



Aperçu Général des Extensions

Eons : Cosmic Expansions contient plusieurs petites extensions qui peuvent être ajoutées au jeu de base. Ces extensions vous permettront de varier le jeu avec de nouvelles possibilités et de nouvelles mécaniques.

Matériel

Eons : Cosmic Expansions contient les composants suivants qui peuvent être ajoutés au jeu de base :

30 cartes de l'extension Cosmic Bodies

35 cartes de l'extension Cosmic Destruction

9 cartes Secret Agenda

31 cartes de l'extension Cosmic Technology

3 cartes Galaxy

1 set de 6 scénarios de jeu en coopératif

Est-ce un pool de plusieurs extensions ou une seule ?

Eons : Cosmic Expansions contient 3 lots de cartes bien distincts, appartenant à 3 extensions différentes. Chacune apporte une mécanique et une thématique bien particulière au jeu de base. Chaque mini extension peut être ajoutée seule, mais elle sont aussi faites pour être toutes compatibles entre elles. On peut donc toutes

les ajouter au jeu de base. Il y a aussi le set de cartes Galaxy et Secret Agenda. Ces deux sets n'ajoutent pas de cartes au paquet, mais offrent de nouvelles possibilités de victoire. Ils peuvent être utilisés avec le jeu de base, avec ou sans les autres extensions.

Description des Nouveaux Icônes

Plusieurs cartes de Eons : Cosmic Expansions possèdent des capacités et des caractéristiques uniques. Pour plus de visibilité et de simplicité, certaines de ces capacités sont représentées par des icônes, dessinées sur les cartes. Ils permettent aux joueurs de les identifier rapidement et de pouvoir se référer à la règle.



Icône « Focus »

Lorsque cet icône est sur une carte, cela signifie que la carte est protégée par un jeton Focus de manière permanente. Cela veut dire qu'elle est immunisée contre les effets de cartes joués par vos adversaires et qu'elle ne peut pas être détruite par des cartes qui affectent d'habitude les corps célestes. Parfois les cartes qui portent cet icône peuvent quand même être détruites, mais uniquement dans des circonstances bien particulières, qui seront spécifiées sur la carte jouée.

Icône « No Uranium »

Cet icône se trouve sur les étoiles et les corps célestes qui produisent normalement de l'uranium lorsqu'ils meurent. Quand une carte avec cet icône meurt ou est détruite, elle ne produit pas d'uranium pour son propriétaire.

Augmenter sa main de carte

Deux des trois extensions (Cosmic Bodies et Cosmic Technology) ajoutent des possibilités de création qui demandent aux joueurs d'augmenter le nombre de cartes qu'ils ont en main. Lorsque vous jouez avec l'une de ces deux extensions, la taille de la main des joueurs est augmentée de 1. Donc au lieu de distribuer 7 cartes lors de la mise en place et de refaire sa main à 7 lors de la phase PLAN, les joueurs utilisant un de ces extensions piochent 8 cartes. S'ils utilisent les deux extensions, ils en piochent 9.

Cosmic Bodies



Cet extension contient 30 cartes qui ajoutent de nouveau corps célestes au jeu.

5 Etoile Binaire

5 Planète luxuriante

2 Champ d'astéroïdes

5 Civilisation

10 Etoile Naine Orange

3 Planète Gazeuse

Utiliser cette extension augment la taille de main des joueurs (main de départ compris) de 1.

Systeme d'Étoile Binaire

Cette carte est reliée à deux étoiles en jeu que contrôle le joueur Au début de la phase **FUSION**, le joueur peut échanger jusqu'à deux éléments (cube ressource) entre les deux étoiles reliées, avant d'effectuer une étape de fusion. Seule une des deux étoiles peut être protégée par un jeton Focus, et si une des étoiles binaires meurent, la carte « système d'étoile binaire est défaussée.

Champ D'astéroïde

La carte est jouée en face de soi, dans sa zone de jeu, comme corps céleste normal. Cette carte ne peut pas être détruite. Toutefois, lors de la phase **CREATE**, le propriétaire de cette carte (lors de son tour) peut choisir de la défausser et de l'utiliser immédiatement comme une carte Cosmic Collision, au lieu de créer une carte de sa main.

Cosmic Technology

Cette extension contient 31 cartes.



5 Civilisation Avancée

8 Planète Luxuriante

5 Voyage Spatial

5 Civilisation

5 Colonisation.

3 Planète Gazeuse

Utiliser cette extension augment la taille de main des joueurs (main de départ compris) de 1.

Planète Luxuriante

Ce corps céleste fonctionne comme les autres, par contre il est automatiquement considéré comme abritant de Vie lorsqu'il est créé. Les joueurs peuvent immédiatement lier à cette carte une carte nécessitant la présence de Vie.

Voyage Spatial

Cette carte relie deux planètes en jeu qu'un joueur possède (elles n'ont pas besoin d'orbiter autour de la même étoile). Lors de la phase **ACCOUNT**, on considère que chaque planète possède les caractéristiques qui font gagner de l'essence et/ou des points de victoire à l'autre planète.. Par exemple, si seulement une seule des planètes abrite la Vie, les deux gagneront quand même l'Essence et les point de victoire dus à la présence de Vie. Seule une seule des planète peut être protégées par un jeton Focus, et si une des planètes est détruites, la carte « Voyage Spatial » est défaussée.

Civilisation Avancée

Cette carte ne peut être créé que lorsque vous possédez une planète qui abrite de la Vie et une Civilisation. Retirez toutes les cartes attachées à cette planète et attachez les à cette carte, créant ainsi un nouveau corps céleste qui est immunisé aux effets des cartes des joueurs et qui n'a pas besoin d'orbiter autour d'une étoile pour recevoir de l'Essence et des points de victoire lors de la phase **ACCOUNT**. Dans le cas d'une planète luxuriante, seules les cartes attachées sont retirées.

Colonisation

Cette carte s'attache à une carte Civilisation qui est déjà en jeu. Avec la carte Colonisation en jeu, toute autre carte que vous créez et qui s'attache à une planète, transforme son coût en Essence à 0 (vous devez quand même payer le coût en élément). De plus, la carte Colonisation n'est pas considérée comme un « planetary attachment » (et elle ne donne pas une protection supplémentaire contre les Cosmic Collisions). Si la carte Civilisation qui y est attachée est détruite, la carte Colonisation est défaussée avec elle.

Cosmic Destruction

Les cartes de l'extension Cosmic Destruction sont marquées d'un symbole « trou noir ». Les cartes « Compagnon de Trou Noir » ne sont pas mélangées au deck. Elles sont mises de côté et entrent en jeu uniquement pour remplacer les « Etoile Rouge Supergéante » qui viennent de mourir ou d'être détruites.

Cette extension contient 35 cartes.



- 2 **Rogue Black Hole**
- 5 **Etoile Rouge Supergéante**
- 3 **Planète de type Terrestre**
- 10 **Naine Brune**
- 5 **Compagnon de Trou Noir (ne pas ajouter au deck)**
- 3 **Planète en Fusion (Molten)**
- 3 **Champ d'Astéroïde**
- 4 **Supernovæ**

Rogue Black Hole

Cette carte est jouée comme un Trou Noir normal. Le Rogue Black Hole remplace une étoile qui est déjà en jeu. Il offre plus d'Essence et de PV pour un même coût mais, lors de la phase **FUSION**, son propriétaire doit détruire (retirer du jeu) un cube ressource de sa réserve personnelle pour garder cette carte en jeu. Si le propriétaire ne peut pas ou ne veut pas le faire, cette carte est immédiatement défaussée (cela ne déplace pas le marqueur d'entropie).

Naine Brune

La Naine Brune est jouée comme une étoile normale. Toutefois, une Naine Brune ne subit pas de fusion. Lors de la phase **FUSION**, le propriétaire de la carte doit défausser un cube élément de son choix se trouvant sur la carte, vers la Stockpile. Lorsque le propriétaire ne peut plus défausser d'élément, la Naine Brune meure et est immédiatement défaussée (cela déplace le marqueur d'entropie). Parce que ce n'est pas une vraie étoile qui effectue une fusion normale, une Naine Brune est immunisée contre les effets de carte des joueurs et ne produit pas d'uranium lorsqu'elle meure.

Etoile Rouge Supergéante

La masse extrêmement importante de ce type d'étoile provoque obligatoirement la création d'un trou noir ou d'une étoile à neutron lorsqu'elle finit par mourir en s'effondrant sur elle-même.

Une Etoile Rouge Supergéante est créée et se comporte de la même manière que les autres types d'étoile. Lorsqu'elle meurt, elle est défaussée et le marqueur d'entropie descend d'un cran.

Toutefois, aucun élément d'uranium n'est produit et l'étoile est immédiatement remplacée par une carte Compagnon de Trou Noir. Une Etoile Rouge Supergéante peut aussi être remplacée par une carte Trou Noir ou Étoile à Neutron, en suivant les règles de base. Dans ce cas, la carte Compagnon de Trou Noir est laissée de côté. Une Étoile Rouge Supergéante ne se déplace jamais dans la défausse, elle est retirée du jeu lorsqu'elle doit être défaussée.

Cartes Galaxie

Eons : Cosmic Expansions contient 3 cartes Galaxie qui peuvent être utilisées avec le jeu de base ou avec les autres extensions.

Au début de la partie, les cartes Galaxie sont placées face apparente, en dehors de la zone de jeu principale. Elles sont accordées aux joueurs qui réunissent les conditions spécifiques notées sur les cartes Galaxie. De cette manière, les cartes Galaxie vont parfois passer de joueurs en joueurs tout au long de la partie. Lorsqu'un joueur réunit les conditions imposées par une carte, il l'ajoute à sa zone de jeu. Les points de victoire sont gagnés lors de la phase **ACCOUNT**.

Si un joueur n'arrive pas à maintenir les conditions requises par la carte Galaxie qu'il possède, elle est retirée de sa zone de jeu. De plus, si un autre joueur réunit les conditions demandées, la carte Galaxie se déplace immédiatement dans sa zone de jeu (en cas d'égalité, la carte reste dans la zone de jeu du joueur qui la possède déjà).

Galaxie Spirale

Cette carte est donnée au joueur qui possède le plus de planète en jeu (minimum 3). Ces planètes n'ont pas besoin d'orbiter autour d'une étoile.

Galaxie Elliptique

Cette carte est donnée au joueur avec le plus d'étoile en jeu (minimum 3) qui effectue une fusion. Les Naines Brunes et Etoile à Neutron ne compte pas dans le total d'étoile.

Galaxie Irrégulière

Cette carte est donnée au joueur avec le plus de corps célestes en jeu (minimum 3) qui ne sont pas des planètes ou des étoiles qui effectuent une fusion. Cela inclus les Trou Noir, Nébuleuse, Naine Brune, Champs d'Astéroïde, Etoile à Neutron, Civilisation Avancée, et autre corps céleste sans la caractéristique « Planète » ou « Etoile ».

Notion de Corps Céleste

Lorsque vous jouez avec les cartes Galaxie et les cartes des extensions, souvenez vous que les cartes qui « s'attachent » à d'autres cartes **ne sont pas** des corps célestes ! Elle sont uniquement attachées à des corps célestes. Cela veut dire que la carte Civilisation Avancée est bien un corps céleste.

Agendas Secrets

Eons : Cosmic Expansions contient aussi une série de 8 cartes Agendas Secrets, qui peuvent être ajoutées au jeu de base ou avec n'importe quelle extension. Les cartes Agendas Secrets sont mis à part lors de la mise en place. Après les avoir mélangées, distribuez 1 cartes face cachée à chaque joueur, puis mettez les autres cartes Agenda Secret de côté pour le reste de la partie.



Chaque joueur prend connaissance de sa carte Agenda et la garde cachée des autres joueurs jusqu'à la fin de la partie. Lorsque la partie est terminée, et que la dernière phase **ACCCOUNT** à lieu, chaque joueur révèle sa carte Agenda et gagne les points de victoire associés mentionnés sur sa carte.

Les Agendas donnent des PV bonus pour les différents types de corps célestes qui sont en jeu. Un Agenda va donc influencer les décisions qu'un joueur va prendre durant la partie. Pas seulement sur les cartes qu'il crée, mais aussi sur les cartes qu'il détruit.

Scénario Coopératifs

Eons : Cosmic Expansions met aussi à disposition une série de scénarios à jouer en coopératif. Les joueurs devront donc œuvrer ensemble contre le jeu lui-même.

Chaque scénario se base sur les règles de base de Eons et les modifie pour permettre aux joueurs de travailler et de construire leur propre Univers ensemble, afin d'atteindre un but précis avant que les conditions de fin de partie ne soient réunies.

Il y a 6 scénarios différents en coopératif. Deux d'entre eux sont spécifiquement conçus pour être joués avec les nouvelles extensions (cela est mentionné sur la carte).

Pour les joueurs non familiers avec les jeu coopératifs :

Tous les joueurs œuvrent ensemble contre le jeu, jusqu'à ce que les conditions de fin de partie spécifique au scénario soient réunies. Choisir quel corps céleste créer et lesquels détruire est très important. Il est vivement conseillé aux joueurs de discuter ouvertement du plan à suivre et de parfois partager ce que l'on a dans sa main avec les autres.