empire de votre plateau Faction.

Pour Construire un Vaisseau, vous devez dépenser 5 Ressources 🔴. Chaque Vaisseau de votre Empire (la partie droite de votre plateau Faction) augmente ce coût de 1 🔴.

Exemple : Vous avez déjà deux Vaisseaux dans votre Empire – dans la partie droite de votre plateau Faction. Le prochain Vaisseau que vous souhaitez construire vous coûtera 7 🔴.

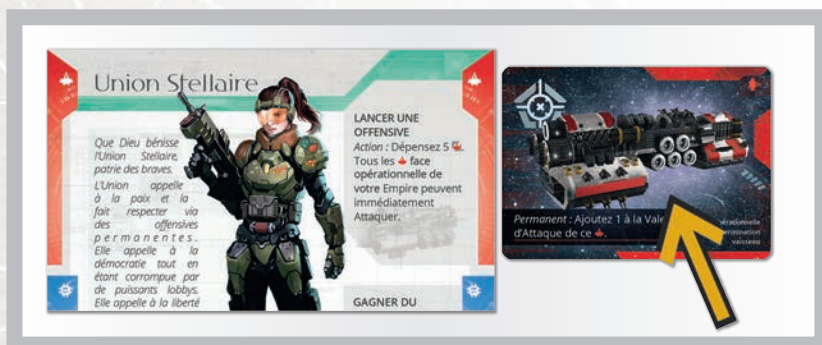
LORSQUE VOUS CONSTRUISEZ UN VAISSEAU, VOUS AVEZ UN CHOIX À FAIRE :

REJOINDRE LA FLOTTE : Placez le Vaisseau dans votre Empire face LOGISTIQUE visible. Ce nouveau Vaisseau vous octroie un bonus.



IMPORTANT ! N'oubliez pas de piocher une carte Plan de Défense lorsque vous construisez un Vaisseau de Type Exploitation. Il n'y a pas de limite sur le nombre de Plans de Défense que vous pouvez avoir et ceux-ci ne comptent pas dans votre limite de cartes en main.

PARTIR EN MISSION : Placez le Vaisseau dans votre Empire face OPÉRATIONNELLE visible. Vous pouvez immédiatement attaquer un Système Alien ou l'Empire d'un autre joueur avec ce Vaisseau.



Attaque

Lorsque vous **Attaquez**, vous commencez par choisir si vous désirez attaquer le Système Alien disponible ou l'Empire d'un autre joueur.

Si vous décidez d'attaquer un autre joueur, ce dernier doit maintenant choisir quel Plan de Défense utiliser : soit le Plan de Défense de base, soit une carte Plan de Défense de sa main.

Vous devez à présent déterminer votre Valeur d'Attaque en effectuant les étapes suivantes :

- Piochez et révéléz la première carte du paquet Ressources. Le nombre au centre de la carte est votre attaque de base.
- Ajoutez le bonus d'attaque du Vaisseau avec lequel vous attaquez (s'il y en a un) et les bonus supplémentaires provenant des Technologies de votre Empire.
- Comparez votre Valeur d'Attaque avec le tableau indiqué sur le **SYSTÈME ALIEN** ou le **PLAN DE DÉFENSE** que vous avez attaqué. Chaque valeur correspond à un effet du tableau.
- Appliquez l'effet correspondant à votre Valeur d'Attaque. Défaussez la carte Ressource révélée.



IMPORTANT : Si vous avez attaqué le **SYSTÈME ALIEN**, placez la carte Système Alien en bas du paquet des Systèmes Aliens, puis révéléz la première carte du paquet.

IMPORTANT : Si vous avez attaqué **UN AUTRE JOUEUR**, aucun Plan de Défense n'est défaussé.

IMPORTANT : Les bonus de vos différents Vaisseaux ne s'additionnent pas ! Chaque Vaisseau effectue son attaque avec son propre bonus.

IMPORTANT : Même si vous attaquez avec plusieurs Vaisseaux, en termes de jeu, il ne s'agit toujours que d'une seule action d'Attaque (p. ex. si vous attaquez avec 3 Vaisseaux et qu'une Technologie vous donne 1 🌟 chaque fois que vous attaquez, vous ne gagnez pas 3 🌟, mais 1 🌟).

IMPORTANT : Même si vous attaquez avec plusieurs Vaisseaux, vous ne choisissez qu'une seule cible, par exemple un Système Alien.

IMPORTANT : Si votre Valeur d'Attaque est plus grande que 4 et que votre cible n'a pas d'effet correspondant à votre Valeur d'Attaque, appliquez l'effet correspondant à la valeur 4.

IMPORTANT : Chaque Vaisseau ne peut attaquer qu'une seule fois par tour.

ACTIONS DE BASE

5. PRÉPARER DES RESSOURCES

L'action Préparer des Ressources vous permet de planifier de futures actions en attribuant des cartes Ressource à des cartes de votre zone En Construction. Ces Ressources pourront être utilisées plus tard pour payer le coût de construction de la carte à laquelle elles ont été attribuées.

Pour effectuer l'action Préparer des Ressources, choisissez une ligne de votre zone En Construction : Vaisseaux, Technologies ou Planètes. Vous pouvez attribuer des Ressources aux cartes de cette ligne en les plaçant sous la carte et en laissant visibles les symboles Ressource correspondants à la carte. Les Ressources ainsi attribuées à une carte En Construction seront utilisées pour payer le coût de construction de la carte et ne comptent pas dans la Limite d'Assemblage.

IMPORTANT : La Limite d'Assemblage s'applique à l'action Préparer des Ressources. Toutefois, les cartes qui modifient votre Limite d'Assemblage s'appliquent également à l'action Préparer des Ressources.



Exemple : Vous utilisez l'action Préparer des Ressources pour attribuer deux cartes pour un total de 4 à une Planète En Construction. Lors d'un prochain tour, vous ne devrez dépenser plus qu'1 pour terminer cette Planète.

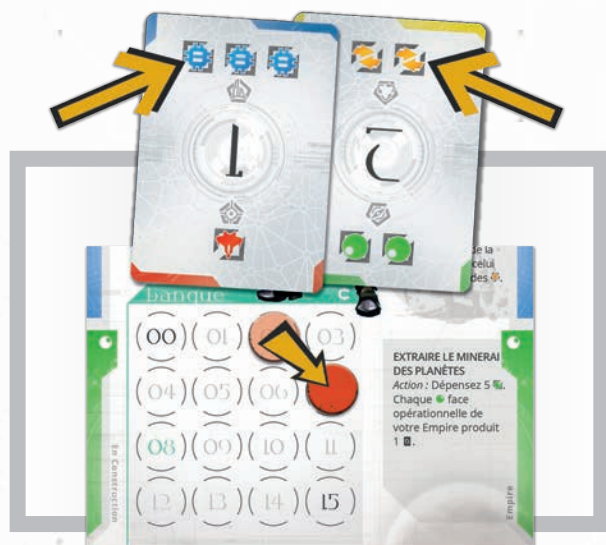
6. VENDRE DES RESSOURCES

L'action Vendre des Ressources vous permet d'utiliser des symboles Ressource pour gagner des crédits dans votre Banque.

Pour Vendre des Ressources, choisissez 1 couleur de Ressource (rouge, bleu, vert) et dépensez des cartes de votre main portant la couleur choisie pour gagner 1 par symbole ainsi dépensé. Le symbole compte comme n'importe quelle couleur de Ressource lors d'une vente.

IMPORTANT : Souvenez-vous de la Limite d'Assemblage!

LES SYMBOLES RESSOURCES DORÉS peuvent être ajoutés à n'importe quelle autre couleur de Ressource, mais vous pouvez également ne vendre QUE des symboles dorés sans leur attribuer une couleur.



Exemple : Vous jouez 2 cartes Ressource, dépensant ainsi 5 (3 et 2). Vous gagnez donc 5 et déplacez votre marqueur de 5 cases sur votre Banque.

7. RETIRER DES JETONS BLOCUS

Les jetons Blocus pourront être placés sur vos cartes en conséquence d'une attaque d'un autre joueur contre votre Empire.

L'action Retirer des Jetons Blocus vous permet de défausser ces jetons de votre Empire.

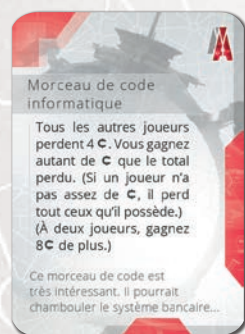
Choisissez une couleur de carte (rouge, bleu ou vert). Dépensez autant de rouge, bleu ou vert respectivement, que vous le souhaitez. Retirez un jeton Blocus par paire de Ressources dépensée. Vous pouvez utiliser des en remplacement de n'importe quelle Ressource pour retirer des jetons Blocus.

IMPORTANT : Souvenez-vous de la Limite d'Assemblage!



Exemple : Pour retirer 2 jetons Blocus de vos Vaisseaux, vous devez dépenser 4 (3 et 2). Vous jouez donc 2 cartes Ressource pour un total de 5 (3 et 2) et retirez les deux jetons Blocus.

Artefacts Alien



La récompense la plus puissante que vous puissiez obtenir en attaquant un Système Alien est un Artefact Alien.

Lorsque vous gagnez un Artefact Alien, piochez la première carte du paquet des Artefacts Aliens. Vous pouvez conserver cette carte aussi longtemps que vous le souhaitez avant de l'utiliser. Il n'y a pas de limite au nombre d'Artefact Alien que vous possédez et ils ne comptent pas dans votre limite de cartes en main. Vous pouvez appliquer l'effet d'un Artefact Alien à n'importe quel moment de votre tour (même au tour auquel vous l'avez obtenu) et cela ne compte pas comme votre action pour le tour. Défaussez-le après l'avoir utilisé.

Jetons Blocus



Une carte qui porte un jeton Blocus est considérée comme n'ayant aucune capacité (mais compte quand même pour son Type, sa face, etc.) Toutefois, vous pouvez utiliser la capacité d'une carte ayant un ou plusieurs jetons Blocus en payant 1 par jeton Blocus qui s'y trouve.

Les jetons Blocus se placent exclusivement sur des cartes se trouvant dans l'Empire d'un joueur, jamais sur des cartes En Construction.

Vous pouvez retirer des jetons Blocus de vos cartes (voir RETIRER DES JETONS BLOCUS ci-dessus).

Actions Opérationnelles

En plus des 7 Actions de base, les 3 Actions Opérationnelles qui suivent sont accessibles à tous les joueurs. Ces actions sont rappelées sur votre plateau Faction. Chacune de ces actions vous offre un moyen de gagner des points de victoire en utilisant des cartes face opérationnelle de votre Empire.

IMPORTANT : Vous ne pouvez **PAS** payer de Ressource dorée 🏆 pour payer une Action Opérationnelle.

IMPORTANT : Souvenez-vous de la Limite d'Assemblage !

LANCER UNE OFFENSIVE

Pour Lancer une Offensive, payez 5 🏆. Tous les Vaisseaux face opérationnelle de votre Empire peuvent immédiatement Attaquer une unique cible : soit le Système Alien actuellement disponible, soit l'Empire d'un autre joueur. Pour chaque Vaisseau, l'un après l'autre, piochez et révéléz 1 Carte Ressource du paquet Ressources et effectuez une attaque sur la cible. Une fois qu'un Vaisseau a effectué son attaque, défaussez la Carte Ressource et continuez avec le Vaisseau suivant.

IMPORTANT : Peu importe le nombre de Vaisseaux qui participent à l'offensive, en termes de jeu, cette action est considérée comme une unique attaque.

IMPORTANT : Une fois l'offensive contre un Système Alien terminée, n'oubliez pas de replacer la carte Système Alien en bas du paquet et d'en révéler une nouvelle.

IMPORTANT : Peu importe le nombre de Vaisseaux qui participe à l'offensive, vous ne choisissez qu'une seule et unique cible pour cette attaque.

GAGNER DU REVENU

Pour Gagner du Revenu, dépensez 5 🏆. Toutes les Technologies face opérationnelle de votre Empire peuvent maintenant vous faire gagner des points de victoire. Pour chaque Technologie, l'une après l'autre, piochez et révéléz 1 Carte Ressource du paquet Ressources. Si le Type d'une des sections de la carte correspond à celui de la carte Technologie, vous gagnez des PV de la même manière que si vous venez de la développer (voir Développer une Technologie, p. 10).

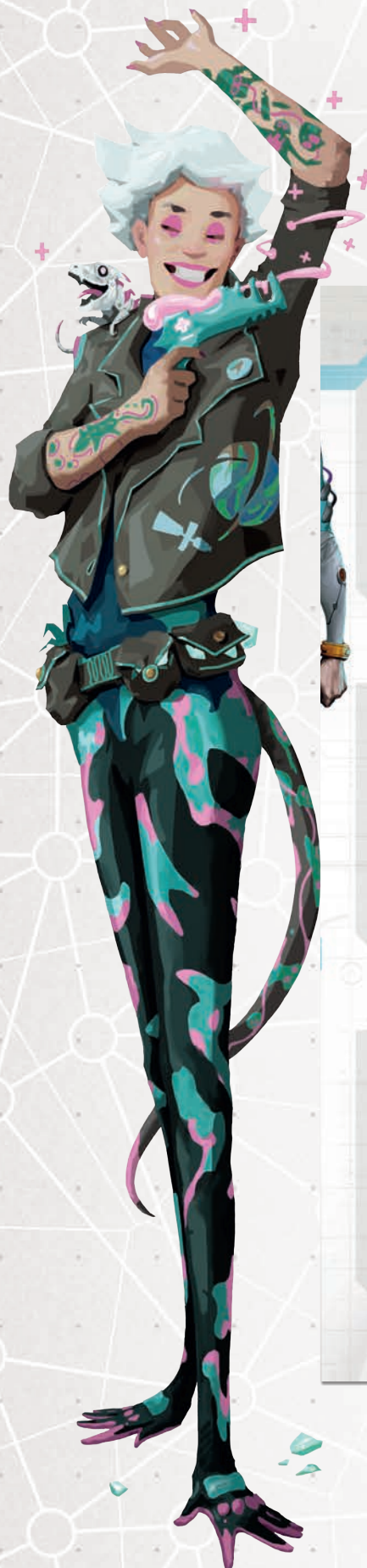
EXTRAIRE LE MINERAI DES PLANÈTES

Pour Extraire le Minerai des Planètes, dépensez 5 🏆. Chaque Planète face opérationnelle de votre Empire produit 1 Ressource. Une après l'autre, produisez 1 Ressource sur chacune des Planètes (voir Produire, p. 9).

Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Ressource qui peuvent être produites sur une Planète.

IMPORTANT : Si le Type de la section que vous choisissez correspond au Type de la 🏆, vous gagnez 1 🏆.

IMPORTANT : Les cartes produites sur les 🏆 peuvent être utilisée comme si elles étaient dans la main du joueur.



LANCER UNE OFFENSIVE
Action : Dépensez 5 🏆.
Tous les 🏆 face opérationnelle de votre Empire peuvent immédiatement Attaquer.

GAGNER DU REVENU
Action : Dépensez 5 🏆.
Piochez et révéléz 1 🏆 pour chaque 🏆 face opérationnelle de votre Empire.
Si un des Types de la 🏆 correspond à celui de la 🏆, gagnez des 🏆.

EXTRAIRE LE MINERAI DES PLANÈTES
Action : Dépensez 5 🏆.
Chaque 🏆 face opérationnelle de votre Empire produit 1 🏆.

PHASE DE PIOCHE

2. Phase de pioche

Une fois que vous avez terminé votre **PHASE D'ACTION**, vous effectuez votre **PHASE DE PIOCHE**. Vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez, puis vous piochez à nouveau des cartes du paquet **Ressources**, jusqu'à en avoir 3 en main. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet **Ressources**, mélangez la défausse pour reformer une pioche et continuez à piocher.

RAPPEL IMPORTANT : Chaque fois que le paquet **Ressources** est vide et doit être remélangé, avancez le marqueur de tour d'une case vers la droite.

Une fois votre Phase de Pioche terminée, votre tour se termine et le joueur à votre gauche effectue son tour de jeu. Cela continue ainsi jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée.



CRÉDITS

CRÉATION : Marcin Ropka & Viola Kijowska

DÉVELOPPEMENT : Ignacy Trzewiczek

ILLUSTRATIONS : Evan Lee (boîte), Igor Puškarić (vaisseaux, <https://www.artstation.com/igorpuskarić>), Aleksandar Mihajlovic, Pablo Fernandes, Bogdan Tufeciu, Miroslav Petrov, Raypier P, Jack Griffin, Rafał Szyma (planètes)

DESIGN GRAPHIQUE : Rafał Szyma

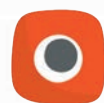
Cette conception graphique utilise les brosses Z-DESIGN Tech (<http://z-design.deviantart.com>)

RÈGLES : Chevee Dodd, Ignacy Trzewiczek

TRADUCTION : Fabien Conus, Sabrina Ferlisi



La reproduction et la production des règles, du matériel ou des illustrations sans le consentement de Portal Games sont strictement interdites.



© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
Poland. Tous droits réservés.



© 2018 Matagot, pour la présente traduction
Sous license de Fabryka Kart Trifle-Kraków sp. z oo.



www.matagot.com
@EditionsMatagot



Merci à tous ceux qui ont permis à ce jeu d'être ce qu'il est aujourd'hui : Bartosz Adamski, Dawid Cichy, Wojciech Dębiak, Grzegorz Długaszek, Jędrzej Dyga, Daniel Fafala, Wojciech Filarski, Małgorzata Gorzałczana, Monika Grzebyk, Antonina Guzik, Jan Guzik, Agnieszka Jurowicz, Grzegorz Kalarus, Piotr Kołodziejczyk, Michał Kościółko, Tomasz Koźlik, Hubert Kubit, Mateusz Kulisa, Dariusz Kułak, Grzegorz Laskowski, Grzegorz Majchrzak, Monika Majchrzak, Mateusz Marszałik, Sebastian Oliwa, Anna Owarzany, Przemysław Pencak, Kuba Pjersiak, Karolina Piotrowska, Seweryn Piotrowski, Anna Polkowska, Kuba Polkowski, Aleksandra Pióro, Maciej Reputakowski-Madej, Przemysław Rodzoń, Krzysztof Rudel, Jakub Satlarski, Hubert Spala, Karol Suski, Anna Szaniawska, Michał Szewczyk, Marta Wileczko, ainsi que Merry, Marek, Greg, Asia, Kamil, Niedźwiedź, Rafał, Alan How, Ken Hill, Aga et tous ceux qui ont testé le jeu à la Gathering of Friends d'Alan Moon et aux Ludopathiques de Bruno Faidutti. Un merci particulier à Tony, Kirdy, Rindert, Peter, Günter, Nick et Matt.

Fin de la partie



La fin de la partie est déclenchée par le nombre de fois que vous avez vidé le paquet Ressources. **À chaque fois que le paquet Ressources est vide** (parce que la dernière carte a été piochée), vous devez vous assurer que la condition de fin de partie n'a pas été atteinte avant d'aller plus loin.

La fin de la partie sera déclenchée en fonction du nombre de joueurs comme indiqué par le marqueur de tour sur le Plateau de score. Une fois que le marqueur de tour a atteint la case '1', la prochaine fois que le paquet Ressources est vide, la fin de la partie est déclenchée.

Mélangez ensuite la défausse pour **former un nouveau** paquet Ressources et continuez à piocher des cartes.

LA FIN DE LA PARTIE A ÉTÉ DÉCLENCHÉE

À la fin de votre tour, le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Au besoin, mélangez la défausse pour recréer un paquet de Ressources pour les joueurs suivants.

Une fois que le dernier joueur a terminé son tour, passez au calcul des points de victoire.

CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

La piste de score vous a permis d'indiquer combien de points vous avez gagnés en cours de partie. À présent, vous devez y ajouter les points de victoire suivants :

- 1 🌟 par carte dans votre Empire (Planètes, Technologies et Vaisseaux). Les cartes Ressource ne donnent aucun 🌟.
- Chaque Technologie face **OPÉRATIONNELLE** de votre Empire vous donne des 🌟 pour l'un des objectifs indiqués. Vous ne gagnez des points que pour l'objectif de plus grande valeur que vous avez atteint. Les 🌟 gagnés sont indiqués dans la colonne **À LA FIN DE LA PARTIE**. S'il y a un jeton Blocus sur une de vos Technologies face opérationnelle, vous devez dépenser 1 ⚙️ pour gagner des 🌟 de cette carte Technologie.
- Votre carte Faction vous indique la manière spécifique dont votre faction gagne des 🌟.

Le joueur ayant le plus de points de victoire est le gagnant de la partie !

ÉGALITÉS

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de ⚙️ dans sa Banque qui gagne. Si l'égalité persiste, c'est celui qui a le plus de cartes dans son Empire qui l'emporte.

Si l'égalité persiste encore, vous avez apporté la paix dans la galaxie. Vous pouvez célébrer votre victoire partagée.

Exemple de calcul des PV. Vous avez gagné 15 🌟 pendant la partie. Vous y ajoutez 10 🌟 pour les cartes de votre Empire. Votre carte Technologie face opérationnelle vous donne 4 🌟 de plus puisque vous avez 4 🚀 de Types différents. De plus, votre carte de Faction vous donne 2 🌟 pour vos 2 🚀 face opérationnelle et 4 🌟 pour vos cartes Extermination. Votre score est de 35 🌟.

GLOSSAIRE


LIMITE D'ASSEMBLAGE - La limite d'Assemblage est de 2, à moins qu'un effet contredise cette règle. Ainsi, vous ne pouvez dépenser qu'un maximum de 2 cartes Ressource de votre main et des Planètes de votre Empire.

EFFETS DES ATTAQUES



DÉTRUIT - défaussez votre Vaisseau et placez-le en bas du paquet Vaisseaux.



ENDOMMAGÉ - remplacez votre Vaisseau dans votre zone En Construction.

PLACER UN JETON BLOCUS - l'attaquant place un ou des jetons Blocus sur une ou des cartes de l'Empire du défenseur.

JETONS BLOCUS - Les cartes portant un jeton Blocus sont considérées comme vide en termes d'effets de jeu. Si vous souhaitez utiliser la capacité d'une carte avec un jeton Blocus, vous devez payer 1  par jeton Blocus sur cette carte.

Vous pouvez défausser des jetons Blocus grâce à l'action Retirer des Jetons Blocus.

PRODUIRE - Piochez 1  du paquet Ressources et placez-la sous la planète en laissant une section visible. Si aucune des sections n'a un Type qui correspond à celui de la Planète, vous devez choisir la section avec le moins de Ressources. Si le Type de la section choisie correspond à celui de la Planète, gagnez 1 .

CARTES PRODUITES - Lorsque vous devez produire des  sur 1 , piochez le nombre de cartes indiqué et placez-les sous la planète en laissant une section visible. Les Ressources visibles peuvent être utilisées comme si elles faisaient partie de votre main.

CHERCHER DANS UN PAQUET - Si vous devez chercher une carte ou un Type spécifique, défaussez des cartes du paquet jusqu'à trouver ce que vous cherchez. Les cartes défaussées sont replacées en bas du paquet.

NE PAS OUBLIER

MÉLANGEZ LES PAQUETS LORSQU'ILS SONT VIDES.



MARQUEZ LES PV pendant la partie sur la piste de score.




DÉPENSER DES RESSOURCES: Pour dépenser des Ressources, utilisez des cartes de votre main, des Planètes de votre Empire ou des cartes préparées. Faites la somme des Ressources de chaque carte.





COMPLÉTER PLUS D'UNE CARTE LORS D'UNE ACTION: Dans certaines situations, vous pourriez compléter plus d'une carte en une seule action (p. ex. en découvrant une Planète face logistique). Vous devez alors construire ces cartes l'une après l'autre et payer l'augmentation de coût correspondante.

DÉVELOPPER ET UTILISER: Lorsque vous Développez une Technologie (face logistique ou opérationnelle), la carte se compte elle-même pour sa propre capacité.

PRÉCISIONS SUR CERTAINES CARTES TECHNOLOGIE

BANQUE D'INVESTISSEMENT INTERSYSTÈMES - Vous ne pouvez dépenser 3  et gagner 1  qu'une seule fois par activation.

VORSCH SPECTRUM MK2 - Ne considérez que les Types des cartes de même couleur. Exemple : si vous ajoutez un nouveau  et qu'il s'agit du premier  de ce Type dans votre Empire, gagnez 1 .

PROGRAMME D'ANALYSE APPROFONDIE - Si vous dépensez 2 , 2  et 2  vous gagnez 2 .

DOMINANCE DU CAPITAL GÉNÉRAL - Vous devez dépenser les  pour l'action Acheter.

APERÇU D'UN TOUR

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur effectue un tour de jeu.

À votre tour, effectuez les deux phases suivantes, dans l'ordre :

1. PHASE D'ACTION

Lors de votre Phase d'Action, effectuez exactement 1 Action en utilisant jusqu'à 2 cartes Ressource.

2. PHASE DE PIOCHE

Lors de votre Phase de Pioche, défaussez autant de cartes Ressource que vous le souhaitez et piochez jusqu'à avoir 3 cartes en main.

Puis votre tour se termine et le joueur à votre gauche effectue son tour de jeu.

ACTIONS

DE BASE :

- Acheter une carte
- Construire un Vaisseau
- Développer une Technologie
- Découvrir une Planète
- Vendre des Ressources
- Retirer des jetons Blocus
- Préparer des Ressources

OPÉRATIONNELLES :

- Lancer une Offensive
- Gagner du Revenu
- Extraire le minerai des Planètes

ICÔNES









TYPES :

-  Exploration
-  Expansion
-  Extermination
-  Exploitation

RESSOURCES :

- 
- 
- 
- 

AUTRES ICÔNES :

-  Artefact Alien
-  Crédit
-  Planète
-  Vaisseau
-  Technologie
-  Point de Victoire
-  Carte Ressource
-  Une ressource

