

FARLIGHT

RÈGLES DU JEU



FARLIGHT

Un jeu de Nick Sibicky • 2-5 joueurs • 45-60 minutes • 14+ ans

DANS L'ESPRIT D'UNE COMPÉTITION AMICALE...

Une grande ère de paix et de prospérité entre les nations a fleuri pendant une période d'avancées scientifiques et d'explorations sans précédent. En tant qu'un des plus grands ingénieurs aérospatiaux et entrepreneur en herbe, vous avez fondé une organisation dédiée à l'exploration de lieux distants et inexplorés de l'espace. Dans ce but, vous vous êtes garanti un emplacement de premier choix pour votre business à la Station Farlight, le plus grand centre terrien pour la conquête spatiale. Vous avez commencé par concevoir une nouvelle classe de vaisseaux qui vont contribuer à développer l'exploration interplanétaire, la colonisation et les projets de recherche. Des gisements et des opportunités lucratives vous attendent sur les étoiles fraîchement découvertes mais d'autres entrepreneurs avec la même optique que vous ont aussi été séduits par ces opportunités et se sont préparés pour mener à bien cette mission avant vous. Vous aurez besoin de rapidité et aussi de bon sens pour miser sur votre projet et forger un futur à votre image.

Dans Farlight, vous devez travailler pour établir l'influence de votre organisation dans des régions de l'espace récemment découvertes mais encore inexploitées en marquant le plus de point durant une série de manches. Les joueurs gagnent des points en améliorant leurs vaisseaux et en envoyant ces vaisseaux réaliser des missions complètes pour asseoir leur domination.

La partie se termine à la fin de n'importe quelle manche si au moins une de ces deux conditions est remplie :

- ★ Une mission climatique est complétée.
- ★ Il n'y a plus assez de pièces pour remplir la station.

Après la manche finale, vos organisations peuvent être les bénéficiaires d'une ou plusieurs Récompenses Industrielles et n'importe quels biens restants seront utilisés pour voir qui s'est le mieux acclimaté à ces nouvelles frontières.

MATERIEL

Note : les dés, les équipages et les jetons Science sont destinés à être infini et ne sont pas limités par le matériel.



20 dés Moteur



23 cartes Mission



1 carte Victoire



57 cartes Pièce de vaisseau



6 cartes Noyau Primaire



1 marqueur 1^{er} Joueur



7 jetons Récompenses Industrielles



37 jetons Equipage
25 jetons 1 équipage
12 jetons 5 équipages



37 jetons Science
25 jetons 1 science
12 jetons 5 sciences



30 tuiles Enchère



6 marqueurs Score

1 plateau de jeu



MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une organisation et prend la carte Noyau Primaire correspondante, cinq tuiles Enchère, le marqueur Score et 3 jetons 1 Equipage dans la réserve. Placez votre carte Noyau Primaire devant vous. C'est de là que vous commencerez à améliorer votre vaisseau en ajoutant diverses pièces.

Placez votre marqueur Score sur le « 0 » de la piste de score de la station et gardez les tuiles Enchère pour la Phase d'Enchère à venir.

2. Mélangez les 7 jetons Récompense Industrielle faces cachées sur la table. Retournez-en trois et placez-en un sur chaque emplacement approprié du plateau de jeu. Remettez les 4 jetons Récompense Industrielle inutilisés dans la boîte de jeu.

3. Séparez les cartes Mission Climatique du reste des missions, mélangez-les et révélez-en trois. Chacune d'elles sera la dernière (ou celle du bas) d'une des trois piles de cartes Mission.

4. Mélangez le reste des cartes Mission et placez-en 2 (pour une partie à 2-3 joueurs) ou 3 (pour 4-5 joueurs) sur chaque carte Mission Climatique. Il y aura donc trois piles de trois cartes Mission pour 2-3 joueurs ou trois piles de quatre cartes Mission pour 4-5 joueurs. Remettez les cartes Mission inutilisées dans la boîte de jeu.

Placez les cartes de chaque pile dans l'ordre décroissant avec la plus petite valeur sur le dessus, et la plus grande (la mission climatique) dessous. S'il y a deux missions avec la même valeur, utilisez l'ordre alphabétique (par ex. la carte « Cleomedes Moon Colony » est placée sur la carte « Mars Elevator »). Décalez légèrement les cartes vers le bas de manière à voir chaque mission et leurs équipements d'un coup d'œil.



5. Mélangez la pioche des cartes Pièce et placez un nombre de carte correspondant au nombre de joueurs sur les emplacements ouverts du plateau de jeu. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, vous devez mettre des cartes sur les emplacements notés « 3-player+ » et « 4-player+ ».

Selon le nombre de joueurs, il devrait y avoir le nombre de cartes Pièce suivant :

- 2 JOUEURS :** 7 cartes Pièce
- 3 JOUEURS :** 9 cartes Pièce
- 4 JOUEURS :** 10 cartes Pièce
- 5 JOUEURS :** 12 cartes Pièce

Mélangez les cartes Pièce restantes et placez la pioche face cachée à côté du plateau de jeu.

6. Le plus jeune joueur compte les icônes Moteur () de toutes les cartes Pièce disponibles sur le plateau et lance autant de dés. Placez le dé avec la valeur la plus élevée sur la carte Pièce avec l'icône qui a la valeur la plus élevée. Faites de même pour les dés suivants (les 2^{èmes} valeurs les plus élevées ensemble et ainsi de suite). Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque dé soit posé sur une carte Pièce. Placez tous les dés restants (ceux qui n'ont pas été lancés) sur l'emplacement supérieur gauche du plateau de jeu prévu à cet effet.

La mise en place est terminée ! Le joueur qui vit le plus loin prend le marqueur 1^{er} joueur et commence la première manche avec la Phase d'Enchère.

CONCEPTS CLES

LÉGENDE DES ICÔNES

 Équipage	 Amélioration
 Science	 Révision
 Technologie Bio	 Avantage unique
 Réparation	 Avantage répété
 Moteur	 Connecteur

STATION FARLIGHT

Le plateau de jeu représente le Centre Interstellaire connu sous le nom de Station Farlight. Ici, vous pourrez suivre la réputation de votre organisation et faire des enchères pour divers services comme embaucher des équipages et acheter des pièces de vaisseau.

Dans le cadre des règles, les termes « Station Farlight », « Station » ou encore « Plateau de jeu » sont utilisés indifféremment.

A : PISTE DE SCORE

Si vous allez au-delà de 40 points, retournez le marqueur de score sur la face « 40 » et continuez sur la piste de score.

B : SERVICES

Les services procurent divers avantages sur lesquels vous pouvez miser durant la Phase d'Enchère. Vous pouvez toujours miser sur ces services.

C : PIÈCES DE VAISSEAU

Les pièces représentent les différentes pièces d'équipement sur lesquelles vous pouvez miser pour améliorer votre vaisseau durant la Phase d'Assemblage.

D : MISSIONS

Les missions sont des travaux à réaliser qui sont affichés dans la station. **Compléter des missions est le principal moyen de scorer dans Farlight.**



MANCHE DE JEU

Chaque manche *Farlight* est divisée en trois phases :

- ▶ PHASE D'ENCHÈRE
- ▶ ▶ PHASE D'ASSEMBLAGE
- ▶ ▶ ▶ PHASE DE LANCEMENT

▶ PHASE D'ENCHÈRE

Pendant la Phase d'Enchère, les joueurs se relaient pour miser afin d'obtenir diverses pièces de vaisseau, des missions et des services autour de la Station Farlight. En commençant par le premier joueur, prenez deux tuiles Enchère et placez-les faces cachées dans la zone d'Enchère pour une pièce de vaisseau, une mission ou un service. Vous pouvez partager vos tuiles entre deux enchères ou placer les deux tuiles sur la même enchère, mais vous devez placer deux tuiles Enchère.

Répétez ce processus jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été placées. Notez que lors du troisième tour d'enchère, vous n'avez qu'une tuile à placer.

UNE ÉTAPE À LA FOIS : à chaque manche, les joueurs ne peuvent miser que sur les trois missions disponibles (une par paquet). Ce sont celles qui sont sur le dessus des trois paquets Mission avec la plus petite valeur du paquet.

Chaque fois que vous placez une tuile Enchère, vous pouvez y ajouter un jeton Équipage dessus. Le jeton Équipage ajoute un à la valeur de la tuile Enchère lors de la résolution de l'enchère. Si vous placez vos deux tuiles Enchère sur le même objet, vous pouvez ajouter un jeton Équipage sur chacune d'elles.

Vous ne pouvez placer qu'un seul jeton Équipage par tuile Enchère et il doit être placé en même temps que cette tuile. Vous ne pouvez pas ajouter de jeton Équipage sur une tuile Enchère placée dans les tours précédents.

FAISONS DES MATHS : comme chaque joueur possède 5 tuiles Enchère dont la valeur totale est 10 (4+3+2+1+0) et qu'il ne peut placer qu'un jeton Équipage pour augmenter la valeur de chaque tuile de 1, un joueur ne peut jamais avoir plus de 15 comme total maximum de ses enchères.

► ► PHASE D'ASSEMBLAGE

La Phase d'Assemblage commence dès que tous les joueurs ont placé leur dernière tuile Enchère. Contrairement à la phase d'Enchère, il n'y a pas de tour pendant la Phase d'Assemblage. Tous les joueurs réalisent les trois étapes de la phase ensemble.

ASSEMBLAGE : DÉTERMINER LES VAINQUEURS DES ENCHÈRES

Retournez toutes les tuiles Enchère faces visibles. Résolez toutes les enchères pour les pièces de vaisseau et service l'une après l'autre. **Ne résolvez pas les missions pour le moment.** Elles seront résolues pendant la Phase de Lancement.

Additionnez la valeur de toutes les tuiles Enchère de chaque joueur plus 1 pour chaque jeton Equipage placé sur les tuiles Enchère. Comparez le total de tous les joueurs et celui qui a le total le plus élevé remporte la mise. S'il y a égalité, le joueur avec le marqueur 1^{er} Joueur (ou le plus proche du 1^{er} joueur dans l'ordre du tour) gagne l'enchère.



EXEMPLE : les trois joueurs ont placé des tuiles Enchère sur une carte « Proton Analyzer ». John retourne ses tuiles et révèle un « 3 » et un « 2 ». Ses deux tuiles possèdent un jeton Equipage sur elles. Son total est donc de 7. Lisa révèle un bluff « 0 ». Sarah révèle un « 3 » et un « 4 » pour un total de 7. Comme il y a égalité, le joueur avec le marqueur 1^{er} Joueur (ou le plus proche du 1^{er} joueur dans l'ordre du tour) gagne l'égalité. Comme Sarah possède le marqueur 1^{er} Joueur, elle remporte la carte « Proton Analyzer ».

GAGNER DES PIÈCES DE VAISSEAU

Le vainqueur d'une enchère récupère leur(s) tuile(s) Enchère. Tous les jetons Equipage utilisés pour augmenter la mise de l'enchère sont remis dans la réserve. Il place la carte Pièce de Vaisseau devant lui (il l'installera ou la défaussera lors de la prochaine phase).

Le vainqueur récupère aussi les bonus Equipage placés sur la carte durant les manches précédentes (voir **Phase de Lancement** à la page 9). Il récupère ces bonus même s'il n'installe pas cette pièce de vaisseau.

GAGNER UN SERVICE

En gagnant une enchère pour un service vous permet de gagner immédiatement le bénéfice associé à ce service.

-  REPARER : défaussez n'importe quel nombre de pièces de votre vaisseau.
-  ENGAGER : Gagnez trois équipages
-  DÉCOUVRIR : Gagner une science
-  INGENIEUR : ajoutez 1 à un de vos moteurs (jusqu'à un maximum de 6)

PERDRE UNE ENCHÈRE

Les joueurs qui ne gagnent pas l'enchère récupèrent leur(s) tuile(s) Enchère. Tous les jetons Equipage placés sur ces tuiles sont aussi récupérés (ils ne retournent pas dans la réserve comme ceux du vainqueur). Ces joueurs reçoivent aussi un jeton Equipage additionnel pour chaque tuile Enchère **différente de 0** qu'ils récupèrent de l'enchère.

Par conséquent, gagner des jetons Equipage de cette manière peut être très profitable si vous enchérissez et perdez la mise sur une carte ou un emplacement très convoité.

TANSTAMFL* : Vous ne pouvez jamais gagner une enchère en utilisant que votre tuile 0, même si aucun autre joueur ne place d'enchère. Cependant, si vous utilisez votre tuile Enchère 0 augmentée de 1 par un jeton Equipage, vous êtes éligible pour remporter la mise.

* « Il n'y a rien de tel qu'un déjeuner gratuit » : expression du milieu économique qui signifie que même si quelque chose semble gratuit, il y a toujours un prix indirect ou caché à payer...



EXEMPLE : en continuant l'exemple des enchères, comme Sarah a gagné la mise et pris le « Proton Analyzer », John récupère ses tuiles « 2 » et « 3 » ainsi que les jetons Equipage associés. Il reçoit aussi 2 jetons Equipage supplémentaires de la réserve puisque ses deux tuiles Enchère avaient une valeur différente de « 0 ». Donc, pour avoir perdu l'enchère, John gagne un jeton 2 Equipages qu'il place avec ses deux tuiles Enchère et les deux jetons Equipage qu'il avait joués.

Lisa récupère sa tuile Enchère « 0 ». Elle ne reçoit pas de jeton Equipage supplémentaire puisqu'elle n'a pas joué de tuile Enchère plus grande que « 0 ». Donc, bien que Lisa ait perdu l'enchère, elle ne récupère pas de jeton Equipage (ni jeton joué, ni jeton gagné).

ASSEMBLER : INSTALLER DES PIÈCES DE VAISSEAU

Une fois que toutes les enchères pour les pièces de vaisseau et les services ont été réglées, tous les joueurs qui ont gagné des pièces de vaisseau peuvent les installer sur leur vaisseau. Tous les joueurs installent leurs pièces simultanément.

Chaque joueur commence avec un Noyau Primaire qui a 4 connexions (en haut, en bas, à droite, à gauche). Chaque nouvelle pièce qui est installée a 1-4 connecteur(s) qui se connecte(nt) à un de ces quatre types. De plus, certaines pièces ont un coût en équipage noté en haut à gauche de la carte. Vous devez payer ce coût en jetons Equipage que vous remettez dans la réserve avant d'installer la pièce.



Connecteur



Coût d'installation en équipage

Pour installer des pièces, vous devez avoir un connecteur disponible et ouvert qui corresponde au connecteur sur la pièce à connecter (bas correspond à haut, gauche correspond à droite et vice versa). Il n'est pas nécessaire de faire correspondre tous les connecteurs d'une carte. Vous avez seulement besoin d'une connexion pour installer une pièce (cela peut aboutir sur le blocage d'autres connecteurs disponibles).



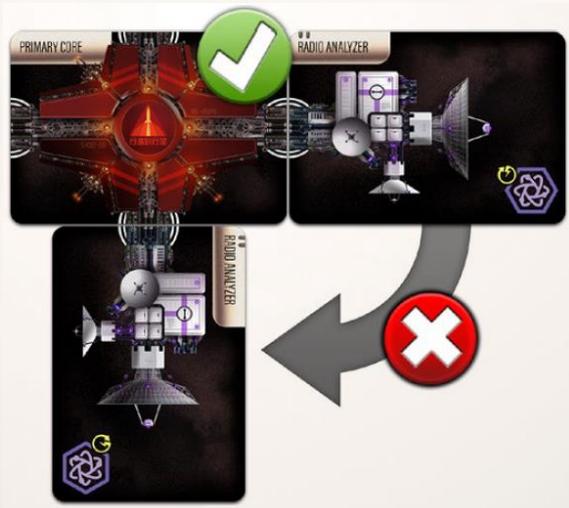
Les marques au-dessus du nom de la carte indiquent le nombre de cartes qui ont la même combinaison de connexions dans le paquet.

Quand une pièce Moteur est mise et gagnée, son dé reste dessus avec la valeur actuelle.

Si vous ne pouvez (ou ne voulez) pas installer une pièce, défaissez sa carte dans la boîte du jeu.

Quand vous installez une pièce, vous ne pouvez pas tourner la carte dans un autre sens que l'orientation de votre vaisseau.

Une fois qu'une pièce a été placée, vous ne pouvez plus la déplacer, la réinstaller ou la tourner dans un autre sens. La seule façon de retirer une pièce de votre vaisseau est de profiter du service « REPARER » sur la Station Farlight.



IMPORTANT ! N'utilisez que de véritables pièces Interactor. Les cartes Pièce ne peuvent pas être tournées et doivent correspondre à l'orientation du reste de votre vaisseau.

ASSEMBLAGE - GAGNER DES BÉNÉFICES

Une fois que toutes les pièces ont été connectées ou défaussées, tous les joueurs récupèrent simultanément les avantages relatifs aux icônes présentes sur leur vaisseau.

Les bénéfices avec un symbole ⚡ ne sont récupérés qu'une seule fois, au moment où la pièce est installée. Ils ne donnent droit à aucun bénéfice les tours suivants.

Les bénéfices avec un symbole 🔄 sont récupérés à chaque Phase d'Assemblage, y compris celle où ils sont installés.

Pour chaque symbole Science 🔬 sur votre vaisseau, récupérez un jeton Science de la réserve.

Pour chaque symbole Equipage 👤 sur votre vaisseau, récupérez un jeton Equipage de la réserve.

Pour chaque symbole Amélioration 📈 sur votre vaisseau, vous pouvez augmenter l'un de vos moteurs de 1, jusqu'à un maximum de 6.

Pour chaque symbole Révision 🛠️ sur votre vaisseau, vous pouvez changer la valeur d'un de vos moteurs en 6.

▶ ▶ ▶ PHASE DE LANCEMENT

Comme pour la Phase d'Assemblage, il n'y a pas de tour et tous les joueurs résolvent cette phase ensemble. Cette phase comprend 2 étapes : Compléter les Missions et Réinitialiser la Manche.

LANCEMENT : COMPLÉTER LES MISSIONS

En commençant par la mission de plus faible valeur, déterminez les gagnants des enchères de la même façon que durant la Phase d'Assemblage.



IMPORTANT ! Décharge de responsabilité

Récupérer les membres d'équipage en cas de perte de l'enchère est uniquement valable pour les enchères sur la Station Farlight. **Tous les jetons Equipage utilisés sur les enchères des missions ne reviennent jamais dans la réserve des joueurs.** De plus, les joueurs ne reçoivent pas d'équipages en cas de perte de l'enchère comme pour les pièces ou les services.

Chaque joueur qui a misé sur une mission aura la possibilité soit de compléter cette mission, soit de passer. Le gagnant de l'enchère sera le premier à pouvoir compléter la mission, suivi du second plus gros enchérisseur, etc.

Le premier joueur à compléter la mission gagne tous les points indiqués sur le coin supérieur gauche de la carte. Si d'autres joueurs complètent ensuite cette mission, ils ne marqueront que la moitié des points affichés (arrondie au **supérieur**).

Si au moins un joueur complète la mission, défaussez la carte dans la boîte de jeu. Si personne ne complète la mission, elle reste en jeu et peut être retenue au prochain tour.

Les cartes Mission ont une ou plusieurs exigences, parmi celles listées ci-dessous, qui doivent être respectées pour compléter la mission.

Moteurs

Certaines missions requièrent des moteurs de diverses puissances, représentés par un nombre variable de dés avec des valeurs spécifiques. Pour satisfaire à cette exigence, vous devez associer chaque dé listé sur la carte à un dé moteur de valeur égale ou supérieure, présent sur votre vaisseau. Vous ne pouvez associer chaque dé de votre vaisseau qu'à une icône de la mission.

EXEMPLE : si vous avez un seul moteur 🎲 sur votre vaisseau, vous ne pouvez pas satisfaire aux exigences d'une mission qui demande au moins un 🎲 et un 🎲, puisque vous n'avez qu'un seul moteur qui égale ou dépasse ces valeurs.

Si vous voulez compléter une mission qui demande un simple 🎲, alors vous pouvez utiliser votre moteur de 🎲 pour satisfaire à l'exigence de la carte.



EXEMPLE : John, Lisa et Sarah ont tous misé sur la mission « Colonist Training ». John gagne l'enchère avec une mise de 4. Lisa est seconde avec 3 et Sarah est dernière avec 1 puisqu'elle a augmenté sa tuile Enchère « 0 » d'un jeton Equipage. Cette mission requiert 1 Technologie Bio que les trois joueurs possèdent. Il requiert aussi 1 Science. John n'a pas de science pour payer. Il récupère donc sa tuile Enchère dans ses mains et informe les autres joueurs qu'il ne complète pas la mission. Lisa paye 1 Science et 1 Technologie Bio et remporte les 5 points de la mission. Elle remporte la totalité des points même si elle n'avait pas la plus grande mise lors de l'enchère car elle est la **première à compléter** cette mission. Sarah a de quoi payer pour compléter la mission, mais comme elle ne gagnerait que la moitié des points (3 points), elle décide de ne pas payer et récupère sa tuile Enchère en décidant de garder sa Science pour une future mission.

Technologie Bio

Les missions qui requièrent de la Technologie Bio  indiquent le nombre total de symboles  nécessaires pour la mission. Pour satisfaire à cette exigence, le joueur doit additionner tous les symboles  sur son vaisseau et doit avoir un total égal ou supérieur à la valeur  indiquée sur la carte Mission. La Technologie Bio n'est jamais « dépensée » en complétant une mission, c'est seulement un total à comparer avec l'exigence de la mission.

Science

Les missions qui requièrent de la Science indiquent le nombre total de symboles  nécessaires pour la mission. Pour satisfaire à cette exigence, le joueur doit payer à la réserve le même nombre de jetons Science.



IMPORTANT ! Réductions de Personnel

Vous pouvez payer 3 jetons Equipage pour ajouter temporairement un symbole  afin d'augmenter votre total pour satisfaire aux exigences d'une mission. Vous pouvez le faire plusieurs fois. Par exemple, vous pouvez dépenser 9 jetons Equipage pour augmenter temporairement votre total de 3 . Ces symboles supplémentaires sont immédiatement perdus dès que la mission a été complétée.

NOUS LE FERONS EN DIRECT : dans une partie agressive de Farlight, les joueurs vont miser sur des missions qu'ils ne peuvent pas entièrement compléter. Ils espèrent gagner, durant la Phase d'Assemblage, les enchères pour des pièces de vaisseau ou des services afin de recevoir ce qui leur manque pour compléter la mission souhaitée durant la Phase de Lancement de la même manche. Cela peut être très risqué, bien sûr, parce que les autres joueurs voient ce que vous faites, ils vont tout faire pour surenchérir sur la pièce ou le service dont vous avez désespérément besoin mais, parfois, scorer rapidement peut vous permettre de gagner.

RÉINITIALISATION DE MANCHE

Un fois que toutes les missions ont été résolues, réalisez les étapes ci-dessous pour préparer la manche suivante :

1. Si une **mission climatique a été complétée** durant cette manche, passez à la **Fin de Partie** ci-dessous.

2. Placez un jeton Equipage sur chaque pièce de vaisseau encore dans la station. Les pièces peuvent ainsi accumuler plusieurs équipages au fil des manches. Il est donc parfois plus profitable de miser sur des pièces dont on n'a pas besoin pour gagner les équipages qui sont dessus.

3. Rechargez tous les emplacements Pièce qui ont été vidés durant la manche. **S'il n'y a plus assez de pièces pour compléter tous les emplacements vides**, passez à la **Fin de Partie** ci-dessous.

4. Enlevez tous les dés Moteur placés sur les pièces de vaisseau dans la Station Farlight. **Ceux qui sont placés sur des pièces installées sur les vaisseaux ne sont jamais retirés et relancés.** Comme lors de la mise en place initiale, le plus jeune joueur lance autant de dés qu'il y a de symboles  sur les pièces du plateau de jeu. Trouvez le dé avec la plus grande valeur et placez-le sur la carte Pièce avec la plus grande valeur. Trouvez ensuite la 2^{ème} plus grande valeur et placez le dé sur la carte avec la 2^{ème} plus grande valeur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les symboles  des cartes aient un dé Moteur dessus.

5. Le marqueur 1^{er} Joueur passe à gauche.

Si aucune condition de fin de partie n'est remplie, tous les joueurs commencent une nouvelle manche d'enchère, d'assemblage et de lancement !

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'à la fin d'une manche une des deux conditions ci-dessous est remplie :

- ★ Une **mission climatique** est complétée.
- ★ Il n'y a plus assez de pièces pour remplir la station.

Si une de ces conditions est remplie, passez à la distribution des points pour les Récompenses Industrielles.

RÉCOMPENSES INDUSTRIELLES

Chaque Récompense Industrielle rapporte 5 points et peut être partagée entre plusieurs joueurs en cas d'égalité (chaque joueur à égalité gagne la totalité des points). Seules trois d'entre elles sont utilisées pour chaque partie et sont tirées aléatoirement durant la mise en place.

COLON (COLONIST)

Décernée au joueur qui a le plus de symboles  sur son vaisseau.

COMMANDANT (COMMANDER)

Décernée au joueur qui a le plus de jetons Equipage.

EFFICIENCE (EFFICIENCY)

Décernée au joueur qui a le **moins** de connecteurs ouverts sur son vaisseau. **Note : les connecteurs incomplets et bloqués sont considérés comme connecteurs ouverts pour cette récompense.**

MASTODONTE (JUGGERNAUT)

Décernée au joueur qui a le plus de pièces sur son vaisseau.

POTENTIEL (POTENTIAL)

Décernée au joueur qui a le **plus** de connecteurs ouverts sur son vaisseau. **Note : les connecteurs incomplets qui sont totalement bloqués ne comptent pas pour cette récompense.**

CHERCHEUR (RESEARCHER)

Décernée au joueur qui a le plus de jetons Science.

ROCKETEER

Décernée au joueur qui a la plus grande valeur Moteur totale (**EXEMPLE : John a 4 dés sur son vaisseau avec une valeur totale de 13 alors que Lisa n'en a que trois avec une valeur totale de 16. Lisa gagne cette récompense.**)

DÉCOMPTE FINAL

Un fois que les Récompenses Industrielles ont été décomptées, les joueurs calculent le total des jetons Equipage et Science qu'ils possèdent divisés par 3, arrondi au supérieur. Chaque joueur ajoute ensuite ce total à son score.

Le joueur avec le plus haut score gagne Farlight ! Assurez-vous que le joueur prenne une photo avec la carte Victoire pour commémorer cette victoire épique.

ÉGALITÉS

En cas d'égalité pour la victoire, tirez une des carte Récompense Industrielle pour départager les joueurs à égalité. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'un joueur soit déclaré vainqueur ou que les cartes Récompense Industrielle soient épuisées.

S'il y a toujours égalité, après l'utilisation de toutes les cartes Récompense Industrielle, les joueurs restent à égalité. Un puissant et lucratif regroupement se forme entre les organisations victorieuses et les joueurs se partagent la victoire.

CRÉDITS

Auteur : Nick Sibicky
Conception / Développement : Nick Sibicky
Direction artistique : Dann May
Conception graphique : Dann May, Cody Jones
Illustrateurs : Dann May, Zheng Fang
Relecture / Edition : Renée Snader
Rédacteur publicitaire : Chris Schreiber
Directeur de projet : Cody Jones
Directeur du Kickstarter : Chris McMullen
Editeur : Game Salute
Traduction française « libre » : Jean Dorthe

Testeurs : David MacKenzie, Richard Bliss, Kelson Kugler, Katrina Sibicky, Pat Burnett, Chuck Mueller, Matt Sledgianowski, Tom Hillman, Eric Hansen, Maldus Alver, Dan Logerstedt and Evan Grim.

Equipe de support : merci à tous les soutiens Kickstarter qui nous ont permis faire passer Farlight du rêve à la réalité.

2

ORGANISATIONS



EXOCORP ✦ L'efficacité est la liberté

La rigueur administrative de Exocorp est incontestable (tout avance sans à-coups, les budgets sont respectés et les temps morts sont quasiment inexistants). Le secret réside, semble-t-il, dans le fait que les dirigeants ont remplacé les désirs personnels par la volonté collective. Les besoins des effectifs d'Exocorp sont toujours considérés. Chaque relation est étroitement contrôlée pour assurer un modèle sain et l'implantation neutre d'un courant stable des priorités quotidiennes. Du temps pour les activités créatrices est planifié dans l'organisation trimestriel. Les attentes claires et bien expliquées sont les fondements de la joie.



ZSPACE ✦ Au-delà des frontières

Ne jamais dire à un chercheur de ZSPACE que quelque chose est impossible. Pour l'équipe de ZSPACE, la recherche technologique requiert un regard particulier, une absence de peur et de l'empressement à embrasser des ambiguïtés momentanées. ZSPACE demande la perfection et ses processus considèrent l'erreur de production durant le développement comme nécessaire pour arriver à une exécution impeccable. Sa technologie jalouse le système solaire ; chaque besoin est anticipé, chaque production s'autorépare et chaque interface s'adapte aux besoins de son utilisateur.



SAGA ✦ Demain s'enseigne aujourd'hui

L'Académie Scientifique pour l'Avancement Global est pionnière dans la recherche intégrative et pratique une approche coopérative, désintéressée dans l'avancement technologique. Son engagement dans les sciences et le service public est légendaire. En tant qu'employés d'une agence dépendant du financement public, les membres de SAGA sont les avocats d'un meilleur monde pour demain grâce à un travail collectif et une éducation basée sur l'expérience. Aucune recherche ou exploration n'est complète avant d'avoir été réalisée suivant une leçon planifiée.



COSMOSIS ✦ Tout est Harmonie

Ne laissez pas l'apparente nonchalance des chercheurs de COSMOSIS vous tromper. Ces individualistes farfelus sont à la pointe de l'utilisation des dynamiques du chaos pour modeler l'impact collatéral sur l'harmonie écologique. L'« Effet Papillon » n'est pas juste une métaphore pour COSMOSIS, c'est un sujet quotidien de mesures sophistiquées.

Bien sûr, les employés de COSMOSIS, surfent tous sur les vents solaires le week-end et réalisent des cultures de façons antiques, mais il n'y a rien de superficiel dans leur respect de l'harmonie cosmique. Il n'y a aucun endroit comme Homéostasies.



前衛星 ✦ Nouveaux yeux, nouvelle vie
STELLAR VANGUARD

Le but ultime pour Stellar Vanguard est une galaxie remplie de colonies humaines et prospères. Pour les membres de cette organisation hyperactive, où qu'ils aillent, ils y vont de tout leur cœur ; ce sont en permanence des agents de voyage.

Les Stellar Vanguard exploitent la croyance que l'espèce humaine tire profit des avantages d'être toujours en mouvement. Ils savent où se trouvent les choses et sont sollicités pour expérimenter les vues les plus fantastiques du système solaire. Les plus grandes vacances sont celles qui ne se terminent jamais. Et la maison ultime de l'humanité est le voyage dans les étoiles.



INFINITY ✦ La chance vous attend
LIMITED

La possibilité théorique attire les scientifiques à Infinity Limited. L'organisation est remplie d'experts hautement spécialisés dans des domaines comme l'évolution gravitationnelle, la topologie quantique et l'entropie cosmique. Si les employés ne disent pas « Et si ? » toutes les heures, ils ne sont pas productifs. Pour unir ce personnel original, Infinity Limited sélectionne des dirigeants avec un souffle de connaissances, beaucoup d'intérêts et une tolérance pour les « seuils de vitesse de libération cognitive bas » (ex. : laps de temps d'attention courts). Les tous meilleurs administrateurs apprécient aussi le comportement superstitieux et les jeux de mots, énormément de jeux de mots.

LÉGENDE DES ICÔNES

	Equipage		Amélioration
	Science		Révision
	Technologie Bio		Avantage unique
	Réparation		Avantages répétés
	Moteur		Connecteur

STATION FARLIGHT

Le plateau de jeu représente le Centre Interstellaire connu sous le nom de Station Farlight. Dans le cadre des règles, les termes « Station Farlight », « Station » ou encore « Plateau de jeu » sont utilisés indifféremment.

A : PISTE DE SCORE

Si vous allez au-delà de 40 points, retournez le marqueur de score sur la face « 40 » et continuez sur la piste de score.

B : SERVICES

Les services procurent divers services sur lesquels vous pouvez miser durant la Phase d'Enchère. Vous pouvez toujours miser sur ces services.

C : PIÈCES DE VAISSEAU

Les pièces représentent les différentes pièces d'équipement sur lesquelles vous pouvez miser pour améliorer votre vaisseau durant la Phase d'Assemblage.

D : MISSIONS

Les missions sont des travaux à réaliser et qui sont affichés dans la station. **Compléter des missions est le principal moyen de scorer dans Farlight.**



MANCHE DE JEU

▶ PHASE D'ENCHÈRE

a. Placez les tuiles Enchère faces cachées (dans l'ordre du tour, chaque joueur doit placer 2 tuiles au premier tour, 2 tuiles au second et 1 au troisième)

▶ ▶ PHASE D'ASSEMBLAGE

a. Déterminez le vainqueur des enchères (pour les pièces de vaisseau et les services)
b. Installez les pièces de vaisseau
c. Gagnez les bénéfices des icônes présentes sur les vaisseaux.

▶ ▶ ▶ PHASE DE LANCEMENT

a. Résolez les enchères des missions
b. Complétez les missions.
c. Vérifiez la fin de partie et réinitialisez la manche.

FIN DE PARTIE ET SCORE

▶ LA PARTIE S'ARRÊTE QUAND :

- Une mission climatique a été complétée.
- Il n'y a plus assez de pièces de vaisseau pour compléter la station.

▶ DÉCOMPTE FINAL

1. Déterminez les vainqueurs des Récompenses Industrielles.
5 points par récompense.
S'il y a égalité, tous les joueurs à égalité gagnent les 5 points.
2. Gagnez 1 point pour chaque 3 jetons Equipage et Science.
N'importe quelle combinaison de 3 jetons compte.
3. Calculez le total de points de la Station, des Récompenses et des jetons. Le score le plus élevé gagne.

EN CAS D'ÉGALITÉ

1. Tirez au hasard une Récompense Industrielles non utilisée. Le vainqueur de la récompense gagne.
2. Si les joueurs sont encore à égalité, répétez l'opération jusqu'à qu'il y ait un vainqueur ou qu'il n'y ait plus de Récompense disponible. Si c'est le cas, les joueurs à égalité gagnent la partie ensemble.

