

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Le jeu de dés dans l'univers de Race for the Galaxy

Dans *Roll for the Galaxy* vos dés sont des ouvriers qui développent de nouvelles technologies, colonisent des mondes ou expédient des ressources. Gérez vos ouvriers au mieux pour construire l'empire spatial le plus puissant et prospère de toute la galaxie !

PRÉSENTATION

Dans *Roll for the Galaxy*, les joueurs bâtissent durant plusieurs tours leur civilisation galactique en recrutant des ouvriers (représentés par des dés spéciaux de différentes couleurs) afin de coloniser des mondes ou construire des développements technologiques (représentés par des tuiles).

Les joueurs commencent chaque tour en lançant secrètement leurs *ouvriers* afin de connaître les tâches que ceux-ci pourront accomplir pour ce tour. Puis chaque joueur choisit une des 5 phases possibles, et révèle alors ses ouvriers. Seules les phases choisies par au moins un joueur ont lieu et ce, dans un ordre déterminé.

Les ouvriers qui accomplissent effectivement des tâches redeviennent des *citoyens* (inactifs) pour le joueur.

Après la résolution de toutes les phases, chaque joueur administre son empire en dépensant des Crédits galactiques pour *recruter* des citoyens en les remettant dans son gobelet et avoir ainsi de nouveaux ouvriers disponibles pour le prochain tour.



Explorer pour obtenir de nouvelles tuiles ou des Crédits galactiques.



Développer des technologies dont les pouvoirs modifient la façon de jouer.



Coloniser des mondes pour augmenter sa population et la possibilité de stocker des ressources.



Produire des ressources sur des mondes, prêts à être expédiés.



Expédier des ressources en échange de Crédits galactiques ou de Points de Victoire.

Les 5 Phases de Roll for the Galaxy

CONTENU

5 gobelets
 5 marqueurs de crédits
 5 plateaux individuels
 5 paravents
 5 plateaux de Programmation
 9 tuiles de Faction (doubles, numérotées de 1 à 9, avec des angles gris foncé)
 9 tuiles Monde de départ (avec des angles gris foncé)
 111 dés spéciaux (voir le tableau à droite pour le détail)
 55 tuiles de jeu (recto : monde, verso : développement)
 1 sac en tissu (pour former la pioche de tuiles de jeu)
 33 jetons de Point de Victoire (PV) :
 20 petits jetons (1 PV),
 8 jetons moyens (5 PV),
 5 grands jetons (10 PV).
 5 tuiles de Phase (avec les symboles des phases en grand)
 Règle du jeu

Retirer précautionneusement les paravents, plateaux, tuiles et jetons de leur logement avant votre première partie.

	dé de Départ	(blanc, 25)
	dé Militaire	(rouge, 22)
	dé Consommation	(violet, 9)
	dé Nouveautés	(bleu, 20)
	dé Éléments Rares	(marron, 14)
	dé Génétique	(vert, 12)
	dé Alien	(jaune, 9)
	<i>n'importe lequel des dés précédents</i>	

Couleurs de dés et répartition

MISE EN PLACE

1 Posez au centre de la table :



Utilisez 12 PV par joueur (en jetons de 1PV et 5PV) :

Joueurs	PV
2	24
3	36
4	48
5	60

Mettez de côté les jetons 10 PV (ainsi que les autres jetons PV non utilisés) pour le dernier tour.

2 Donnez à chaque joueur :

- un gobelet
- un marqueur de crédits
- un plateau individuel (le marqueur de crédits sur 1\$)
- un paravent
- un plateau de Programmation
- 2 tuiles de Départ (voir ci-contre)



Distribuez au hasard une tuile de Faction (double) et une tuile Monde de départ (simple) à chaque joueur.

Chaque joueur place ces tuiles face visible devant son plateau individuel. Il s'agit de l'empire initial du joueur, son *tableau* de tuiles.

Gobelet



Remplacez le matériel non utilisé dans la boîte.



Plateau de Programmation (derrière le paravent)

Coût



3 Chaque joueur pioche 2 tuiles de jeu :

Piochez 2 tuiles du sac et placez-les sur la *zone de Construction* de votre plateau individuel. Placez une tuile du côté développement à gauche et une tuile du côté monde à droite.

Pour votre première partie, placez vos deux tuiles de sorte que le développement le moins cher et le monde le moins cher soient visibles. Dans les parties suivantes, choisissez librement parmi les deux combinaisons possibles.

4 Chaque joueur prend des dés :

- Mettez 3 dés de Départ (blancs) dans votre gobelet .
- Mettez 2 dés de Départ dans votre Population .
- Prenez tous les dés des mondes de votre empire. Mettez-les, comme indiqué, dans votre Population dans votre gobelet ou en tant que *ressource* placée sur ce monde. Ne prenez pas de dés pour le monde présent dans votre zone de Construction ; il en rapportera quand il sera colonisé et déplacé dans votre tableau.



Monde de Départ

Précisions :

- Les dés de votre faction et de votre monde de Départ ne sont pris que lors de la mise en place.
- Le monde de Départ *Monde condamné* ne rapporte pas de dé : à la place son propriétaire commence avec 8 Crédits galactiques.
- La faction *Colonie Détruite* a 2 mondes, chacun fournissant un dé.

TOURS DE JEU

Roll for the Galaxy se joue en plusieurs tours (habituellement entre 11 et 14), chaque tour se décompose en 5 étapes :

- Lancer
- Affecter
- Révéler
- Résoudre les phases *sélectionnées* dans l'ordre.
- Administrer les empire

Chaque étape est réalisée simultanément par les joueurs.

Les tours se succèdent jusqu'à atteindre au moins une des deux *conditions de fin de partie* : tous les PV initiaux ont été gagnés ou au moins un joueur a 12 tuiles ou plus dans son tableau. Finissez alors le tour puis faites le décompte des PV de chaque joueur.

LANCER

Les joueurs lancent simultanément tous leurs ouvriers (dés dans leur gobelet) derrière leur paravent.

AFFECTER

Pour commencer, *affectez* les ouvriers aux différentes phases en les plaçant en colonne sous votre plateau de Programmation. Chaque dé est mis sous le symbole identique au sien.

Dans cette règle et les pouvoirs des tuiles,  fait référence à tout ouvrier affecté à une phase.

Toutes les faces  sont des *Jokers*. Ces ouvriers peuvent être affectés à n'importe quelle phase (il est possible de répartir plusieurs dés Jokers dans une même ou dans plusieurs colonnes).

 **Sélection de la phase.** Chaque joueur sélectionne une phase en prenant un ouvrier et en le plaçant sur une case de la piste des phases. Seules les phases choisies auront lieu (voir Phases page 4).

Cela affecte l'ouvrier à la phase choisie. Le joueur ignore désormais le résultat de ce dé et considère qu'il affiche le même symbole que la phase sélectionnée.

 **Réaffecter :** certains développements ont des pouvoirs permettant au joueur de **réaffecter** des ouvriers à d'autres phases : les dés sont alors déplacés dans d'autres colonnes sous son plateau de Programmation .

Tous les joueurs possèdent au départ un pouvoir pour **réaffecter** : **Imposer**. Il est indiqué sur son plateau de Programmation.

Pour **Imposer**, placez un ouvrier à droite du plateau de Programmation (la zone de Contrainte) puis **Réaffectez** un autre ouvrier à une colonne différente. L'ouvrier dans la zone de Contrainte sera remis dans le gobelet à la fin du tour (voir Révéler page 4).

Chaque pouvoir **Réaffecter** peut être utilisé une fois par tour maximum. De nombreux pouvoirs sont facultatifs : on utilise le terme « peut » dans leur description.

Quand tous les joueurs ont fini d'affecter leurs ouvriers et d'utiliser leurs pouvoirs **Réaffecter**, passez à l'étape suivante.

Les joueurs qui avancent à différentes vitesses dans les étapes du jeu doivent s'attendre. Il est conseillé d'adopter une convention pour montrer aux autres joueurs qu'on est prêt, en retournant par exemple son gobelet.



Phase I: Explorer



Phase II: Développer



Phase III: Coloniser



Phase IV: Produire



Phase V: Expédier



Piste des phases



Joker placé dans n'importe quelle colonne



Phase sélectionnée



Zone de Contrainte



Imposer



Pouvoir des Subventions locales



Vous pouvez Réaffecter un ouvrier de Départ (blanc) à n'importe quelle phase.

Développement avec un pouvoir Réaffecter

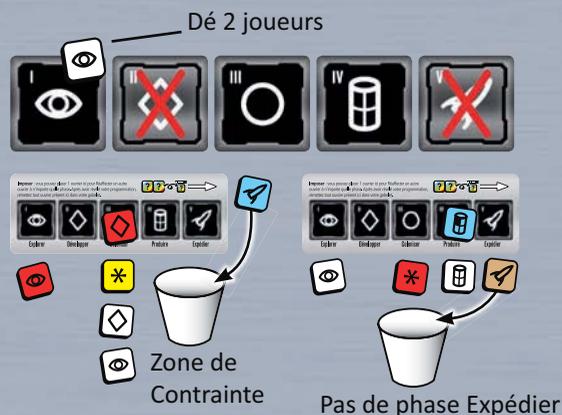
Astuce : déplacez un ouvrier Réaffecté dans sa nouvelle Colonne sans modifier la face affichée par le dé. Cela permet de revenir plus facilement sur une erreur, tant que les paravents n'ont pas été abaissés.

RÉVÉLER

Chaque joueur abaisse son paravent pour révéler ses ouvriers et annonce la phase qu'il a choisie. Retournez les tuiles de phases correspondantes face noire visible.

À 2 joueurs : lancez un dé de Départ (blanc) inutilisé. S'il indique une phase qui n'a pas été choisie par un joueur, retournez également cette tuile de Phase. Cette phase aura lieu ce tour-ci.

Remettez dans leur gobelet tous les ouvriers affectés aux phases « X » qui ne seront pas joués ce tour-ci, ainsi que ceux qui sont dans la zone de Contrainte.



PHASES



Les joueurs effectuent simultanément toutes les phases sélectionnées, dans l'ordre numérique (I à V). Pour chaque phase, utilisez tous les ouvriers qui y sont affectés, en incluant l'éventuel ouvrier qui a été utilisé pour la sélectionner.

N'effectuez pas les phases non sélectionnées ce tour-ci.

Explorateur → **Part en reconnaissance** : piocher aléatoirement une nouvelle tuile et éventuellement, remplacer celles de sa zone de Construction .
 ou **s'approvisionne** pour gagner 2 Crédits galactiques .

Développeur → construit le développement du dessus de la pile de votre zone de Construction (un développement complété est déplacé dans votre tableau).

Colon → colonise le monde du dessus de la pile de votre zone de Construction (un monde colonisé est déplacé dans votre tableau).

Producteur → produit une ressource sur un monde non gris dans votre tableau.

Expéditeur → **vend** une ressource pour gagner 3 à 6 Crédits galactiques .
 ou **consomme** une ressource pour gagner 1 à 3 jetons PV.

Un ouvrier effectue une action en fonction de la phase à laquelle il est affecté.

À chaque phase, **tous les ouvriers doivent être utilisés** (si possible). Ils sont utilisés l'un après l'autre dans n'importe quel ordre.

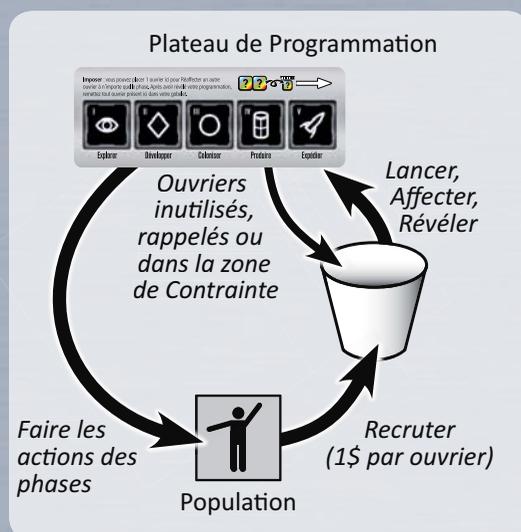
Pour Explorer et Expédier, terminez l'action d'un ouvrier avant de décider quelle action fera l'ouvrier suivant. Une fois son action accomplie, remettez chaque ouvrier utilisé dans la Population .

Pendant l'administration de l'empire (voir page 8), vous pouvez dépenser des Crédits galactiques pour recruter des dés dans la Population et en faire des ouvriers à placer dans le gobelet pour le tour suivant.

Vous pouvez gagner des Crédits galactiques lors de différentes phases. Les pouvoirs utilisent le symbole \$ pour y faire référence (exemple : « +2\$ »). Indiquez les crédits sur les plateaux individuels en déplaçant le marqueur de crédits. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 10\$: tout excès est perdu.

Si, après avoir accompli toutes les actions possibles, il reste à un joueur des ouvriers pour une phase, il les remet dans son gobelet.

La plupart des développements ont un pouvoir. Les pouvoirs peuvent modifier une phase ou la manière dont un ouvrier accomplit une action.



Le cycle de vie de l'ouvrier

Utilisez chaque *explorateur* soit pour *Partir en reconnaissance* soit pour *S'approvisionner* . Mettez-le dans la Population après usage.

Pour **Partir en reconnaissance** : le joueur décide d'abord s'il souhaite défausser des tuiles de sa zone de Construction. (N'importe quelles tuiles de sa pile de Construction peuvent être défaussées, peu importe leur position. Mettez-les sous la tuile de la phase Explorer.)

- si le joueur ne souhaite pas défausser de tuile : il pioche 1 tuile dans le sac.
- si le joueur décide de défausser des tuiles : il pioche, après avoir défaussé ses tuiles, 1 tuile de plus que le nombre de tuiles qu'il a défaussées.

Ensuite, dans n'importe quel ordre, choisissez pour chaque tuile piochée si elle est un développement ou un monde et placez-la sous sa pile dans la zone de Construction.

S'il n'y a plus de tuiles dans le sac, voir page 10 (Précisions : Explorer).

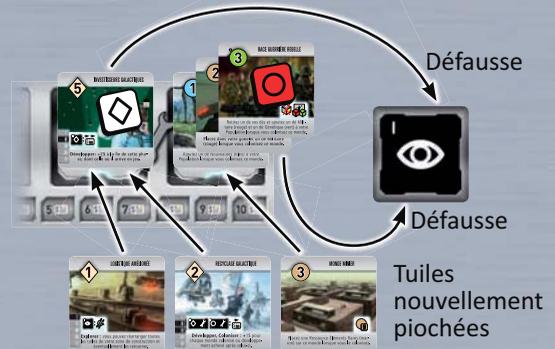
Vous pouvez défausser des tuiles à chaque fois que vous Partez en reconnaissance, y compris celles piochées lors des actions précédentes (voir tableau ci-dessous).

A la fin de la phase Explorer, remettez toutes les tuiles défaussées dans le sac. Pendant la phase Explorer, les développeurs et les colons sur les piles de Construction restent en place, même si une pile est vide suite à une défausse de tuiles.

La règle selon laquelle les deux piles de Construction doivent contenir une tuile ne s'applique qu'à la mise en place et non durant le jeu.

Pour **s'approvisionner**, le joueur ajoute 2 Crédits galactiques à son total.

Avant la reconnaissance



Après la reconnaissance



1^{ère} reconnaissance

2^{ème} reconnaissance

3^{ème} reconnaissance

Piles de Construction avant la Reconnaissance



Tuiles défaussées (placées sous)



(aucune)



Tuiles nouvellement piochées (recto/verso)



Piles de Construction après la Reconnaissance



Exemple : 3 actions de Reconnaissance consécutives

◇ DÉVELOPPER

Placez les *développeurs*, un par un, sur la tuile développement du *dessus* de la pile de Construction concernée .

Quand le nombre de développeurs placés sur un développement est égal au coût de celui-ci (le nombre dans le ◇), le développement est *construit*. Déplacez la tuile dans votre tableau et mettez les développeurs qui l'ont construit dans la Population .

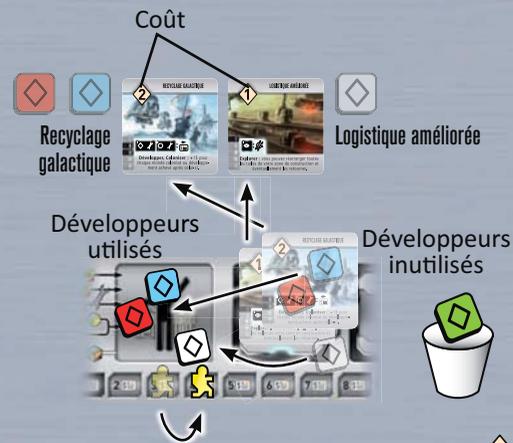
Utilisez les développeurs restants pour construire la tuile suivante de la pile. Un joueur peut construire plusieurs développements au cours d'une seule phase Développer.

S'il reste des développeurs une fois que la pile de Construction des développements est vide, remettez-les dans votre gobelet.

Parfois, grâce à des pouvoirs d'Exploration ou à une Reconnaissance, le développement du dessus peut être construit lors d'une phase Explorer. Ne déplacez *pas* la tuile dans votre tableau et ne retirez pas les développeurs avant qu'une phase Développer ait lieu. Au début de la prochaine phase Développer, résolvez les développements construits en choisissant quels développeurs retournent dans la Population .

La plupart des développements procurent, une fois construits, un *pouvoir* utilisable durant l'étape Affecter ou durant les phases indiquées. Les pouvoirs sont obligatoires sauf si le texte emploie le terme « peut ».

3 développements ont en revanche un « effet immédiat », comme les mondes (voir ci-dessous).



+1\$ grâce au pouvoir de Recyclage galactique (après avoir construit Logistique améliorée 1)



Construire des développements  

○ COLONISER

Placez les *colons*, un par un, sur la tuile monde du *dessus* de la pile de Construction concernée .

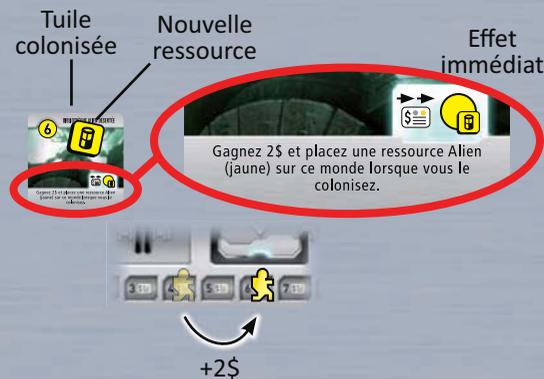
Quand le nombre de colons placés sur un monde est égal au coût de celui-ci (le nombre dans le ○), le monde est colonisé. Déplacez la tuile dans votre tableau et mettez les colons qui l'ont construit dans la Population .

Utilisez les colons restants pour coloniser la tuile suivante de la pile. Un joueur peut coloniser plusieurs mondes en une seule phase Coloniser.

S'il reste des colons une fois que la pile de Construction des mondes est vide, remettez-les dans votre gobelet.

Parfois, grâce à des pouvoirs d'Exploration ou à une Reconnaissance, le monde du dessus peut être construit lors d'une phase Explorer. Ne déplacez *pas* la tuile dans votre tableau et ne retirez pas les colons avant qu'une phase Coloniser n'ait lieu. Au début de la prochaine phase Coloniser, résolvez les mondes colonisés en choisissant quels colons retournent dans la Population.

Chaque monde a un *effet immédiat* indiqué sur sa tuile. Il s'applique une fois, dès que la tuile est placée. Tous les mondes procurent des dés. Certains procurent aussi des Crédits galactiques. Pour les effets immédiats qui impliquent de retirer l'un de vos dés, retirez-le de n'importe quel endroit et mettez-le au centre de la table.



Coloniser un monde  

Astuce : pour avoir plus de dés, colonisez plus de mondes. Évitez d'immobiliser trop d'ouvriers en essayant de construire des tuiles chères.

PRODUIRE

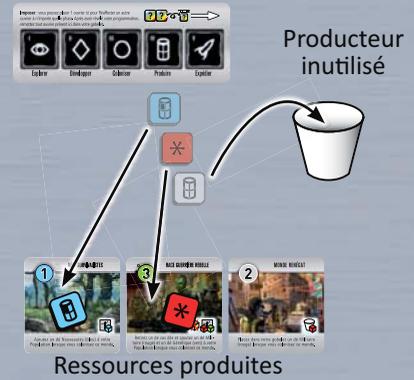
Chaque **producteur** crée une **ressource** sur un monde non gris dans le tableau du joueur.

Le dé producteur devient la ressource : placez-le sur le monde.

Tout dé producteur (de n'importe quelle couleur) peut devenir une ressource sur un monde non gris. Associer la couleur d'une ressource à la couleur d'un monde n'a d'importance que si la ressource va être Consommée et non Vendue (voir ci-dessous).

Chaque monde ne peut accueillir qu'une ressource maximum (à moins que le joueur possède le développement *Réserves galactiques*).

Remettez les éventuels producteurs en excès dans votre gobelet.



EXPÉDIER

Chaque **expéditeur** prend une **ressource** sur un monde dans le tableau du joueur et la Vend \$ ou la Consomme . Mettez les deux dés (l'expéditeur et la ressource) dans la Population.

Chaque **Vente** rapporte au joueur des Crédits galactiques en fonction de la couleur du monde possédant la ressource (peu importe la couleur du dé) :

- Nouveautés : 3 \$
- Éléments rares : 4 \$
- Génétique : 5 \$
- Alien : 6 \$

Certains pouvoirs augmentent davantage ces prix.

Chaque **Consommation** rapporte au joueur entre 1 et 3 jetons PV :

- 1 jeton PV (toujours) ;
- +1 jeton PV si la ressource est de la même couleur que le monde où elle se trouve ;
- +1 jeton PV si l'expéditeur est de la même couleur que le monde où se trouve la ressource.

Un dé de Consommation (violet), utilisé soit comme ressource soit comme expéditeur, est considéré comme un dé de n'importe quelle couleur et rapporte donc toujours +1PV.

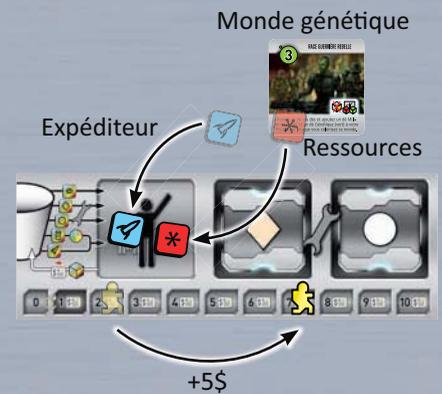
Utiliser 2 dés de Consommation, pour la ressource et l'expéditeur, rapporte toujours les 2 PV de bonus.

Certains pouvoirs augmentent davantage le nombre de jetons PV gagnés et rapportent même des Crédits galactiques.

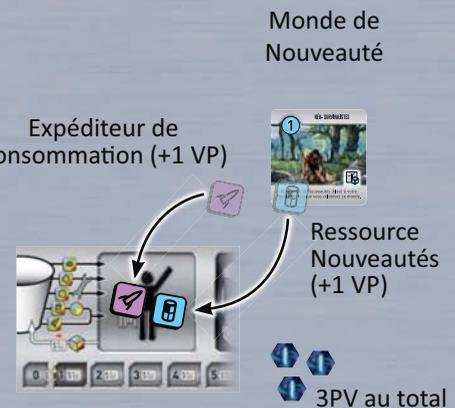
Si la réserve initiale de jetons PV est épuisée, ajoutez-y les jetons 10 PV mis de côté lors de la mise en place. Utilisez-les pour distribuer les autres jetons PV éventuellement gagnés lors de cette phase.

Vider la réserve initiale de jetons PV est l'une des deux manières de déclencher la fin de partie.

Fin de phase. Remettez les éventuels expéditeurs en excès dans votre gobelet.



Astuce : faites des ventes très tôt pour recruter plus d'ouvriers pour les tours futurs.



Astuce : utilisez des dés de Consommation pour gagner des PV supplémentaires quand vous consommez.

ADMINISTRER L'EMPIRE

Recruter. Recrutez des ouvriers en choisissant des dés dans votre Population et mettez-les dans votre gobelet. Chaque dé recruté vous coûte 1  Crédit Galactique. Continuez jusqu'à ce que votre Population soit vide ou que vous soyez à court de crédit. Après le recrutement, si vous n'avez plus de Crédit, vous en regagnez automatiquement 1 (comme indiqué sur le plateau individuel).

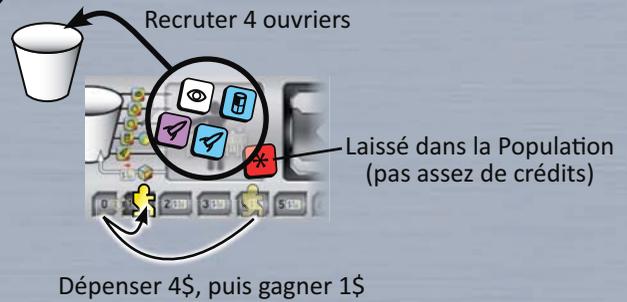
Si vous avez moins de crédits que de dés dans votre Population, choisissez librement quels dés vous recrutez.

Rappeler. Vous pouvez rappeler des développeurs, des colons (depuis leurs piles de Construction) et des ressources (depuis leurs mondes). Mettez-les dans votre gobelet.

Rappeler des dés, à l'inverse du recrutement, ne coûte pas de Crédit galactique.

Réinitialisation Retournez toutes les tuiles de phases côté « X ».

Vérifier les conditions de fin de partie. Si la réserve de jetons PV est vide (voir Expédier page 7) ou si au moins un joueur a 12 tuiles ou plus dans son tableau, en comptant la double tuile de Faction pour 2, la partie est terminée (voir Victoire ci-dessous).



Astuce : rappelez des dés quand vous en avez trop d'immobilisés sur les piles de Constructions ou quand vous avez plus de ressources que vous ne comptez en expédier.



13 tuiles, la fin de partie est déclenchée.

VICTOIRE

Calculez le score de chaque joueur en additionnant ses :

- Jetons PV.
- PV équivalant à tous les coûts des développements et des mondes (les nombres dans  et ). Comptez les deux nombres des tuiles faction, mais ne comptez pas les tuiles dans la zone de Construction.
- PV bonus des développements coûtant 6 (en plus des 6 PV pour le coût du développement lui-même), comme indiqué sur ces tuiles. Calculez ces bonus en arrondissant à l'entier supérieur.

Le joueur ayant le plus de PV est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité, les joueurs concernés ajoutent :

- le nombre de dés dans leur gobelet.
- leurs Crédits galactiques.

Le joueur parmi les ex-aequo ayant le total le plus élevé l'emporte. En cas de nouvelle égalité, tous les joueurs concernés sont déclarés vainqueurs.



13 PV : valeur de base des développements

3 PV : valeur de base des mondes

5 PV : bonus de la Fédération galactique

4 PV : bonus du Nouvel ordre galactique

25 PV : score final

ORDRE DU TOUR

La plupart des actions peuvent et doivent être effectuées simultanément. Cependant, il y a quelques cas où l'ordre des joueurs peut être important :

- quand un joueur peut construire sa 12^e tuile (et ainsi déclencher la fin de partie), ou
- quand un joueur peut épuiser la réserve de jetons PV (et ainsi déclencher la fin de partie).

Au besoin effectuez la phase en sens horaire en commençant par le joueur ayant le plus petit numéro sur sa tuile faction.



CONVENANCES

Les tuiles des piles de Construction, sous celle du dessus, sont secrètes. Un joueur peut regarder les tuiles dans ses propres piles de Construction à tout moment. Si on lui demande, un joueur doit annoncer à ses adversaires la quantité de tuiles qu'il a dans chaque pile.

Les tuiles défaussées lors de la phase Explorer, sous la tuile de Phase Explorer, sont secrètes.

La seule autre information secrète du jeu est l'ensemble des ouvriers lancés derrière les paravents pendant les étapes Lancer et Affecter.

Comme il n'y a pas moyen de vérifier les actions des joueurs derrière les paravents, ce jeu repose sur leur capacité à ne pas faire de mauvaise manipulation.

POUR LES JOUEURS DE RACE FOR THE GALAXY

Voici les principales différences entre *Roll for the Galaxy* et *Race for the Galaxy* :

- L'ordre des phases est différent : Expédier (l'équivalent dans ce jeu de Consommer) a lieu après Produire et non avant.
- Il n'y a pas de « bonus » pour celui qui choisit une phase (seulement la garantie qu'elle ait lieu et la possibilité d'utiliser n'importe quel dé pour la sélectionner).
- Les joueurs peuvent construire ou coloniser plusieurs tuiles par phase Développer et Coloniser.
- Tous les développements sont uniques.
- Les PV des tuiles correspondent à leur coût (sauf pour les « développements 6+ »)
- Il n'y a pas de conquête militaire à proprement parler. A la place, les dés « militaires » incitent à Développer et Coloniser. Ils représentent une expansion à préférence militaire.
- Les prix de vente sont 1\$ plus élevés. Par exemple, la vente d'une ressource Génétique rapporte 5\$ et non 4 cartes.
- Un joueur peut vendre plusieurs ressources lors d'une phase Expédier (autant qu'il a de paires expéditeur/ressource).

Q : Quelle est la différence entre les divers noms donnés aux dés tels que ouvriers, expéditeurs ou ressources ?

R : Les ouvriers sont les dés dans le gobelet d'un joueur, sous le plateau de Programmation d'un joueur ou utilisés pour sélectionner une phase. Les dés non possédés, dans la Population d'un joueur ou dans les zones de contrainte, ne sont pas des ouvriers. En fonction de la phase à laquelle on les affecte, les ouvriers deviennent explorateurs, développeurs, colons, producteurs ou expéditeurs. Les producteurs mis sur les mondes deviennent des ressources.

Q : Pourquoi les symboles Produire diffèrent sur les dés qui n'ont pas la même couleur ?



R : C'est une aide pour les joueurs daltoniens.

Q : Pourquoi les mondes verts ont un petit point en haut à gauche ?



R : Seuls les mondes Génétiques (verts) ont ce repère pour aider les daltoniens à les distinguer des mondes d'Elements Rares (marron).

MISE EN PLACE

Q : Dois-je choisir mes deux tuiles de départ de façon à ce que leurs côtés les plus bas soient face visible ?

R : Non, seulement pour votre première partie.

Q : Puis-je mettre les deux tuiles de départ dans la même pile de Construction ?

R : Non.

Q : Puis-je rappeler des ressources de mon tableau de départ au début de la partie ?

R : Non. Vous pouvez uniquement rappeler des dés pendant l'étape Administrer l'empire.

AFFECTER

Q : Les faces des dés doivent-elles être similaires aux phases auxquelles on les affecte ?

R : Non. Un dé peut être différent de sa phase grâce aux pouvoirs Réaffecter, ou s'il est utilisé pour sélectionner une phase.

Q : Puis-je affecter des ouvriers sur la face Joker  une fois que les phases sélectionnées sont révélées ?

R : Non. Tous les ouvriers doivent être affectés aux phases avant la révélation.

Q : Dois-je sélectionner une phase avant d'utiliser des pouvoirs Réaffecter ?

R : Oui.



EXPLORER

Q : Dois-je utiliser tous mes explorateurs pendant la phase Explorer ?

R : Oui (chaque explorateur doit Partir en reconnaissance ou S'approvisionner).

Q : Dois-je annoncer à l'avance ce que tous mes explorateurs vont faire ?

R : Non. Faites les actions l'une après l'autre en choisissant à chaque fois laquelle fait chaque explorateur (Partir en reconnaissance ou S'approvisionner).

Q : Que faire si un joueur a besoin de piocher plus de tuiles qu'il n'en reste dans le sac ?

R : Après avoir pioché toutes les tuiles encore présentes dans le sac, il y remet toutes les tuiles stockées sous la tuile de phase Explorer, les

mélange, puis pioche les tuiles nécessaires pour compléter son action de Reconnaissance.

Q (très rare) : Que faire s'il n'y a toujours pas assez de tuiles ?

R : Le joueur en Reconnaissance met toutes les tuiles qu'il a piochées jusqu'à présent dans sa zone de Construction. Ensuite, chaque joueur ayant au moins 3 tuiles dans sa zone de Construction, ce qui peut inclure le joueur en Reconnaissance, doit abandonner 1 tuile dans le sac. Le joueur en Reconnaissance pioche alors des tuiles pour finir son action. *Quand le sac est presque vide, la phase Explorer peut être entièrement effectuée dans l'ordre des joueurs en utilisant la règle de l'ordre du tour page 9.*



DÉVELOPPER ET COLONISER

Q : Dois-je utiliser tous mes développeurs (ou colons) ?

R : Oui. Les développeurs (ou les colons) doivent être mis, un par un, sur la tuile du dessus de votre zone de Construction si vous y avez des développements (ou des mondes).

Q : Dois-je utiliser toutes les réductions possibles (telle que celle de Robots répliqueurs) ?

R : Oui.

Q : Puis-je avoir plus de 12 tuiles dans mon tableau ?

R : Oui, à condition de construire plusieurs tuiles pendant le dernier tour.



PRODUIRE ET EXPÉDIER

Q : Les producteurs doivent-ils être de la couleur du monde sur lequel ils produisent ?

R : Non. Un producteur quelle que soit sa couleur, peut devenir une ressource sur n'importe quel monde non gris.

Q : Le prix de vente d'une ressource est-il déterminé par la couleur de son monde (au lieu de la couleur de la ressource) ?

R : Oui.

Q : Dois-je annoncer à l'avance ce que tous mes expéditeurs vont faire ?

R : Non. Faites les actions l'une après l'autre en choisissant à chaque fois laquelle (Vendre ou Consommer) fait chaque expéditeur.

Q : La face Joker  procure-t-elle des jetons PV supplémentaires quand on la consomme ?

R : Non. Pour la consommation, c'est la couleur du dé qui compte et non son symbole.

Q : Puis-je délibérément mal associer les ressources et les expéditeurs pour gagner moins de jetons PV quand je Consomme ?

R : Oui (c'est parfois stratégique).

ADMINISTRER L'EMPIRE

Q : Dois-je recruter dans ma Population autant de dés que me le permettent mes moyens ?

R : Oui.

Q : Y a-t-il un intérêt à rappeler des ouvriers lors du dernier tour ?

R : Oui. En cas d'égalité (voir Victoire page 8), on compte les dés du gobelet, mais pas ceux dans la zone de Construction, ni les ressources.

EFFETS IMMÉDIATS

Q : Quand je dois perdre un dé dû à un effet immédiat, puis-je choisir lequel de mes dés je perds ?

R : Oui.

Q : Retirer un dé de mon gobelet, mon plateau de Programmation, ma zone de Construction ou l'un de mes mondes entraîne-t-il d'autres effets ?

R : Non (si vous retirez le dé utilisé pour sélectionner une phase, cette phase a quand même lieu).

POUVOIRS DES DÉVELOPPEMENTS

Q : Quand puis-je utiliser le pouvoir d'un développement ?

R : Les pouvoirs **Réaffecter** ne peuvent être utilisés que pendant l'étape Affecter. Tous les autres pouvoirs précisent la(es) phase(s) où les utiliser. Exception : *Réserves galactiques*, voir l'encadré ci-dessous.

Q : Combien de fois par phase un pouvoir peut-il être utilisé ?

R : Autant de fois qu'il est « déclenché ».

Exemple : Travaux publics rapporte 1\$ chaque fois que son propriétaire construit un développement. Un joueur qui le construit et qui construit ensuite 2 développements de plus gagne 2\$ grâce à Travaux publics pour cette phase.

Q : Puis-je profiter d'un pouvoir même si je n'ai pas affecté d'ouvrier à la phase associée ?

R : Oui.

Q : Puis-je utiliser le pouvoir d'un développement pendant la phase où je le construis ?

R : Oui (voir l'exemple ci-dessus).

Q : Puis-je **Réaffecter** un dé qui se trouve dans la Zone de Contrainte ?

R : Non.

Q : Un pouvoir **Réaffecter** qui affecte plusieurs ouvriers permet-il de les affecter dans des colonnes différentes ?

R : Oui.

Q : Puis-je utiliser des pouvoirs **Réaffecter** pour des ouvriers sur la face  Joker ?

R : Oui (mais cela a rarement du sens).

Q : Un pouvoir **Réaffecter** permet-il d'affecter un dé à une phase qui n'est présente sur aucune de ses faces ?

R : Oui. Un dé réaffecté peut devenir n'importe quel type d'ouvrier, en fonction de la colonne dans laquelle il est placé, quelle que soit sa face.

Q : Certains pouvoirs font référence à un **explorateur Alien**. Comment en avoir un quand les dés Aliens n'ont pas de face Explorer ?

R : Utilisez un pouvoir **Réaffecter** pour mettre un dé Alien dans la colonne Explorer, ou utilisez un dé Alien pour sélectionner Explorer, ou affectez un dé Alien  Joker à Explorer.

Q : Les pouvoirs peuvent-ils agir sur des dés affectés à une phase dont les faces ne correspondent pas aux **symboles** indiqués sur le dé dans l'icône du pouvoir ?

R : Oui. Seule la *colonne* du dé, et non ses faces, détermine la tâche de l'ouvrier.

Q : Les dés (violets) de Consommation comptent-ils comme les autres couleurs de dés lors de l'évaluation des pouvoirs ou au décompte de fin de partie ?

R : Non. Ils sont considérés comme identiques aux autres couleurs seulement pour gagner des jetons PV lors de l'action Consommer.

Q : Que veut dire « arrondir au supérieur » (pour les pouvoirs des développements) ?

R : Considérez tout nombre décimal (avec un chiffre après la virgule) comme un nombre entier en arrondissant au supérieur.

Exemple 1: Pirate de l'espace procure 1 Crédit par lot de 2 dés Militaires dans sa Population à la fin de chaque phase Expédier. Si un joueur avec Pirate de l'espace dans son tableau a 3 dés Militaires, il gagne 1,5 Crédit qu'il arrondit à 2 Crédits.

Exemple 2 : Nouvel ordre galactique procure 2 PV bonus à la fin du jeu par groupe de 3 dés Militaires possédés. Un joueur avec 4 dés a donc 1,33 groupes de dés Militaires qu'il arrondit à 2. Chaque groupe rapporte 2 PV, soit un total de 4 PV.

Clarifications de pouvoirs

Logistique améliorée : utilisez ce pouvoir autant de fois que vous voulez pendant Explorer, mais pas après une tuile piochée par *Équipe de recherche Alien*. Quand vous Explorez en respectant l'ordre du tour, vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que quand c'est votre tour d'Explorer.

Archéologie Alien : voir les questions des explorateurs et symboles Aliens dans la section Pouvoirs des développements.

Équipe de recherche Alien : piochez cette tuile supplémentaire après que tous les joueurs ont fait leurs actions, *avant* de remettre les tuiles abandonnées dans le sac pour finir la phase. Voir également les questions des explorateurs et symboles Aliens dans la section Pouvoirs des développements.

Adaptation biologique : ce n'est pas un pouvoir **Réaffecter** (même s'il y a le mot-clé « Réaffecter »).

Conscription : voir la section Effets immédiats.

Pouvoir exécutif : voir les questions Réaffecter sous Pouvoirs des développements.

Ancienne colonie pénitentiaire : voir la section Effets immédiats.

Association de libre-échange : par exemple, un monde gris coûtant 3 ou 4 coûterait 2 (à moins que vous n'avez aussi *Robots répliqueurs* dans votre tableau, auquel cas ils coûteraient 1 chacun).

Mandat galactique : voir les questions Réaffecter sous Pouvoirs des développements.

Réserves galactiques : ce pouvoir a un *effet permanent*. Une fois la tuile construite, vous pouvez ignorer la restriction disant que chaque

monde (non gris) ne peut contenir qu'une ressource. A la place, chacun de vos mondes (non gris) peut contenir jusqu'à deux ressources (de couleurs identiques ou différentes). Chaque ressource nécessite toujours 1 expéditeur pour Expédier.

Laboratoire génétique : ce pouvoir compte uniquement le nombre de dés Génétiques utilisés comme ressources, *pas* le nombre de ressources sur les mondes Génétiques.

Technologies de l'information : voir la section Effets immédiats.

Politique isolationniste : voir les questions Réaffecter sous Pouvoirs des développements.

Savants fous : si personne n'a de monde de Nouveauté, cela compte comme une égalité et vous pouvez donc utiliser ce pouvoir pour **Réaffecter** 1 dé.

Nanotechnologies : voir les questions Réaffecter sous Pouvoirs des développements.

Vaisseaux d'exploration alien : le fait que l'un de ses expéditeurs supplémentaires soit un dé Génétique n'a d'importance que si vous l'utilisez pour Consommer une ressource d'un *monde* Génétique.

Mineurs rebelles : voir la section Effets immédiats.

Race guerrière rebelle : voir la section Effets immédiats.

Space marines : voir la section Effets immédiats.

Tourisme spatial : s'il y a plusieurs mondes à égalité pour le coût le plus élevé, vous n'avez le 1\$ supplémentaire que si vous les possédez tous. Pour déterminer le monde au coût le plus élevé, utilisez uniquement les coûts *imprimés*, et non remisés.

RÈGLES FRÉQUEMMENT NÉGLIGÉES

- Le jeu est *simultané* (les tours des joueurs ne sont pas distincts).
- Le dé placé sur le plateau de Programmation (pour sélectionner une phase) reste un ouvrier.
- Chaque joueur ne peut choisir qu'une phase. Chaque ouvrier réaffecté, même grâce à Imposer, va *sous* le plateau de Programmation.
- Tous les ouvriers font leurs actions successivement, une à la fois. Les joueurs n'ont pas à annoncer à l'avance quelle action feront leurs ouvriers.
- Les ouvriers qui terminent leur action vont dans la Population (pas dans le gobelet).
- Les ouvriers inutilisés retournent dans le gobelet (pas dans la Population).
- Les tuiles défaussées vont sous la tuile de la phase Explorer.
- Chaque dé de Consommation (violet), en tant que ressource ou qu'expéditeur lors de la phase Consommer, rapporte +1PV.
- La tuile de Faction et le Monde de départ de chaque joueur comptent au total pour 3 tuiles sur les 12 nécessaires au déclenchement de fin de partie.

RÉPARTITION DES DÉS ET TUILES

Les dés d'une même couleur sont tous identiques. Chaque couleur est spécialisée dans différentes phases :

De Départ : Explorer	
Militaire : Développer, Coloniser	
Consommation : Expédier (x3)	
Nouveauté : Produire, Expédier	
Élément Rare : Développer	
Génétique : Coloniser, Joker	
Alien : Joker (x3)	

Ces informations sont également indiquées (sous une forme différente) sur la partie droite des paravents.

Chacune des 55 tuiles de jeu a un monde sur une face et un développement sur l'autre coûtant entre 1 et 6. Voici la répartition des catégories de tuiles par coût :

1	2	3	4	5	6	coût
5	6	4				15 Mondes de Nouveautés
	5	6	2			13 Mondes d'Éléments Rares
		3	4	2		9 Mondes Génétiques
			2	2	3	7 Mondes Aliens
2	3	2	2	1	1	11 Autres mondes
1	1	1	6	5	4	18 Dév. avec un pouvoir Réaffecter
9	4	3	8	5	5	34 Dév. avec d'autres pouvoirs
		2	1			3 Dév. avec des Effets immédiats
						Coûts

CRÉDITS

Création, développement et règles : Wei-Hwa Huang & Tom Lehmann

Graphisme original : Wei-Hwa Huang

Illustrations des tuiles : Martin Hoffmann et Claus Stephan

Graphisme : Mirko Suzuki

Tests et conseils : Corin Anderson, William Attia, Joe Black, Paul Blake, Dan Blum, Eric Burgess, Joe Casadonte, Ken Chaney, Bay Chang, Dave Cortwright, David desJardins, Sandra Emerson, Jeff Goldsmith, Ted Griggs, Dave Helmbold, Heydon Hensley, Jay Heyman, Trisha Huang, Rich Irving, Ron Krantz, Mike Linsc, Chris Lopez, Terry Lyzen, Paul Makarian, Alex Power, Bahman Rabii, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Anthony Rubbo, Ron Sapolsky, Craig Silverstein, Greg Snyder, Jeffrey Stern, Mik Svellov, Steve Thomas, Andreas Walsh, Dayton Williams, Don Woods, Maciej Zenczykowski, Doug Zongker. Crédit Galactique : Jesse McGatha

Relecture FR : Thomas Million, Maël Brustlein et Bruno Larochette.

Gigamic tient à remercier la société Ystari pour son aide précieuse lors de la rédaction de cette règle.

Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :



Gigamic
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX
France
www.gigamic.com

© 2014 Wei-Hwa Huang,
Tom Lehmann
© 2014 Rio Grande
Games



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 12-2015

