

ALIEN FRONTIERS

Alien frontiers - Aperçu

Alien Frontiers est un jeu de gestion de ressources et de développement planétaire pour deux à quatre joueurs. Au cours du jeu, vous exploiterez les stations orbitales et les technologies alien et vous installerez des colonies dans des lieux stratégiques pour contrôler ce nouveau monde.

Le plateau de jeu représente la planète, sa lune, les stations en orbite autour de la planète, et le système solaire. Les dés dont vous disposez au début du jeu représentent les vaisseaux de votre flotte. Vous affecterez ces vaisseaux aux stations orbitales afin d'obtenir des ressources, développer votre flotte et coloniser la planète.

En début de partie, vous allez implanter vos colonies sur la planète pour contrôler ses territoires. Chaque territoire apporte des avantages particuliers et, si vous contrôlez un territoire, vous profiterez de ses avantages.

La planète était habitée autrefois par une race alien qui a laissée derrière elle un étonnant artefact en orbite. L'utilisation de votre flotte afin d'explorer cet artefact vous permettra de découvrir de surprenantes technologies aliens qui seront nécessaires dans votre quête. Pour remporter la partie, vous devrez être attentif à la gestion de votre flotte, exploiter au mieux les technologies aliens et les territoires bonus pour vous développer et contrarier l'expansion des colonies de vos adversaires. Etes-vous prêt à coloniser un nouveau monde ?

Crédits

Game Design : Tory Niemann
Art : Mark Maxwell
Graphic Design : Karim Chakroun
Editeur : Clever Mojo Games
Testeurs :
Shawn Anderson
Randall Bart
Zack Barth
Zach Carter
Dustin Chapman
Laurel Eddy
Hunter Elenbaas
Kay Gordon
Larry Gordon
Shane Harris
Darlene Hartford
Andrew Haynes
Tom Hillman

Jennifer Hodgdon
Sarah Howard
Lorraine Johnson
Noah Kolman
Sandra Kualls
Mark Loen
Alice MacKenzie
David MacKenzie
Fred MacKenzie
John MacKenzie
Eric Maxey
Scot McConnachie
Christopher Mills
Michelle Sparr Mills
Kirk Monsen
Chuck Monson
Donna Morina
Peter Mumford

Dan Nasset
Davin Nathanson
Mark Nielsen
Melissa Niemann
Christopher Paul
Spencer Perkins
Evan Pongrass
John Reiher
Howard Saccoliti
Andrew Shapira
Mike Snively
JT Traub
David Udell
Michael Udell
Robert Udell
Steve Ward
And The UOPX
Lunchtime Gamers

Remarques importantes

Tout au long de ces règles, le terme «vaisseau» doit être interprété comme un «dé». Les dés correspondent aux vaisseaux qui composent votre flotte.

Objectif

Gagner le plus d'influence sur la planète Alien (points de victoire) grâce à vos colonies et les territoires que vous contrôlez.

Éléments du jeu

24 dés de quatre couleurs	8 cartes Territoire
1 dé	Compteurs
20 cubes Minerai gris	3 tuiles Champs de force
30 cubes Carburant oranges	1 Piste de score
36 pions Colonies dans les quatre couleurs	1 Plateau de jeu
22 cartes Technologie alien	

Configuration à 4 joueurs

Dépliez le Plateau de jeu et placez le au centre de la table afin qu'il soit accessible par tous les joueurs. Placez la Piste de score à proximité et posez un pion Colonie de chaque couleur sur la ligne 0. Désignez un joueur qui sera chargé de marquer les points de victoire tout au long de la partie.

Placez le dé gris sur la case située sur le territoire « Désert de Burroughs ». C'est un vaisseau neutre.

Placez chaque carte Territoire face visible sur le territoire correspondant du Plateau de jeu. Placez les cubes Carburant oranges près de la station orbitale « Solar converter ». C'est le stock de carburant.

Place les cubes Minerai gris près de la station orbitale « Lunar Mine ». C'est le stock de minerai.

Mélangez les cartes Technologie alien et retourner trois cartes face visible que vous posez près de la station orbitale « Artifact Alien ». Ce sont les technologies aliens disponibles.

Distribuez une carte Technologie alien face visible à chaque joueur. Les autres cartes Technologie alien forment une pioche qui sera utilisée pendant de la partie. N'otez qu'une pile de cartes défaussées sera constituée pendant le jeu.

Placez les trois tuiles Champs de force sur la plateau de jeu, près de la station orbitale « Terraforming station ». **Chaque joueur choisit une couleur et place trois vaisseaux sur la station « Maintenance Bay »** du plateau. Il s'agit de la station d'entretien. Placez les trois autres vaisseaux de chaque couleur sur la table, près de la station « Shipyard » (Chantier spatial). Il s'agit du stock de vaisseaux de chaque flotte.

Chaque joueur prend six pions Colonie de sa couleur. Les autres pions Colonie doivent être rangés dans la boîte de jeu, ils ne seront pas utilisés.

Désignez le premier joueur au tirage au sort. Dans le sens horaire en partant du premier joueur, le second joueur reçoit 1 cube Carburant, le 3ème reçoit 1 cube Minerai, et le dernier joueur reçoit 1 cube Carburant et 1 cube Minerai. Ces ressources attribuées aux joueurs compensent des disparités du premier tour de jeu. Les joueurs ne reçoivent pas ces ressources à chaque tour.

Variante à 3 joueurs

Chaque joueur prend sept pions Colonie. Les 6 vaisseaux de la couleur non attribuée sont positionnés sur la face 1 et placés sur les emplacements suivants (les cases considérées sont identifiées par 3 petits points) :

- Un vaisseau sur « Solar converter »,
- Un vaisseau sur « Lunar Mine »,
- Deux vaisseaux sur « Orbital Market »,
- Deux vaisseaux sur « Shipyard ».

Ces vaisseaux resteront placés tout au long de la partie pour limiter l'accès à ces stations orbitales. Au début du jeu, les deux premiers joueurs reçoivent 1 cube Carburant et le troisième joueur reçoit 1 cube Minerai.

Variante à 2 joueurs

Chaque joueur prend huit pions Colonie. Prenez les vaisseaux des 2 couleurs non attribuées, positionnez les tous sur la face 1 et placez les sur les emplacements suivants (les cases considérées sont identifiées par 2 ou 3 petits points) :

- 1 vaisseau sur « Solar converter »,
- 2 vaisseaux sur « Lunar Mine »,
- 2 vaisseaux sur « Orbital Market »,
- 3 vaisseaux sur « Colony Constructor »,
- 4 vaisseaux sur « Shipyard ».

Ces vaisseaux resteront en place pendant toute la partie pour limiter l'accès à ces stations orbitales. Au début du jeu, deux joueurs reçoivent une cube Carburant.

Version longue

Une fois que vous êtes familiarisés aux règles d'Alien frontiers vous pouvez allonger la durée des parties. Pour cela, dans la version à 3 et à 4 joueurs, chaque joueur commence avec l'ensemble des huit pions Colonie.

Déroulement du jeu

Un tour de jeu commence par le premier joueur puis se poursuit dans le sens horaire. Le joueur actif effectue les actions suivantes :

Rassembler et jeter les dés

Rassembler tous les vaisseaux disponible de la flotte présent sur le plateau de jeu.

Utiliser les cartes Technologie alien et appliquer les effets

Ces actions peuvent être réalisées dans l'ordre que vous souhaitez. Vous pouvez choisir d'utiliser tout ou partie, voire aucun effet des cartes Technologie alien mais, à votre tour, vous devez placer l'ensemble de vos vaisseaux dans les stations orbitales si vous le pouvez. Si des vaisseaux de votre flotte ne peuvent pas être posés, placez les sur « Maintenance Bay ».

Pour profiter des effets d'une station orbitale, vous devez placer vos vaisseaux sur les emplacements indiqués. Vous ne pouvez pas bénéficier des effets d'une station si celle-ci ne dispose pas suffisamment d'emplacements libres, même si vous pouvez consommer les ressources requises et vous pouvez en payer immédiatement le coût. Voir chapitre sur la description des stations orbitales pour les besoins et les coûts de chaque station.

Exemple :

« Terraforming Station » requiert un vaisseau de valeur 6 ainsi qu'un coût d'1 cube Carburant et d'1 cube Minerai. Par conséquent, vous ne pouvez pas utiliser cette station orbitale si vous ne disposez pas d'un vaisseau de valeur 6, si l'emplacement unique de cette station est déjà occupé ou si vous n'avez pas les ressources requises.

Les effets d'une station orbitale, d'un territoire que vous contrôlez ou d'une carte Technologie alien que vous détenez sont immédiats (sauf indications contraires).

Les coûts d'une station orbitale ou d'une carte Technologie alien sont payés au stock. Vous pouvez utiliser votre carte Technologie alien à tout moment pendant votre tour. Certaines cartes ont un pouvoir que vous devez payer en Carburant et d'autres qui nécessitent la défausse de la carte une fois utilisée.

Chaque carte Technologie alien ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Vous ne pouvez également défausser qu'une seule carte Technologie alien à chaque tour. Voir le chapitre concernant la description des cartes Technologie alien pour les pouvoirs et les coûts de chaque carte.

Si vous placez un pion Colonie pendant votre tour, vous gagnez un point de victoire et vous devez ajuster immédiatement votre marqueur sur la piste de score. Si, lorsque vous placez une colonie dans un territoire, vous devenez majoritaire, vous « contrôlez » ce territoire : vous devez prendre la carte Territoire, vous gagnez immédiatement un point de victoire et vous pouvez utiliser dorénavant les bonus de ce territoire. Si vous perdez la majorité dans ce territoire, vous en perdez alors le contrôle : vous devez replacer immédiatement la carte du territoire sur le plateau, vous perdez un point de victoire, et vous ne disposez plus de ses bonus. Voir le chapitre concernant les territoires pour plus de détails.

La présence de certains champs de force permet d'obtenir un point de victoire supplémentaire, limite leurs effets ou la pose de colonies. Voir chapitre sur les champs de force pour plus de détails.

Fin du tour

Lorsque vous avez placé tous les vaisseaux sur le plateau de jeu et utilisé toutes les cartes Technologie alien que vous souhaitiez, votre tour est terminé. Laissez vos vaisseaux sur le plateau jusqu'à votre prochain tour.

Si vous avez plus de huit cubes de ressources au total à la fin de votre tour, vous devez défausser les cubes en trop de votre choix et les placer au stock approprié.

Fin du jeu et décompte

Le décompte final est effectué uniquement à la fin de la partie mais vous trouverez certainement utile d'utiliser la Piste de score pour suivre l'évolution du classement pendant le jeu. Votre score peut varier à la hausse et à la baisse au fil des tours et des événements qui nécessiteront la mise à jour de la Piste de score.

Vous marquez 1 point de victoire pour :

- chacun de vos pions Colonie présents sur un territoire
- chaque territoire que vous contrôlez
- la carte « Alien City »
- la carte « Alien Monument »
- le contrôle du territoire avec le « Positron Field »

Le jeu se termine dès qu'un joueur a placé sa dernière colonie sur un territoire. Les joueurs comptent leurs points de victoire et vérifient le classement sur la Piste de score. Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se départagent grâce aux cartes Technologie alien, puis le nombre de cubes Minerai et, le cas échéant, le nombre de cubes Carburant. S'il y a toujours égalité, jouez de nouveau !

Stations orbitales

Autour de la planète se trouvent des stations orbitales qui vous permettent de gagner des ressources, de développer votre flotte et coloniser des territoires. Vous ne pouvez pas accéder à une station orbitale si les ports d'amarrage ne sont pas disponibles (ces ports d'amarrage sont symbolisés par des emplacements) et un nombre de vaisseaux et de ressources sont requis.

Alien Artifact

Chaque vaisseau placé sur « Alien artifact » peut être de n'importe quelle valeur et vous permet de défausser les cartes Technologie alien proposées et de les remplacer par trois nouvelles cartes de la pioche. Cette action consiste donc à «recycler» les cartes et elle est facultative.

Pour prendre l'une des cartes Technologie alien proposée, la valeur totale de vos vaisseaux doit être égale ou supérieure à 8.

Remplacez la carte choisie avec la première carte de la pioche. Vous ne pouvez pas prendre une carte Technologie alien que vous possédez déjà. Cette station orbitale peut accueillir quatre vaisseaux en même temps.

Exemple 1 :

Il y a une carte « Polarity Device » proposée et vous pouvez la prendre si vous placez un 2 et un 6 sur « Alien Artifact ».

Exemple 2 :

Vous placez un dé de valeur 3 sur « Alien Artifact » et vous recyclez les cartes Technologie alien. Il n'y a aucune carte qui vous intéresse et vous décidez de recycler une nouvelle fois les cartes en plaçant un 2. Vous n'avez toujours pas trouvé ce que vous cherchez et vous placez un 4 afin de recycler de nouveau les cartes. Le « Plasma Canon » est maintenant proposé. La somme des valeurs de vos vaisseaux qui ont été placés est supérieure à 8 ($3 + 2 + 4 = 9$). Vous prenez la carte « Plasma Canon ».

Exemple 3 :

Au terme du placement des vaisseaux de l'exemple 2, un emplacement est encore disponible sur « Alien Artifact ». Vous pouvez y placer un quatrième vaisseau et recycler encore une fois les cartes mais vous ne pourrez pas prendre une seconde carte puisque la condition "égale ou supérieure à 8" ne peut plus être satisfaite avec ce seul dernier dé.

Colonist Hub

La station « Colonist Hub » est composée de quatre pistes de progression réservées respectivement à chaque joueur qui peut l'utiliser simultanément. Elle permet de développer une colonie destinée à être placée ensuite sur un territoire. Chaque piste comporte trois emplacements et sept cercles de progression. Un joueur ne peut pas utiliser plus d'une piste de progression à la fois.

Si vous n'avez pas de colonie sur « Colonist Hub », alors le premier vaisseau qui y est placé vous oblige à poser l'une de vos colonies disponibles sur le premier cercle de progression. Chaque vaisseau supplémentaire que vous posez, à ce tour ou aux tours suivants, doit être placé sur cette même piste jusqu'à ce que la colonie soit posée sur un territoire. Chaque vaisseau posé permet de déplacer la colonie d'un cercle. Lorsque la colonie atteint le septième et dernier cercle, vous pouvez placer cette colonie en payant un cube Carburant et un cube Minerai sur n'importe quel territoire de votre choix. Vous ne pouvez pas entamer la progression d'une nouvelle colonie sur « Colonist Hub » tant qu'une colonie s'y trouve déjà.

Une fois que la colonie a été placée sur un territoire, vous pouvez débiter la progression d'une nouvelle colonie grâce au(x) vaisseau(x) suivant(s) qui seront placés sur « Colonist Hub ».

Si vous faites progresser votre colonie d'un nombre de cercles supérieur à ce qui est nécessaire pour atteindre le septième cercle (voir Asimov Crater ci-dessous) et placer ainsi votre colonie sur un territoire, vous pouvez utiliser les cercles supplémentaires pour faire progresser une nouvelle colonie.

Votre dernier pion Colonie n'est pas bloqué sur « Colonist Hub » dès lors qu'il y est engagé. Si votre dernière colonie est en progression sur « Colonist Hub » et qu'un dé vous permet d'utiliser « Terraforming Station » ou « Colony Constructor », vous pouvez interrompre la progression de cette colonie sur « Colonist Hub » et la placer sur un territoire conformément aux règles qui s'appliquent à ces stations orbitales.

Colony constructor

Vous devez placer trois vaisseaux de valeur égale et payer trois cubes Minerai pour utiliser « Colony constructor ». Deux groupes de 3 dés au plus peuvent être posés simultanément sur cette station orbitale. L'utilisation de « Colony constructor » vous permet de placer immédiatement l'un de vos pions Colonie disponibles sur un territoire de votre choix.

Lunar Mine

La valeur de chaque nouveau vaisseau placé sur « Lunar Mine » doit être égale ou supérieure à la valeur la plus élevée du vaisseau déjà présent. Cinq vaisseaux maximum peuvent être posés sur cette station. Vous gagnez un cube de Minerai pour chaque vaisseau placé.

Exemple :

Au début de votre tour, il y a un 1 et un 4 présents sur « Lunar Mine ». Vous obtenez 3, 4 et 6. Vous ne pouvez pas placer le 3 puisqu'un dé de valeur supérieure (le 4) s'y trouve déjà mais vous pouvez placer à la fois votre 4 et votre 6. Vous obtenez deux cubes Minerai pour les 2 vaisseaux posés ensemble sur « Lunar Mine ». Maintenant, il ne reste plus qu'un seul emplacement libre sur « Lunar Mine » et le joueur qui souhaitera l'utiliser aura besoin d'un 6.

Maintenance Bay

Si vous ne pouvez pas placer de vaisseaux au cours de votre tour, placez les ici. « Maintenance Bay » n'offre aucun avantage au joueur mais les vaisseaux placés ici sont toujours considérés en jeu et seront récupérés avec ceux de sa flotte lors de son prochain tour. Tout vaisseau obtenu sur « Shipyard » ou sur « Burroughs Desert » sont placés ici, comme les vaisseaux retirés des stations orbitales à cause du « Plasma Cannon » ou suite à l'utilisation de « Raiders' Outpost ».

Orbital Market

Vous devez placer deux vaisseaux de même valeur pour accéder à la station « Orbital Market ». Deux paires de vaisseaux maximum peuvent être placés sur cette station. Après s'être placé sur « Orbital Market », vous pouvez dépenser un nombre de cubes Carburant égal à la valeur de l'un de vos vaisseaux pour recevoir un cube Minerai. Vous pouvez alors effectuer cet échange autant de fois que vous le souhaitez.

Exemple :

Vous placez une paire de 3 sur « Orbital Market ». Sur ce tour, vous pouvez payer 3 cubes Carburant pour recevoir 1 cube Minerai. Si vous disposez de 6 cubes Carburant, vous pouvez effectuer cet échange à 2 reprises. Si, dans le même tour, vous obtenez 3 cubes Carburant supplémentaire, vous pouvez faire un nouvel échange.

Raiders' Outpost

Vous devez placer trois vaisseaux dont les valeurs forment une suite pour utiliser « Raiders' Outpost ». Cette station orbitale ne peut accueillir qu'une seule série de trois vaisseaux. Au cours de cette action, vous pouvez voler un total de quatre ressources appartenant à n'importe quels joueurs ou voler une carte Technologie alien à un joueur.

Si vous volez une carte Technologie alien que vous possédez déjà, la carte volée est immédiatement défaussée et vous n'obtenez pas d'autre avantage que de priver votre adversaire de l'effet apporté par cette carte.

Si l'emplacement sur « Raiders' Outpost » est occupé, vous pouvez prendre la place des vaisseaux présents si la valeur de votre suite est supérieure. Ces vaisseaux doivent être posés sur « Maintenance Bay ».

Exemple :

Si des vaisseaux de valeur 1-2-3 sont présents sur « Raiders' Outpost » et le joueur suivant obtient 2-3-4, il peut alors retirer la suite 1-2-3, placer ces dés sur « Maintenance Bay » et poser 2-3-4 sur « Raiders' Outpost » pour mener sa propre attaque. Si un joueur suivant obtient 3-4-5 ou 4-5-6, il pourra alors retirer 2-3-4, les placer également sur « Maintenance Bay » et mener à son tour son offensive.

Shipyards

Vous devez placer deux vaisseaux de valeur égale pour utiliser « Shipyards » (Chantier spatial). 3 paires de vaisseaux maximum peuvent occuper les emplacements de cette station orbitale. Vous pouvez consommer un certain nombre de cubes Carburant et Minerai qui détermineront le nombre de vaisseaux supplémentaires qui composeront votre flotte au prochain tour :

- 4^{ème} vaisseau : payer 1 cube Carburant et 1 cube Minerai.
- 5^{ème} vaisseau : payer 2 cubes Carburant et 2 cubes Minerai.
- 6^{ème} vaisseau : payer 3 cubes Carburant et 3 cubes Minerai.

Prenez le(s) vaisseau(x) de votre couleur dans le stock et placez le(s) sur « Maintenance Bay ». Il(s) sera(ont) disponible(s) au début du tour suivant lorsque vous rassemblerez votre flotte. S'il n'y a pas de vaisseau de votre couleur disponible dans le stock lors de votre tour, alors vous ne pouvez pas utiliser « Shipyards ». Puisqu'il est possible de perdre des vaisseaux en cours de partie, vous pouvez être amené à construire votre 4^{ème}, 5^{ème} ou 6^{ème} vaisseau à plusieurs reprises au cours du jeu.

Solar Converter

Vous pouvez placer des vaisseaux de n'importe quelle valeur sur « Solar Converter ». Il y a 8 emplacements sur cette station orbitale. Vous obtenez un nombre de cubes Carburant égal à la moitié (arrondi à l'entier supérieur) de la valeur de chaque vaisseau que vous placez ici.

Exemple :

Si vous placez un vaisseau de valeur 3 et un autre vaisseau de valeur 4 sur « Solar Converter », vous recevez 2 cubes Carburant pour le vaisseau de valeur 3 et 2 cubes Carburant pour le vaisseau de valeur 4.

Terraforming Station

Vous devez placer un vaisseau avec une valeur de 6 et payer 1 cube Carburant et 1 cube Minerai pour utiliser « Terraforming Station ». Il y a un seul emplacement disponible dans ce centre. L'utilisation de « Terraforming Station » vous permet de placer immédiatement l'une des vos colonies disponibles sur un territoire de votre choix.

Le vaisseau utilisé dans le processus de création de la colonie sur « Terraforming Station » est replacé au stock au début du tour suivant. Un vaisseau perdu de cette manière peut être reconstruit en utilisant « Shipyard » une fois que ce vaisseau est disponible au stock. Vous ne pouvez pas utiliser « Terraforming Station » si cela vous amène à réduire votre flotte à moins de trois vaisseaux. Un vaisseau placé sur « Terraforming Station » ne peut pas être réutilisé grâce à la carte « Orbital téléporteur ».

Bonus des Territoires

Chaque territoire confère au joueur qui le contrôle un bonus sur certains aspects du jeu. Voir le chapitre « Déroulement du jeu » précisant la définition du contrôle de territoire.

Asimov Crater

Faites progresser votre colonie d'un niveau supplémentaire lorsque vous placez 2 vaisseaux ou plus sur « Colonist Hub ».

Exemple :

En plaçant 2 vaisseaux sur « Colonist Hub », vous avancez votre colonie de 2 niveaux. Si vous contrôlez « Asimov cratère », votre colonie progresse de 3 niveaux. Si vous placez 3 vaisseaux sur « Colonist Hub », vous progressez de 4 niveaux.

Bradbury Plateau

Payez un cube Minerai de moins lorsque vous utilisez « Colony constructor ».

Exemple :

Vous placez 3 vaisseaux de valeur 5 sur « Colony Constructor » afin de construire une colonie. Normalement, vous seriez obligé de payer 3 cubes Minerai mais comme vous contrôlez « Bradbury Plateau », vous payez seulement deux cube Minerai.

Burroughs Desert

Achetez le vaisseau neutre pour 1 cube Carburant et 1 cube Minerai. Placez le vaisseau sur « Maintenance Bay » avec le reste de votre flotte dont vous disposerez à votre prochain tour.

Remplacez le vaisseau neutre immédiatement sur Burroughs Desert si vous perdez le contrôle de ce territoire.

Le vaisseau neutre se comporte exactement comme tout autre vaisseau de votre flotte sauf qu'il n'a pas de couleur et à chaque fois que le vaisseau doit retourner au stock, le vaisseau neutre, lui, est replacé sur « Burroughs Desert ». Voir « Terraforming Station » et le cas de la défausse de la carte « Plasma Cannon » pour plus de détails. Le joueur qui contrôle « Burroughs Desert » pourra procéder au rachat du vaisseau neutre à son tour.

Exemple 1 :

Vous contrôlez « Burroughs Desert » avec une colonie et vous utilisez le vaisseau neutre. Le joueur suivant construit une nouvelle colonie et la place sur « Burroughs Desert ». Maintenant, vous avez

tous les deux une colonie sur « Burroughs Desert » et le territoire est contesté. Vous devez replacer immédiatement la carte du territoire et le vaisseau neutre sur « Burroughs Desert ».

Exemple 2 :

Votre vaisseau neutre est placé sur « Lunar Mine ». Un autre joueur défaisse une carte « Stasis Beam » et place la tuile « Isolation Field » sur « Burroughs Desert ». Vous devez replacer immédiatement le vaisseau neutre sur le territoire et vous ne pouvez plus le racheter tant que la tuile « Isolation Field » est présente sur « Burroughs Desert ».

Exemple 3 :

Votre vaisseau neutre affiche la valeur 6 et vous le placez sur « Terraforming Station » afin de construire une colonie. Au début du tour suivant, le vaisseau neutre est remplacé sur « Burroughs Desert » au lieu du stock et vous pouvez alors le racheter pour ce même tour.

Heinlein Plains

Votre rapport d'échange est systématiquement de 1 cube Carburant pour 1 cube Minerai quand vous accédez à la station « Orbital Market ».

Exemple :

Vous obtenez 2 vaisseaux de valeur 3 que vous placez sur la station « Orbital Market ». Normalement, pour obtenir un cube Carburant, vous devez défaisser 3 cubes Minerai. Toutefois, comme vous contrôlez « Heinlein Plains », vous échangez 1 cube Minerai pour obtenir 1 cube Carburant, quelle que soit la valeur de vos vaisseaux.

Herbert Valley

Payez 1 cube Carburant et 1 cube Minerai de moins pour chaque vaisseau que vous construisez sur « Shipyard ».

Exemple :

Vous placez 2 dés sur « Shipyard » pour construire votre cinquième vaisseau. Normalement, vous devriez aussi payer 2 cubes Carburant et 2 cubes Minerai. Toutefois, étant donné que vous contrôlez « Herbert Valley », vous payez seulement 1 cube Carburant et 1 cube Minerai. Si cela avait été votre quatrième vaisseau, il ne vous aurait rien coûté grâce à la station orbitale « Herbert Valley ».

Lem Badlands

Obtenez 1 cube Carburant supplémentaire pour chaque vaisseau placés sur la station orbitale « Solar Converter ».

Exemple :

Vous placez un 3 et un 4 sur « Solar Converter » pour recevoir les 4 cubes Carburant prévu. Comme vous contrôlez « Lem Badlands », vous gagnez 2 cubes Carburant supplémentaire.

Pohl Foothills

Payez un cube Carburant de moins pour chaque carte Technologie alien que vous utilisez.

Exemple 1 :

Vous avez une carte « Booster Pod » qui vous permet d'ajouter 1 à la valeur d'un vaisseau disponible au prix d'1 cube Carburant. Comme vous contrôlez « Pohl Foothills », vous ne payez rien pour action.

Exemple 2 :

Vous avez une carte « Plasma Cannon » qui vous permet de supprimer les vaisseaux adverses sur une station orbitale à un coût d'1 cube Carburant par vaisseau. Vous choisissez de supprimer trois vaisseaux situés sur la station « Lunar Mine ». Comme vous contrôlez « Pohl Foothills », vous ne payez que 2 cubes Carburant pour cette action.

Van Vogt Mountains

Le premier vaisseau vous placez sur « Lunar Mine », à chaque tour, peut être de n'importe quelle valeur.

Exemple :

Vous obtenez 1, 2, 4 et 5. La valeur la plus élevée du vaisseau situé sur « Lunar Mine » est actuellement de 5. Comme vous contrôlez « Van Vogt Mountains », le premier vaisseau que vous placez sur « Lunar Mine » peut être de 1, 2, ou 4. Si vous souhaitez recevoir un second minerai, vous pouvez également placer le vaisseau de valeur 5 sur « Lunar Mine ».

champs de force

Les trois champs de force permettent de modifier les règles sur le territoire où ils se trouvent et l'emportent sur les effets des cartes Technologie alien lorsqu'il y a un conflit.

Isolation Field

Le champ « Isolation Field » annule les effets d'un territoire. Le premier joueur qui défausse une carte « Stasis Beam » placera la tuile « Isolation Field » sur un territoire de son choix. Un joueur qui défaussera ultérieurement une carte « Stasis Beam » déplacera la tuile « Isolation Field » sur un autre territoire.

Exemple :

Si la tuile « Isolation Field » est placée sur « Pohl Foothills », le joueur qui contrôle ce territoire ne dispose pas de la réduction d'1 cube Carburant pour chaque carte Technologie alien utilisée et le joueur qui utilise la carte « Data Crystal » ne pourra profiter de ses effets.

Positron Field

Le champ « Positron Field », lorsqu'il est placé sur un territoire, rapporte un point de victoire au joueur qui le contrôle. Le premier joueur qui défausse une carte « Data Crystal » déplacera la tuile « Positron Field » sur le terrain de son choix. Un joueur qui défausse ultérieurement une carte « Data Crystal » déplacera la tuile « Positron Field » sur un autre territoire de son choix.

Exemple :

Si la tuile « Positron Field » est située sur le territoire « Herbert Valley » et le joueur vert contrôle ce territoire, alors ce joueur reçoit un point de victoire supplémentaire.

Repulsor Field

Le champ « Repulsor Field » empêche que des colonies soient ajoutées ou enlevées du territoire sur lequel il est situé. La tuile « Repulsor Field » peut être déplacé ou enlevée et n'empêche pas de déplacer ou d'enlever tout autre champ de force qui se trouverait également sur ce territoire. Le premier joueur à défausser une carte « Gravity Manipulator » place la tuile « Repulsor Field » sur un territoire de son choix. Tout joueur qui défausse ultérieurement une carte « Gravity Manipulator » déplace la tuile « Repulsor Field » sur un autre territoire de son choix.

Exemple :

Si la tuile « Repulsor Field » se trouve sur le territoire «Asimov Crater », alors aucune nouvelle colonie ne pourra être posée sur ce territoire et celles qui s'y trouvent ne peuvent pas être déplacées ou enlevées par l'effet d'une carte « Polarity Device » ou « Orbital Teleporter » défaussée.

Cartes Technologie alien

Les cartes Technologie alien vous permettent d'appliquer des effets spéciaux aux règles de base. La plupart des cartes Technologie alien peuvent être utilisées immédiatement après leur acquisition. Chaque carte Technologie alien que vous possédez ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Vous ne pouvez également défausser qu'une seule carte Technologie alien par tour. Vous pouvez posséder qu'un seul exemplaire de chaque carte. Si une carte vous permet de modifier la valeur d'un vaisseau, alors cette valeur ne peut jamais être inférieure à 1 ou supérieur à 6. Si la pioche de cartes Technologie alien est épuisée, les cartes de la défausse doivent être mélangées afin de constituer une nouvelle pioche.

Alien City and Alien Monument

Chacune de ces cartes permet d'obtenir 1 point de victoire. Il y a une carte Alien City et une carte Alien Monument dans la pioche et ces cartes peuvent être possédées simultanément par un même joueur. Il n'y a pas de coût en Carburant associé à ces deux cartes et elles n'offrent aucun bonus contre leur défausse.

Booster Pod

A chaque tour, vous pouvez payer 1 cube Carburant pour augmenter la valeur de l'un de vos vaisseaux encore disponibles. Vous pouvez défausser une carte « Pod Booster » pour détruire n'importe quel Champ de force situé sur un territoire. Un champ de force détruit de cette manière peut être reconstruit par la suite selon les conditions normales.

Exemple :

Vous obtenez 1, 3 et 4. Vous payez un cube Carburant et d'utiliser le pouvoir du Pod Booster à mobiliser les 3 à 4, de sorte que vous pouvez utiliser la paire de 4 au Chantier spatial.

Data Crystal

A chaque tour, vous pouvez payer 1 cube Carburant par colonie située sur un territoire afin d'utiliser son bonus exactement comme si vous contrôliez ce territoire. Si un territoire n'a pas de colonie, alors vous ne pouvez pas utiliser son bonus. Si le champ de force « Isolation Field » est présent sur le territoire, alors vous ne pouvez pas utiliser son bonus. La carte Technologie alien « Data Crystal » est sans effet sur le territoire « Burroughs Desert » car celui-ci s'applique sur plusieurs tours. Vous pouvez défausser une carte « Data Crystal » afin de placer le champ de force « Positron Field » sur un territoire ou, si la tuile « Positron Field » est déjà posée sur un territoire, vous pouvez la déplacer sur un autre territoire de votre choix.

Exemple :

Vous obtenez 1, 6, et 6. Vous avez beaucoup de cubes Carburant et vous avez besoin de les convertir en minerai, mais la paire de 6 constitue un rapport peu intéressant sur « Orbital Market ». Une colonie verte et une colonie rouge sont présentes sur le territoire « Heinlein Plains ». Vous payez alors 2 cubes Carburant afin d'utiliser l'effet de « Data Crystal » et choisir le bonus de « Heinlein Plains ».

Gravity Manipulator

A chaque tour, vous pouvez payer 2 cubes Carburant pour diminuer d'1 point la valeur d'un vaisseau disponible et augmenter d'1 point la valeur d'un autre vaisseau disponible. Vous pouvez défausser la carte « Gravity Manipulator » afin de placer le champ de force « Repulsor Field » sur un territoire de votre choix ou, si la tuile « Repulsor Field » est déjà posée sur un territoire, vous pouvez la déplacer sur un autre territoire de votre choix.

Exemple :

Vous obtenez 1, 2 et 5. Vous payez deux cubes Carburant pour appliquer l'effet de la carte « Gravity Manipulator » et, ainsi, diminuer la valeur du vaisseau 2 et augmenter celle du vaisseau 5 afin de disposer d'un 1 et d'un 6.

Holographic Decoy

Il n'y a pas de coûts en Carburant pour cette carte et il n'y a pas de bonus en cas de défausse de la carte. Si vous possédez « Holographic Decoy », un joueur ne peut pas vous voler des ressources en utilisant l'effet de la station orbitale « Raiders' Outpost ». Si le joueur vous vole une carte Technologie alien, il doit obligatoirement vous prendre la carte « Holographic Decoy ». Si le joueur dispose d'une carte « Holographic Decoy », alors la carte volée est défaussée.

Exemple :

Le joueur rouge place 3 vaisseaux numérotés dans l'ordre sur « Raiders' Outpost ». Ils souhaiterait vous voler quatre cubes Minerai mais comme vous avez la carte « Holographic Decoy », vos cubes Minerai sont protégés. Cependant, le joueur rouge décide de vous voler la carte « Holographic Decoy ».

Orbital Teleporter

A chaque tour, vous pouvez payer 2 cubes Carburant pour déplacer un de vos vaisseaux déjà placés dans une station orbitale vers un autre centre. Vous ne pouvez déplacer qu'un seul de vos vaisseaux mais celui-ci peut être utilisé avec d'autres vaisseaux encore disponibles. Vous ne pouvez pas réutiliser le vaisseau dans la même station orbitale. Vous ne pouvez pas modifier la valeur du vaisseau lors du déplacement d'une station à l'autre. Vous ne pouvez pas utiliser la carte « Orbital Teleporter » pour déplacer un vaisseau sur « Terraforming Station ». Vous pouvez défausser la carte « Orbital Teleporter » pour déplacer une seule colonie d'un territoire vers un autre territoire. Voir « Repulsor Field » ci-dessus pour les exceptions.

Exemple 1 :

Vous obtenez 2, 5 et 6. Vous posez le 6 sur « Lunar Mine » et vous recevez 1 cube Minerai. Vous payez alors deux cubes Carburant pour utiliser « Orbital Teleporter » et vous déplacez le 6 sur « Alien Artifact ». Ensuite, vous posez le 2 sur « Alien Artifact » afin d'obtenir un total de 8 et piocher une carte Technologie alien.

Exemple 2 :

Vous êtes le joueur bleu. Avec le joueur rouge, vous avez tous les deux une colonie sur le territoire de « Lem Badlands » que personne ne contrôle. Vous avez également une colonie sur « Van Vogt Mountains » où le joueur vert en a deux. En l'état, vous n'êtes pas en mesure de prendre facilement le contrôle de ce territoire. Vous décidez alors de défausser votre carte « Orbital Teleporter » afin de déplacer votre colonie située à « Lem Badlands » sur « Van Vogt mountains » et prendre ainsi le contrôle de ce territoire, obtenir le bonus de ce dernier et recevoir le point de victoire supplémentaire.

Plasma Cannon

A chaque tour, vous pouvez payer 1 cube Carburant par vaisseau pour éliminer les vaisseaux adverses situés sur une station orbitale. Les vaisseaux retirés sont placés sur « Maintenance Bay » et seront récupérés par les joueurs lors du tour suivant (voir exemple 2 ci-dessous concernant une exception à cette règle). Le « Plasma Cannon » ne peut retirer les vaisseaux situés uniquement sur une seule et même station orbitale et vous ne pouvez utiliser « Plasma Cannon » sur vos propres vaisseaux. Vous pouvez défausser la carte « Plasma Cannon » afin de replacer un vaisseau appartenant à un autre joueur dans le stock des vaisseaux. Le joueur concerné doit avoir plus de trois vaisseaux sur le plateau de jeu. Le vaisseau neutre n'est pas comptabilisé dans ce décompte. Un vaisseau retiré de cette manière peut être récupéré grâce à la station « Shipyard ».

Exemple 1 :

Vous êtes le joueur bleu et vous obtenez 2, 2 et 4. Vous souhaitez utiliser la paire de 2 sur « Shipyard », mais tous les emplacements sont occupés. Vous payez 2 cubes Carburant pour utiliser la carte « Plasma Cannon ». Vous déplacez deux vaisseaux rouges situés sur les emplacements de « Shipyard » pour y placez les vôtres.

Exemple 2 :

Vous êtes le joueur bleu et le joueur rouge a un vaisseau sur « Terraforming Station ». Vous payez 1 cube Carburant afin d'utiliser votre carte « Plasma Cannon » et déplacer le vaisseau rouge présent sur « Terraforming Station ». Normalement, un vaisseau détruit grâce au « Plasma Cannon » doit être

replacé sur « Maintenance Bay » mais dans le cas particulier d'un vaisseau situé sur « Terraforming Station », le vaisseau est déplacé au stock au début du tour suivant.

Exemple 3 :

Vous êtes le joueur bleu et le joueur jaune a 6 vaisseaux sur le plateau. Vous défaussez votre carte « Plasma Cannon » afin de détruire les 6 vaisseaux jaunes présents sur « Lunar Mine » et les replacer au stock.

Exemple 4 :

Le joueur rouge a 4 vaisseaux sur le plateau : un sur « Lunar Mine », deux sur « Alien Artifact » et un autre sur « Terraforming Station ». Vous voulez défausser votre carte « Plasma Cannon » pour détruire le vaisseau situé sur « Lunar Mine » mais vous n'y êtes pas autorisé. Le joueur rouge disposerait bien, à cet instant, de trois vaisseaux, mais au prochain tour, son vaisseau situé sur « Terraforming Station » étant déplacé au stock au début du tour suivant, le joueur rouge n'aurait plus que deux vaisseaux seulement pour le tour suivant.

Polarity Device

A chaque tour, vous pouvez payer 1 cube Carburant pour retourner l'un de vos vaisseaux disponibles sur sa face opposée (par exemple, un 2 devient un 5, un 1 devient un 6, ...). Vous pouvez défausser la carte « Polarity Device » afin d'échanger deux colonies situées sur deux territoires. Voir Champ de force « Repulsor Filed ».

Exemple 1 :

Vous obtenez un 1, 2 et 5. Vous payez un cube Carburant pour retourner le 1 et le transformer en un 6.

Exemple 2 :

Deux colonies jaunes sont présentes sur « Herbert Valley » et deux colonies rouges sont placées sur « Lem Badlands ». Vous défaussez « Polarity Device » afin d'échanger 2 colonies sur ces territoires. Une colonie jaune et une colonie rouge sont maintenant placées sur chacun des deux territoires et aucun de ces joueurs n'en a le contrôle.

Resource Cache

Vous recevez gratuitement des ressources à chaque tour tant que vous possédez la carte « Resource Cache ». Lancez les dés puis comptez le nombre de vaisseaux dont la valeur est impair, ceci avant d'appliquer les effets des cartes Technologie alien :

- Si la majorité de vos dés est impair, vous recevez 1 cube Minerai.
- Si la majorité de vos dés est pair, vous recevez 1 cube Carburant.
- Si vous avez un nombre égal de dés pairs et impairs vous recevez 1 cube Carburant, 1 cube Minerai et vous devez défausser immédiatement la carte « Resource Cache ». Contrairement aux autres cartes Technologie alien, cette carte ne peut pas être utilisée au cours du tour où vous l'obtenez. La carte « Resource Cache » est défaussée seulement si vous obtenez un nombre égal de dés pairs et impairs.

Exemple :

Vous placez un 3 et un 6 sur la station orbitale « Alien Artifact » et vous choisissez de prendre la carte « Resource Cache ». Vous n'appliquerez l'effet de cette carte que lorsque vous lancerez les dés au début de votre prochain tour.

Stasis Beam

A chaque tour, vous pouvez payer 1 cube Carburant pour diminuer la valeur d'1 point de l'un de vos vaisseaux encore disponibles. Vous pouvez défausser cette carte afin de placer le champ de force « Isolation Field » sur un territoire ou, si ce champ de force est déjà posé, vous pouvez le déplacer vers un autre territoire.

Exemple :

Vous obtenez 1, 2 et 5. Vous payez 1 cube Carburant pour diminuer le vaisseau de valeur 2 grâce à la carte « Stasis Beam » afin de disposer d'une paire de 1 et profiter d'un rapport avantageux sur « Orbital Market ».

Temporal Warper

A chaque tour, vous pouvez payer 1 cube Carburant pour relancer autant de dés disponibles que vous le souhaitez. Vous pouvez défausser cette carte afin de prendre une carte Technologie alien de votre choix dans la pile de défausse. Vous pouvez consulter la pile de défausse avant de défausser votre carte.

Exemple 1 :

Vous obtenez 1, 2 et 5. Vous utilisez la carte « Temporal Warper » pour relancer le 1 et le 2 en espérant obtenir un résultat plus élevé.

Exemple 2 :

Vous examinez la pile de défausse pour vérifier si une carte « Alien City » est présente. Vous défaussez votre carte « Temporal Warper » pour prendre la carte « Alien City » qui s'y trouve.

Aperçu rapide du jeu**Objectif**

Avoir le plus de points de victoire à la fin de la partie grâce au placement de ses colonies, le contrôle de territoires et posséder certaines cartes Technologie alien.

Tour de jeu

Chaque joueur effectue toutes ces actions à son tour :

- Rassemblez ses vaisseaux et jeter les dés.
- Affecter ses vaisseaux sur les stations orbitales de son choix qui apporteront des avantages immédiats.
- Utilisez ses cartes Technologie alien, le cas échéant, pendant son tour. Les cartes Technologie alien qui nécessitent du Carburant pour paiement ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour. Une cartes Technologie alien dont l'effet n'a pas été utilisé peut être défaussée afin d'obtenir un bonus. Une seule carte peut être défaussée par tour.

- Une fois que tous les vaisseaux ont été affectés et les cartes Technologie alien utilisées, les ressources en excédent doivent être remises au stock (8 ressources maximum).
- Le tour du joueur suivant débute.


Fin du jeu et de notation

Le jeu se termine dès qu'un joueur pose sa dernière colonie sur un territoire.




Score:

- 1 PV par colonie sur un territoire
- 1 PV par territoire que vous contrôlez
- 1 PV pour la possession de la carte Alien City
- 1 PV pour la possession de l'Alien

Le départage s'effectue ensuite par le nombre de cubes Minerai puis le nombre de cubes Carburant.



Payez  pour ajouter 1 point à l'un de vos vaisseaux disponibles

OU

Défaussez pour retirer  ou  ou  d'un territoire.

Gagnez 1 point de victoire tant que vous possédez cette carte.

Comptez les vaisseaux pairs et impairs. Si vous avez :

- plus de vaisseaux pairs, prenez 
- plus de vaisseaux impairs, prenez 
- un nombre de vaisseaux pairs et impairs égal, prenez  &  puis défaussez cette carte.

Vos adversaires ne peuvent pas vous voler  avec les **RAIDER'S OUTPOST**



OU

Si ils vous volent  c'est obligatoirement cette carte.


Payez  pour augmenter et diminuer la valeur de deux de vos vaisseaux disponibles


OU

Défaussez pour placer ou déplacer  sur un territoire.

Payez  par  présente sur un territoire pour utiliser son effet.

OU

Défaussez pour placer ou déplacer  sur un territoire.

Payez  pour réutiliser l'un de vos vaisseaux sur une autre station orbitale.



OU

Défaussez pour déplacer n'importe quelle  sur un autre territoire.

Payez  pour placer l'un de vos vaisseaux disponibles sur sa face opposée.

OU


Défaussez pour échanger 2  situées sur deux territoires.

Payez  par vaisseau pour détruire les vaisseaux adverses d'une station orbitale et les replacer sur 


OU


Défaussez pour détruire un vaisseau adverse et le replacer sur **SHIPYARD**. Il doit rester au moins 3 vaisseaux dans la flotte adverse.

Payez  pour déplacer un vaisseau adverse sur une autre station orbitale afin de l'utiliser comme votre propre vaisseau. La valeur de ce vaisseau ne peut pas être modifiée et celui-ci ne peut pas provenir ou être placé sur Terraforming Station.


Payez  pour relancer des vaisseaux disponibles.


OU

Prendre une carte Technologie alien de votre choix de la défausse 




Payez  pour diminuer d'1 point la valeur d'un vaisseau disponible.

OU

Défaussez pour placer ou déplacer  sur un territoire.

Payez  pour ajouter 1 point à l'un de vos vaisseaux disponibles


OU

Défaussez pour retirer  ou  ou  d'un territoire.

Gagnez 1 point de victoire tant que vous possédez cette carte.

Comptez les vaisseaux pairs et impairs. Si vous avez :

- plus de vaisseaux pairs, prenez 
- plus de vaisseaux impairs, prenez 
- un nombre de vaisseaux pairs et impairs égal, prenez  &  puis défaussez cette carte.

Vos adversaires ne peuvent pas vous voler  avec les **RAIDER'S OUTPOST**



OU

Si ils vous volent  c'est obligatoirement cette carte.


Payez   pour augmenter et diminuer la valeur de deux de vos vaisseaux disponibles

OU

Défaussez pour placer ou déplacer  sur un territoire.

Payez  par  présente sur un territoire pour utiliser son effet.

OU

Défaussez pour placer ou déplacer  sur un territoire.

Payez   pour réutiliser l'un de vos vaisseaux sur une autre station orbitale.



OU

Défaussez pour déplacer n'importe quelle  sur un autre territoire.

Payez  pour placer l'un de vos vaisseaux disponibles sur sa face opposée.

OU


Défaussez pour échanger 2  situées sur deux territoires.

Payez  par vaisseau pour détruire les vaisseaux adverses d'une station orbitale et les replacer sur 


OU


Défaussez pour détruire un vaisseau adverse et le replacer sur **SHIPYARD**. Il doit rester au moins 3 vaisseaux dans la flotte adverse.

Payez    pour déplacer un vaisseau adverse sur une autre station orbitale afin de l'utiliser comme votre propre vaisseau. La valeur de ce vaisseau ne peut pas être modifiée et celui-ci ne peut pas provenir ou être placé sur Terraforming Station.


Payez  pour relancer des vaisseaux disponibles.

OU

Prendre une carte Technologie alien de votre choix de la défausse 

Payez  pour diminuer d'1 point la valeur d'un vaisseau disponible.

OU

Défaussez pour placer ou déplacer  sur un territoire.