

TOUR DU JOUEUR

Chacun de vos tours consiste à réaliser les étapes suivantes, dans l'ordre indiqué.

0. Avancer ses équipes sur les pistes d'approche (époque *Stellaires* uniquement) ; puis
 1. Effectuer une (et une seule) Action ; puis
 2. Vérifier si vous remplissez un ou plusieurs Contrats et prendre sa récompense ; puis
 3. *Indemnités (ignoré en solo)*
 4. Effectuer un Transfert d'équipe gratuit ; puis
 5. Défausser les cartes jouées et réassortir les Offres ; puis
 6. Piocher une carte si vous avez 4 cartes ou moins en main.
- De plus, les cartes avec des capacités « *ATOUT* » peuvent être jouées à certains moments de votre tour ou pendant le tour de la Concurrence.

1. Effectuer une Action (détail dans les pages suivantes)

- Voyager (*Move*). **Base requise**. Effet Radiation aux Époques *Planétaires* & *Stellaires*).
- Recherche (*Research*).
- Explorer (*Explore*).
- Produire (*Produce*). **Base requise**.
- Génétique (*Genetics*).
- Spécial (*Special*). Pas de valeur.
- Améliorer (*Upgrade*). Pas de valeur.
- Bâtir (*Build*). Effet Radiation aux Époques *Planétaires* & *Stellaires*.
- Époques *Planétaires* & *Stellaires* : Révélation (*Revelation*).
- Époque *Stellaires* : Coloniser (*Colonize*). **Base requise**.

Mis à part *Améliorer* et *Spécial*, toutes les Actions requiert une valeur. Plus haute est cette valeur, plus l'Action est puissante. De base une Action est à 0 et vous devez l'augmenter en utilisant tout ou partie des effets suivants :

- Utiliser l'INFRA de votre QG. Vous pouvez cumuler toutes les cartes Infra correspondant à l'Action que vous effectuez, les autres Actions de la carte sont ignorées ;
- Jouer une ou plusieurs cartes de votre MAIN. Toutes les cartes jouées doivent correspondre à l'Action que vous effectuez (couleur, nom et thème identique). Toutes les autres Actions de la carte sont ignorées ;
- Utiliser la Capacité d'une BASE. Les Actions *VOYAGER*, *PRODUIRE* et *COLONISER* ne peuvent être réalisées sans la présence d'une Base (certaines Bases donnent un bonus à la valeur d'une Action spécifique prise dans le Site ou la Région) ;
- Utiliser le bonus donné par une carte *PROGRÈS* (époques *Planétaires* & *Stellaires*).
- Dépenser du PROFIT (époques *Planétaires* & *Stellaires* seulement).

Les maths dans *SpaceCorp* : Lorsqu'une valeur doit être déterminée, effectuez toujours les additions et soustractions avant d'appliquer les multiplications ou divisions.

2. Réclamer un Contrat

Si vous avez les prérequis de l'un des 7 Contrats associés à l'époque actuelle dans le tableau *Contrats* et que ce Contrat n'a pas déjà été rempli, vous pouvez le réclamer.

Vous gagnez le Profit listé dans le Contrat puis déplacez le marqueur dessus pour signaler qu'il n'est plus disponible pour le reste de la partie. Plusieurs contrats peuvent être remplis pendant un tour.

Notez que la Concurrence effectue la même vérification pendant son tour et gagne les récompenses indiquées (déplacez le marqueur pour elle).

Important : Votre Base de Départ n'est jamais comptée dans le calcul du nombre de Bases possédées pour remplir un Contrat

Exemple : vous construisez une 4^e Base sur des Sites Non-Lagrange, sans compter votre Base de départ sur Terre vous avez rempli le 3^e Contrat et vous gagnez 2F.

3. Indemnités. Ignoré en Solo.

4. Transférer une Équipe

Vous pouvez transporter une de vos équipes d'une de vos Bases à une autre.

- L'équipe n'a pas effectué d'Action à ce tour ;
- L'équipe doit partir d'un Site avec une de vos Bases ;
- L'équipe doit arriver sur un Site avec une de vos Bases ;
- Au moins une des deux Bases (départ ou arrivée) doit être un *Spatioport*.

5. Défausser ses cartes & Réassortir les Offres

Vos cartes jouées sont mises en défausse, sauf celles utilisées depuis votre QG (Infra).

Ensuite, remplissez les emplacements vides des Offres du plateau principal (du haut vers le bas) à partir du paquet Joueur. Si ce paquet est vide, l'Offre reste vide.

Note : les cartes du paquet Concurrence ne vont pas dans les Offres.

6. Pioche

Dernière étape de votre tour. Si vous avez 4 cartes en main ou moins, piochez une carte de votre paquet Époque Joueur. Si le paquet est vide, l'étape est ignorée.

EFFET ATOUT EN SOLO

Les avantages des cartes *Atout* sont modifiés pour le jeu en SOLO. Il faut ignorer le texte sur les cartes et se reporter au tableau sur la feuille d'aide (*Joueur / Concurrence*). Voir tableau *Atout* pour savoir quand jouer la carte et son effet Solo.

ÉPOQUES

A l'époque *Planétaires*, toutes les règles de l'époque *Navigateurs* s'appliquent, celles spécifiques à *Planétaires* s'ajoutent (ou remplacent).

A l'époque *Stellaires*, toutes les règles des époques *Navigateurs* et *Planétaires* s'appliquent, celles spécifiques à *Stellaires* s'ajoutent (ou remplacent).

ACTIONS JOUEUR (X = valeur totale de l'Action)

Prérequis : Avoir une de vos Bases sur le Site de départ ou d'arrivée (les Bases de la Concurrence ne comptent pas).

Restrictions : Coût de Frontière de Région. Les frontières sont matérialisées par des traits avec un coût de distance dans un losange bleu. Ce coût doit être payé pour franchir la Frontière, dans les deux sens.

Pénalité de Gravité. Certains Sites ont un malus de gravité qui augmente la Distance.

Voir Effet Radiation (p. 5) lors des époques *Planétaires* et *Stellaires*.

Effet : Déplacez votre Equipe depuis son Site de départ vers son Site d'arrivée, en dépensant X *VOYAGER* correspondant à la Distance entre les deux Sites.

La Distance est calculée comme suit :

- 1 pour décoller du Site de départ dans sa Région environnante (+ Gravité).
- +Y pour traverser chaque Frontière rencontrée (coût Distance du losange bleu).
- +1 pour atterrir sur le Site d'arrivée (+ Gravité).

Note : Une Base *Spatioport* au départ d'un Mouvement donne un bonus.

Ex : La distance Lune-Sisyphé est de 4 (+1 décollage, +2 Frontières, +1 Atterrissage).

La distance Terre-Lune est de 4 (+1 décollage, +2 Gravité, +1 Atterrissage).

Dépenser du Profit (*Planétaires* et *Stellaires*) : $-1\mathbb{F} = +1$ *Voyager* (maximum $-3\mathbb{F}$).
La valeur ajoutée en Profit doit obligatoirement être strictement inférieure à la valeur acquise par les moyens normaux (cartes, Infra et bonus).

Ex : Si vous avez payé 3 en cartes/Infra, vous ne pouvez dépenser que $-2\mathbb{F}$ maximum.

Mars Nord & Sud (Navigateurs) : Mars est divisée en 2 Sites. Une Equipe doit atterrir dans un des deux Sites, au choix. Se déplacer d'un Site de Mars à l'autre coûte 3 en Distance (on ne compte pas la Gravité car on ne quitte pas la planète).

Marqueur 1er Au-delà

Ceinture d'Astéroïdes (Navigateurs) : La première Equipe atteignant ce Site obtient le marqueur *1er Au-delà*. Il donne un avantage au début de l'époque *Planétaires*. Une équipe dans cette Région ne peut plus effectuer aucune Action jusqu'à la fin de l'époque en cours.

Nuage d'Oort (Planétaires) : La première Equipe atteignant ce Site obtient le marqueur *1er Au-delà*. Il donne un avantage au début de l'époque *Stellaires*. Une équipe dans cette Région ne peut plus effectuer aucune Action jusqu'à la fin de l'époque en cours.

Effet TRANSIT (Planétaires)

Les Régions Saturne, Uranus, Neptune et Pluton ont chacune des coûts de TRANSIT entre elles. Quand vous vous déplacez d'une de ces Régions vers une autre, consultez la liste pour connaître la Distance ajoutée au total à partir de la Région de départ.

Ex : Distance Japet-Umbriel = 12 (+1 Décoller, +6 Transit, +4 Frontière, +1 Atterrir).



Effet : La valeur totale de l'Action *VOYAGER* est multipliée par le chiffre indiqué. Les additions sont faites avant les multiplications. Si aucune valeur n'est générée, le multiplicateur devient la valeur.

Exemples : Vous jouez quatre cartes *Voyager* 3, 5, x3 et x4. La valeur totale est 96 ($3+5 = 8$, $8 \times 3 = 24$, $24 \times 4 = 96$).

Si vous n'aviez joué que des multiplicateurs (x3,x3,x5), la valeur totale serait $3 \times 3 = 9$, $9 \times 5 = 45$. Si vous n'aviez joué qu'une carte *Voyager* x4, la valeur totale serait 4.

Déplacements Interstellaires (Époque Stellaires)

Chaque Région contient un Site de Système Stellaire, ou un Site *Bras d'Orion*, ou le Site *Sol*, ou est vide. Le coût de déplacement vers une Région du plateau *Stellaires* est égal au total des frontières traversées. Il n'y a plus de coût de décollage et d'atterrissage comme dans les époques précédentes.

Exemple : Un déplacement Étoile *Kapteyn-Epsilon Eridani* coûte 60 (40+20).

Systèmes Stellaires

Chaque Système est un Site unique contenant une, deux ou trois cases d'Exploration. Un Système avec deux Étoiles ou plus est un Système multi-étoiles.

Le nom d'un Système indique ses coûts Explorer (e#) et Bâtir (b#).

Chaque Système possède un Piste d'Approche, composée de 3 cases pointant vers l'étoile. Lorsqu'une de vos équipes se déplace vers un Système Stellaire, placez-la sur la case la plus éloignée de l'Étoile (il peut y avoir plusieurs équipes par case). Une équipe ne peut plus effectuer d'Actions tant qu'elle est sur une piste.

Au début de chacun de vos tours, avancez d'un espace vos équipes sur une Piste d'Approche. Si elle est déjà sur la case la plus proche de l'Étoile, placez-la sur l'Étoile.

Le Bras d'Orion (conditions d'accès)

Les équipes des Régions extérieures de la carte peuvent se déplacer au-delà du voisinage direct de *Sol*, dans cette zone. Pour cela il faut décoller à partir d'une Région adjacente à *Bras d'Orion* et posséder une Colonie dans cette Région adjacente. Une équipe dans la Région *Bras d'Orion* ne peut plus effectuer d'Actions.

Récompense : La 1^{ère} équipe arrivant dans une Région *Bras d'Orion* gagne 5 \mathbb{F} . Par la suite, une équipe entrant une Région inoccupée de *Bras d'Orion* gagne 2 \mathbb{F} .

Régions vides et Régions proches

Une équipe ne peut terminer son tour dans une des quatre Régions vides. Elle doit toujours avoir suffisamment de points *Voyager* pour atteindre une Région avec un Site.

Sites et Régions « PROCHES » : Certains effets se réfèrent à une zone « proche ». C'est une zone se situant à une Distance de 20 ou moins.

Exemple : *Epsilon Indien* est proche de *Lacaille 9352*, mais pas de *Ross 780*. Tout ce qui est dans la Région *Lacaille 9352* est proche de ce qui se trouve dans *Epsilon Indien*.



Prérequis : Avoir 7 cartes ou moins en main.

Effet : Payez X RECHERCHE et piochez X cartes au total, du paquet Époque et/ou des Offres. Les cartes sont piochées une par une, les Offres vides ne sont pas réassorties entre chaque pioche. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. *Ex : 3 cartes « Recherche 2 » font piocher 6 cartes.*



Prérequis : Avoir une de vos Équipes sur le Site et un emplacement Exploration vide sur ce Site (sans tuile Découverte).

Restrictions : Un Site sans Coût d'Exploration e# ne peut pas être exploré (ex : Sites Points Lagrange).

Effet : Payez X EXPLORER, égal ou supérieur au Coût Exploration du Site, indiqué par « e# ». Piochez une tuile Découverte de la pile correspondant au coût Exploration (e1, e2 ou e3). Placez cette tuile face visible sur l'emplacement vide du Site.

Placez l'Équipe ayant effectué la Découverte sur la tuile Découverte, elle revendique la découverte du Site. Le Site est revendiqué tant que l'équipe y est présente. Si la Concurrence construit une Base sur un de vos Sites revendiqués, vous en tirez profit (voir Action Bâti). *Ex : 1 Explorer pour la Lune, 1 tuile Découverte de la pile e1.*

Dépenser du Profit (Planétaires et Stellaires) : $-1\mathbb{F} = +1$ Explorer (maximum $-3\mathbb{F}$). La valeur ajoutée en Profit doit obligatoirement être strictement inférieure à la valeur acquise par les moyens normaux (cartes, Infra et bonus).

Tuiles Découverte

Chaque tuile donne une ou plusieurs Découvertes (noms dans les lignes du haut) et un ou plusieurs des effets suivants :

- Récompenses immédiate (en bas à gauche). *Ex : 2\mathbb{F}, Gén. 1, Rév. 1.*
- Bénéfices/Malus permanents (en bas à droite). *Ex : P1, Base +2, Col. 1.*
- Symboles (au centre) : Bonus donnés par d'autres effets (Base, Contrat, Atout...)

Si une tuile Découverte demande d'en piocher une autre d'une pile différente, la nouvelle tuile remplace l'actuelle (défaussée).

Si la Récompense ou le Bénéfice d'une tuile Découverte est en rouge, cela déclenche un effet spécial : voir les règles Alien Culture Contact (ci-contre).

Exploration d'un Système Étoile

Lorsque vous effectuez une Action EXPLORER sur une Étoile avec une équipe, placez une tuile Découverte sur chacun de ses emplacements vides d'Exploration (piochez et résolvez une tuile sur les espaces Primaire puis Secondaires). L'équipe revendique toutes les tuiles placées en se plaçant sur l'une d'elles.

Exemple : Votre équipe sur Epsilon Eridani fait une Action Explorer de valeur 10 (e10). Vous piochez et résolvez l'effet d'une Découverte pour l'emplacement Exploration Primaire, puis pour un Secondaire, puis pour le 2^e Secondaire (+ gains récompenses).

Si le texte d'un effet Découverte est en rouge, c'est un effet spécial décrit ci-dessous.

Contact Culture Alien : La tuile Découverte indique de piocher une tuile ALIEN (elle remplace la tuile actuelle). Appliquez l'effet de cette nouvelle tuile.

Il existe deux tuiles ALIEN avec un effet particulier :

- PHOBES. Si la Concurrence pioche cette tuile, défaussez-la et piochez-en une autre. Si vous la piochez, déplacez vers SOL une de vos équipes dans la Région, sauf si vous possédez l'Avancée « Champs Énergétiques ». Aucun bénéfice (immédiat ou permanent) n'est reçu des Découvertes tant que vous n'avez pas de Base SECURITÉ sur Phobes.
- INTROVS. La Concurrence défausse cette tuile et en pioche une autre. Si vous la piochez, vous ne pouvez pas construire de Bases dans ce Système tant que vous n'avez pas l'Adaptation « Focus Sensoriel ».



Prérequis : Avoir une Base présente (une équipe n'est pas nécessaire). Après l'époque Navigateurs, vous pouvez aussi collecter la Production de votre QG (Case Production héritée).

Restrictions : La tuile Découverte doit avoir une valeur de Production (P#).

Effet : Payer X PRODUIRE, égal ou supérieur au nombre de tuiles desquelles vous voulez collecter la Production. Vous gagnez un Profit égal aux valeurs P totales collectées.

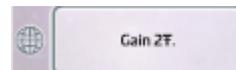
Exemple : Vous générez 1 Produire, vous pouvez collecter la production d'une seule tuile avec votre Base. Vous choisissez Éléments Exotiques, là où se situe votre Base Raffinerie qui octroie +1 à la valeur P de la tuile. Vous collectez 2\mathbb{F} (P1 + bonus 1).



Effet : Payez X GÉNÉTIQUE pour déplacez votre cube marron Génétique de X espaces sur la Roue Progrès du QG (sens horaire).

Un tour complet dans la Roue Progrès permet de gagner une carte Adaptation (pas de bénéfice à l'époque Navigateurs en faisant un tour complet).

Note : Certaines Découvertes et la Base Bio Lab avancent aussi le cube Génétique.



SPÉCIAL : Cette Action est limitée à 1 seule carte par tour.

Effet : Suivez les instructions de la carte jouée depuis la main.

L'Action Spéciale Prototype Antimatière n'est pas un voyage standard (ne requiert pas de carte/Infra Voyager). L'Action Spéciale Sonde en Espace n'est utilisée que sur un Site avec une case Exploration (vide signifie sans aucun jeton).



AMÉLIORER : Cette Action est limitée à 1 seule carte par tour.

Effet : Cette carte peut être utilisée comme nouvelle INFRA dans votre QG (elle peut aussi remplacer une Infra existante). Placez la carte dans l'emplacement 1, 2 ou 3 (pas de carte dans Recherche Infra).

Une nouvelle carte Infra est utilisable à partir de votre tour suivant.

Si elle remplace une carte de l'époque actuelle, l'ancienne carte retourne dans votre main. Si la carte remplacée est d'une époque plus ancienne, elle est retirée de la partie.



Prérequis : Avoir une de vos Equipes sur le Site.

Restriction : Une seule Base par Site (Construction impossible si une Base est déjà présente). S'il y a des emplacements

Exploration sur le Site, chacun doit être occupé par une tuile Découverte.

Voir Effet Radiation (p. 5) lors des époques Planétaires et Stellaires.

Effet : Payez X BÂTIR, égal ou supérieur au Coût Construction du Site, indiqué par « b# ». Si le Site possède une ou plusieurs Découvertes modifiant le coût de Construction, appliquez ces bonus et/ou malus (le coût ne peut être inférieur à 0).

Prenez un jeton Base dans votre QG et placez-le sur le Site.

Exemple : Construire une Base sur Mars Sud coûte 6 Bâtir (b6).

Dépenser du Profit (Planétaires et Stellaires) : $-1\text{F} = +1 \text{ Bâtir}$ (maximum -3F).

La valeur ajoutée en Profit doit obligatoirement être strictement inférieure à la valeur acquise par les moyens normaux (cartes, Infra et bonus).

Si vous construisez une Base sur un Site où se trouve une équipe Concurrence, retirer cette équipe. Si l'équipe retirée était sur une tuile Découverte, la Concurrence reçoit une compensation (voir Revendication).

Exemple : La Concurrence a une équipe sur Lune. Elle place une tuile Découverte, gagne +1F et revendique cette nouvelle tuile. Vous aussi avez une équipe sur Lune. Vous utilisez l'avantage de la tuile Découverte (Base -1) pour construire une Base avec un coût diminué. Vous placez une Base Recherche pour un coût de 1 Bâtir (b2 -1). La Concurrence gagne +2F en compensation puis retire son équipe. Vous piochez 1 carte d'une Offre (Bénéfice de la Base Recherche).

Bases

Six Bases Spécialisées sont disponibles pendant l'époque Navigateurs.

Vous ne pouvez pas utiliser le bonus d'une Base Concurrence (et vice-versa).

IMPORTANT : chaque Base possède un prérequis pour être construite et offre une récompense immédiate ou un bénéfice permanent.

Pour la construction d'une Base à l'époque Stellaires, voir ci-contre.

Revendication

Si le Site possède une Découverte revendiquée par la Concurrence (Equipe sur la tuile Découverte), gain de +2F pour la Concurrence. Si vous avez une Découverte revendiquée sur un Site où la Concurrence construit une Base, vous gagnez +2F.



Prérequis : Cette Action est acquise à l'époque Planétaires (aussi utilisable à l'époque Stellaires).

Effet : Payez X RÉVÉLATION pour déplacer votre cube noir

Révélation de X espaces sur la Roue Progrès du QG (sens horaire).

Un tour complet dans votre Roue Progrès permet de gagner une carte Avancée.

Construire des Bases dans un Système Étoile (Époque Stellaires)

Une équipe sur une étoile effectuant une Action BÂTIR va ajouter une Base sur chacune des tuiles Découverte dans la Région (respecter le prérequis de construction des Bases).

Le coût de l'Action est indiqué par la valeur b# du Système, modifié par les effets Découverte dans le système.

Si la Concurrence a revendiqué une ou plusieurs tuiles Découverte là où vous construisez, elle gagne 2F au total en compensation comme prévu (idem pour vous).

Exemple : Dans Epsilon Eridani (e10 / b8), votre exploration avait révélé « Ruines Alien » (Base +4), Anneaux (P2) et « Poussière d'étoile » (Base +4).

Votre Action BÂTIR doit atteindre une valeur de 16 ou plus (b8+4+4). Une fois faite, vous pourrez choisir et placer 3 Bases éligibles (1 par tuile Découverte).

CARTES PROGRÈS (AVANCÉE OU ADAPTATION)

Dès qu'un de vos deux cubes de votre Roue Progrès avance (ou passe) sur l'espace en haut « Avancée ou Adaptation », vous gagnez une carte ADAPTATION (cube marron Génétique) ou une carte AVANCÉE (cube noir Révélation).

Note : ce gain ne se déclenche pas à l'époque Navigateurs.

Sélectionnez une carte Progrès correspondant au type gagné dans le tableau Annexe.

Vous ne pouvez pas prendre une carte ayant le même nom qu'une déjà possédée.

Il existe deux versions de chaque Progrès, une avec un bonus de Profit et l'autre sans.

Ex : il existe 2 cartes Réseau Sondes, vous ne pouvez en gagner qu'une par partie.

Notez que la Concurrence peut retirer deux cartes avec le même nom.

Placez la carte sélectionnée près de votre QG, face visible. Cette carte octroie son Profit immédiatement, indiqué dans le cercle à gauche du type (parfois aucun).

Exemple : La carte « Enfants des étoiles » donne 1F lorsqu'elle est acquise.

Le bénéfice indiqué dans le cadre principal est une capacité permanente jusqu'à la fin de la partie ou un effet unique puissant déclenché une seule fois lors de l'acquisition.

Certaines cartes indiquent une condition, inscrite dans un cadre jaune, qu'il faut obligatoirement remplir pour pouvoir acquérir la carte.

ERRATAS OFFICIELS

- Tuile Colonie « Kim » : Son numéro est 4, pas 0 (important pour le mode Solo).

- Page 7 du Manuel Solo : Dans l'exemple « Jouer des cartes », les valeurs pour Voyager sont barrées par erreur. Ce sont les textes « Atout » et « Bâtir » qui doivent être barrés.

- La carte Atout « Sauvetage » n'est pas indiquée dans le tableau d'Aide de jeu Solo. Son effet en solo est celui de Recyclage.

EFFET RADIATION (Époques *Planétaires* et *Stellaires*)

Toutes les Régions au-delà de la Ceinture d'Astéroïdes ont des radiations élevées. Vos Actions *VOYAGER* et *BÂTIR* effectuées dans des zones « Radiation » vous coûtent du Profit si l'Action ne contient pas l'effet *Protégé*.

Certaines cartes inclues deux valeurs pour la même Action, une normale et une *Protégée*. Vous devez en choisir une seule. Si au moins une carte contient le terme *Protégé* (y compris dans *Infra*), alors l'ensemble de l'Action est considéré comme Protégé.

Exemple : La carte de gauche contient une Action BÂTIR 2 avec Protégé. La carte de droite contient deux Actions BÂTIR, dont une Protégée. Si vous les utilisez ensemble, vous prenez le BÂTIR 2 de la première carte qui donne Protégé à l'ensemble de l'Action, puis l'Action normale BÂTIR 2 de la 2^e carte, pour avoir la valeur maximale possible.



Base Usine de Bouclier (Protection des RADIATIONS)

Dans les époques *Planétaires* et *Stellaires*, vous pouvez construire des Bases *Usine de Bouclier*.

Vos Actions *VOYAGER* débutant dans une Région (pas seulement un Site) possédant une Base *Usine de Bouclier* sont automatiquement Protégées.

Vos Actions *BÂTIR* effectuées dans une Région (pas seulement un Site) possédant une Base *Usine de Bouclier* sont automatiquement Protégées.

Notez que la Région *Système Solaire Intérieur* (départ) possède une Base *Usine de Bouclier*, donc tous vos déplacements depuis cette Région sont *Protégés*.

Coût *VOYAGER* & *BÂTIR* non-protégé dans une zone Radiation :
 Époque *Planétaires* : Action *VOYAGER* ou *BÂTIR* sans « Protégé » vous fait perdre -2 \mathbb{F} .
 Époque *Stellaires* : Action *VOYAGER* ou *BÂTIR* sans « Protégé » vous fait perdre -3 \mathbb{F} .
 Ces Actions sont impossibles si vous ne pouvez pas payer la perte de Profit.

ETABLIR DES COLONIES (*Stellaires*)

Vous pouvez choisir l'Action *COLONISER* comme Action de votre tour. Pour coloniser dans une Région vous devez respecter les prérequis suivants.

Prérequis : Avoir tous les emplacement Exploration dans la Région occupés par vos Bases et aucune Colonie déjà présente (une seule Colonie par Région).

La présence d'une équipe n'est pas nécessaire pour établir une colonie. Vous pouvez choisir n'importe quelle tuile *COLONIE* disponible dans le tableau *Annexe*, tant que vous avez les Points Colonie (CP) requis.



Points Colonie : Chaque tuile Colonie possède un nombre de points (en haut) représentant sa valeur de Colonie (5 points dans l'exemple ci-contre). Vous devez accumuler un nombre de *Points Colonie* (CP) équivalent ou supérieur à la valeur de la Colonie pour pouvoir l'établir.

Les CP se gagnent avec n'importe quelle combinaison des effets ci-dessous, chacun déclenché une seule fois :

- X CP, où X est égal à tous les points *Col* des tuiles *Découverte* dans la Région ;
- 1 CP si vous possédez déjà une Colonie « proche » (voir *Région proche*, p. 2) ;
- 1 CP s'il y a une Base *Industrielle* dans la Région ;
- 1 CP s'il y a 2 Bases ou plus dans la Région ;
- 1 CP si vous retirez du jeu une de vos équipes dans la Région ;
- 1 CP si vous dépensez 5 \mathbb{F} ;
- 1 CP si vous utilisez votre *Infra* et/ou vos cartes jouées avec une valeur *BÂTIR* de 8 ou plus (ou 12 si vous colonisez une Région *Multi-Étoile*) ;
- 1 CP si vous avez la carte Adaptation « *Acclimatation* ».

Placez la tuile *Colonie* sélectionnée dans la Région ciblée. La propriété d'une Colonie revient au compétiteur propriétaire des Bases dans la Région (Joueur ou Concurrence).

Bénéfices de Colonie

Valable uniquement pour vous, pas la Concurrence.

Chaque Colonie possède un bénéfice unique, décrit dans le tableau *Annexe*. Certains sont immédiats ou en fin d'époque, d'autres permanents.

Une Colonie procure 1 CP lors d'une colonisation dans une Région « proche ». Elle permet une Action *Voyager* dans une Région *Bras d'Orion* adjacente. A la fin de l'époque, elle donne une récompense basée sur le nombre total de Colonies contrôlées.

RÉCOMPENSES AMÉLIORÉES DES CONTRATS (Époques *Planétaires* et *Stellaires*)

Si un Contrat *Navigateurs* n'a pas été rempli pendant l'époque précédente, le Contrat correspondant à l'époque *Planétaires* est augmenté du montant des deux contrats combinés. Déplacez le marqueur dans la colonne *Planétaires* correspondante quand il est rempli.

*Exemple : Le Contrat N°1 n'a pas été rempli à l'époque Navigateurs. La valeur de la récompense de ce Contrat à l'époque Planétaires est donc de 5 \mathbb{F} (2 \mathbb{F} pour l'époque *Navigateurs* + 3 \mathbb{F} pour *Planétaires*).*

Un Contrat non rempli pendant les époques avant *Stellaires* est amélioré. Par exemple un Contrat non rempli aux époques *Navigateurs* et *Planétaires* est augmenté du montant des trois contrats combinés. Déplacez le marqueur orange de la ligne correspondante dans la colonne *Stellaires* quand il est rempli.

FIN D'UNE ÉPOQUE

Une époque se termine lorsque :

- 6 Contrats ou plus pour l'époque actuelle sont remplis à la fin d'un tour ; ou
- Un paquet de pioche (le vôtre ou Concurrence) est vide. Le Joueur effectue un dernier tour avant la fin de l'époque (pas la Concurrence) ; ou
- Époque *Stellaires* seulement : la Concurrence place sa 8^e Colonie.

CONTINUER LA PARTIE

A la fin des époques *Navigateurs* et *Planétaires*, préparez l'époque suivante :

1a. Bonus de Production Concurrence. La Concurrence gagne $+X\mathcal{F}$, où X est égal à la combinaison « Base Concurrence/*Découverte* » ayant la plus forte valeur P#.

1b. Production héritée. Vous pouvez choisir une *tuile Découverte* en jeu avec une de vos Bases ayant une valeur de Production P#. Retirez cette tuile et cette Base et placez-les dans votre QG dans la case *Production Héritée*. Vous pouvez remplacer le duo précédent (dans ce cas l'ancienne Base retourne dans votre réserve, la tuile *Découverte* est retirée du jeu).

Ce duo Base/*Découverte* peut continuer à produire lors de la prochaine époque, comme s'il était sur le plateau principal.

2. Cartes : Les cartes dans votre Infra restent au QG. Toutes les autres cartes de l'époque et celles de la Concurrence (main, Offres, défausses, paquets de pioche) sont retirées. Si c'est la fin de l'époque *Planétaires*, les cartes *Progrès* restent où elles sont.

3. Autre matériel (jetons, marqueurs, cubes, etc) : retirez le matériel présent sur le plateau. Vos Bases et Equipes retournent dans votre QG (sauf la Base *Production Héritée*), celles de la Concurrence sont mises de côté pour le moment.

Les tuiles *Découverte* retirées retournent dans la boîte.

Si le marqueur *1er Au-delà* est toujours sur le plateau, mettez-le de côté.

4. Tableau Contrats : Retirez les Equipes Concurrence du tableau, le reste n'est pas modifié (les marqueurs Profit et Contrat restent sur leur position actuelle).

5. Plateau principal : Remplacez le plateau par celui de l'époque suivante (*Navigateurs* remplacé par *Planétaires* ou *Planétaires* retourné vers *Stellaires*).

6. Le plateau *Navigateurs* est mis sur sa face « *Annexe* » (ou reste dans l'aire de jeu).

7. Nouvelle Époque : Effectuez la mise en place du plateau Époque suivant.

RÉSUMÉ MISE EN PLACE DES ÉPOQUES

Navigateurs : 1 carte Propulseur Chimique en main / 11 cartes Départ sur le paquet.

- Paquet Concurrence = *Planétaires* (6 cartes Départ dessus).
- Tuiles Exploration : 6 E1 + 3 E2.
- 2 Équipes Joueur sur Base Terre.
- Concurrence : Retirer Bases Sécurité, Usine de Bouclier et Exploitation.
- Marqueur 1^{er} Au-delà : Sur Ceinture Astéroïdes.

Planétaires : 2 cartes Départ en main / 10 cartes Départ sur le paquet.

- Paquet Concurrence = *Stellaires* (6 cartes Départ dessus).
- Tuiles Exploration : 6 E1 + 7 E2 + 7 E2 + 8 E3.
- 2 Équipes Joueur sur Base Système Solaire Intérieur.
- Progrès : 14 cartes (8 Ad. + 6 Av.). Retirer Empathie Coopérative.
- Concurrence : Ajouter Bases Sécurité, Usine de Bouclier et Exploitation.
- 1^{er} Au-delà : Sur Nuage d'Oort. Gain Joueur : 1 équipe déplacée sur Cérès + tuile *Découverte* (revendication). Gain Concurrence : 3 tours à la suite.

Stellaires : 2 cartes Départ en main / 10 cartes Départ sur le paquet.

- Paquet Concurrence = *Navigateurs* (6 cartes Départ dessus) + 8 cartes TEMPS.
- Tuiles Exploration : 8 Primaire + 8 Primaire + 6 Second. + 6 Second. + 5 Alien.
- 3 Équipes Joueur sur Base SOL.
- Progrès : +12 cartes (6 Ad. + 6 Av.). Retirer Transfert Mat. et Partenariat Silencieux.
- 1^{er} Au-delà. Gain Joueur : 1 équipe déplacée sur étoile Alpha du Centaure et 1 équipe Concurrence sur Luhman 16.
Gain Concurrence : équipe sur Luhman 16 et Alpha du Centaure, 3 tours de suite.
Pas de gain : équipe Concurrence sur Luhman 16 et Alpha du Centaure.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque l'époque *Stellaires* est terminée, vous gagnez un bonus de Profit selon le nombre de Colonies que vous possédez (*rappel : la Concurrence n'a pas ce bonus*).

Pas de Colonie = $-1\mathcal{F}$

1 Colonie = $+1\mathcal{F}$, 2 Colonies = $+4\mathcal{F}$

3 Colonies = $+8\mathcal{F}$, 4 Colonies et plus = $+13\mathcal{F}$

Ensuite, comparez votre total de Profit à celui de la Concurrence.

11 \mathcal{F} (ou plus) de plus que la Concurrence : Victoire par domination totale !

Entre 1 et 10 \mathcal{F} de plus que la Concurrence : Premier avec une marge faible.

Profit égal à la Concurrence : Pas de leader économique.

Entre 1 et 10 \mathcal{F} de moins que la Concurrence : Second avec un business viable.

11 \mathcal{F} (ou plus) de moins que la Concurrence : Faillite totale, rachat par la Concurrence !

ACTIONS COMPETITION

Au tour de la Concurrence, révéléz la carte du dessus du paquet Concurrence et effectuez l'Action correspondant au texte du mode Solo (ligne en bas de la carte, ignorer le reste). Trois Actions possibles * : OFFRE ou DÉCOUVERTE & CONTRAT ou SITE.

Offers 34

Action OFFRE

A) Les chiffres 1 2 3 4 indiquent le N° d'emplacement d'Offre où les cartes doivent être défaussées (du haut vers le bas).

Les icônes colorés (Actions ou *Atout*) indiquent quel type de cartes déclenchent un Profit si elles font partie des cartes défaussées. Le Profit est de 1F si au moins une icône correspond sur la carte. Notez que si 2 icônes identiques apparaissent sur la même carte, le Profit n'est compté qu'une seule fois.

Symbole Époque : Si le symbole de l'époque actuelle apparaît pour l'Action Offres à la place d'une icône Action ou *Atout*, la Concurrence reçoit les bonus et malus selon l'époque (liste *Action d'Offre de la Concurrence* sur le plateau principal) :

- *Navigateurs* : Concurrence gagne +1F pour chaque carte *Améliorer* défaussée.
- *Planétaires* : Concurrence gagne +1F pour chaque Action *Révélation* sur une carte défaussée et perd -1F pour chaque Action *Génétique* sur une carte défaussée.
- *Stellaires* : Concurrence gagne +1F pour chaque Action *Génétique* sur une carte défaussée et perd -1F pour chaque Action *Révélation* sur une carte défaussée.

B) Chaque emplacement Offre vide est réapprovisionné, un à la fois. Chaque fois qu'une carte *Atout* est piochée, son effet se déclenche pour la Concurrence (voir tableau *ATOUT*). Une fois son effet résolu, l'*Atout* est défaussé et remplacé immédiatement.

Si le paquet de pioche est vide, l'Action Offre s'arrête.

Exemple : Les cartes des Offres 1, 2 et 4 sont défaussées. Si les cartes 2 et 4 avaient des icônes vertes (Action *Voyager*), la Concurrence gagnerait 2F au total.

Action Progrès (Planétaires et Stellaires)

Au tour de la Concurrence, certaines de ses cartes ont une Action Progrès en plus de l'Action Offres. L'Action Progrès est toujours résolue **en premier**.

Une Action Progrès est abrégée sous la forme « Type/Nom ». Le Type est AD pour *Adaptation* ou AV pour *Avancée*. Le Nom est la première lettre de chaque mot du nom de la carte concernée.

Exemple : La carte *Adaptation "Masse Corporelle Faible"* est référencée comme Action Progrès *Ad/MCF*. La carte *Avancée "Propulseur de Saut"* est référencée *Av/PS*.

Dans le tableau *Annexe*, retirer la carte *Adaptation* ou *Avancée* indiquée, en priorité celle ayant une récompense en profit (gain immédiat).

Si la carte n'est plus présente (les 2 exemplaires ont été retirés avant), aucun effet.

Effectuer ensuite l'Action Offres de la carte Concurrence piochée.

Prérequis de Progrès

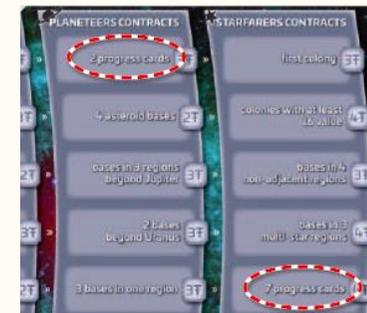
Si l'Action Progrès possède un *, retirer la carte uniquement si la Concurrence a déjà retiré les cartes indiquées dans le prérequis.

Exemple : Pour retirer la carte « *Enfants des étoiles* » (Ad/EE*), au moins 2 cartes « *Avancée* » doivent avoir été précédemment retirées par la Concurrence.

**Contrats Progrès remplis**

Le Contrat N°1 *Planétaires* est rempli par la Concurrence lorsqu'elle a retiré du tableau au moins 2 cartes *Progrès différentes*.

Le Contrat N°5 *Stellaires* est rempli par la Concurrence lorsqu'elle a retiré du tableau au moins 7 cartes *Progrès différentes*.

**One Discovery & Contract 6****Action DÉCOUVERTE & CONTRAT**

Effectuer l'étape *Découverte* puis l'étape *Contrat* (excepté pendant l'époque *Stellaires*, où seule l'étape *Contrat* est présente).

Si au moins une des deux étapes peut être réalisée, effectuer l'Action en entier. Si aucune ne peut être faite, défausser la carte et piocher la suivante du paquet Concurrence.

- 1. Etape *DÉCOUVERTE* (effectuée si au moins une case *EXPLORATION* est vide sur un Site occupé par une équipe Concurrence) : Piocher une *tuile Découverte* avec la valeur e# correspondante pour le Site occupé par la Concurrence ayant le N° le plus haut (avec un emplacement *Explorer* vide). Placer une équipe Concurrence sur cette tuile *Découverte (Revendication)*, la Concurrence gagne tout Profit indiqué sur la tuile. Si l'étape indique deux Découvertes, recommencer l'étape une 2^e fois sur un 2^e site éligible, si possible.
- 2. Etape *CONTRAT* (effectuée si le N° de Contrat mentionné n'a pas été rempli pour l'époque actuelle) : Placer une équipe Concurrence sur le Contrat indiqué. Si une équipe Concurrence est déjà présente, la retirer et marquer le contrat comme rempli (gain de Profit).

* Quelle que soit l'Action réalisée par la Concurrence, à la fin de son tour ne pas oublier de vérifier si elle remplit les conditions d'un **CONTRAT** sur le plateau **Business**.

Europa

EXTENSION SPACECORP VENTURES (règles Concurrence modifiées)**Action SITE (*Navigateurs & Planétaires*) : A ou B selon qu'une Base est présente ou pas**

A) Base présente : Si le Joueur ou la Concurrence ont déjà une Base sur le ou les Sites indiqués, effectuer l'Action Site correspondant à la situation, dans l'ordre de résolution.

Situation Site avec Base(s) présente(s)	Action
1. Le Site a une Base Joueur.	Résoudre l'Action Site sur le Site avec une équipe Concurrence ayant le plus grand N°.
2. Le Site a une Base Concurrence.	Résoudre l'Action Site sur le Site avec une équipe Concurrence ayant le plus petit N°.
3. Deux Sites sont indiqués dans l'Action et ont chacun une Base.	Résoudre l'Action Site sur le Site avec une équipe Concurrence ayant le plus grand N°.
4. Aucun N° de Site ne correspond aux situations précédentes.	Piocher une nouvelle carte.

B) Pas de Base : Si aucune Base n'est présente, Action Site selon la situation.

Situation sur le Site	Site LAGRANGE	Site avec une case EXPLORATION vide	Site avec tuile Découverte
Pas d'équipe Concurrence	Placer une Equipe Concurrence.	Placer une Equipe Concurrence. Si aucune n'est disponible, piocher et placer une tuile <i>Découverte</i> (récompense Profit).	Placer une Equipe Concurrence sur le Site (pas sur la tuile).
Equipe Concurrence présente	Retirer l'équipe et placer une Base Concurrence*.	Piocher et placer une tuile <i>Découverte</i> (récompense Profit), puis retirer l'équipe Concurrence et placer une Base Concurrence*.	Retirer l'équipe Concurrence et placer une Base Concurrence*.

* Placer une Base Concurrence :

Piocher 1 Base au hasard dans le contenant des Bases Concurrence et la placer sur le Site, face visible. Si la Base est conforme aux prérequis pour l'époque actuelle, appliquer le bonus du tableau « *Événement Base de la Concurrence* ».

Action Site avec deux Sites

Certaines Action Site comportent deux noms de Sites, séparés par un « / ».

Effectuer l'Action Site sur le premier ayant une Equipe Concurrence.

Si aucun Site n'a d'équipe Concurrence, effectuer l'Action sur le premier Site n'ayant pas de Base (le premier si aucun n'a de Base).

Site Plus Grand/Plus Petit & Pair/Impair

Le Site concerné est celui ayant le N° de Site pair ou impair le plus grand ou le plus petit, ayant une équipe Concurrence présente.

Si aucun Site avec une équipe Concurrence ne correspond, choisir un Site correspondant aux critères sans Equipe Concurrence.

Action SITE (*Stellaires*)

Effectuer la première action listée possible, selon l'ordre de résolution.

1) Si le Joueur a une Base ici et pas de Colonie, résoudre une Action Site sur le Site avec une équipe Concurrence ayant le N° le plus petit. Si aucun Site n'est valide, piocher une autre carte Concurrence.

2) Si le Joueur a une Colonie ici, résoudre une Action Site sur le Site avec une équipe Concurrence ayant le N° le plus grand. Si aucun Site n'est valide, piocher une autre carte Concurrence.

3) Si la Concurrence a une Colonie ici, elle gagne la récompense de Profit égale à la valeur de la Colonie (Points Colonie) et son tour s'arrête.

4) Si aucune équipe Concurrence n'est présente ici, elle en ajoute une.

5) Si la Concurrence a une équipe et une Base ici, elle ajoute une Colonie.

6) Si la Concurrence a une équipe ici mais pas de Base, et que toutes les cases *Exploration* contiennent chacune une tuile *Découverte*, et que le coût d'Exploration est de 4 ou 7, elle ajoute des Bases puis une Colonie.

7) Si la Concurrence a une équipe ici mais pas de Base, et que toutes les cases *Exploration* contiennent une tuile *Découverte*, et que le coût d'Exploration est de 10, elle ajoute des Bases.

8) Si la Concurrence a une équipe présente ici, et qu'une ou plusieurs cases *Exploration* sont vides et que le coût d'Exploration est de 7 ou 10, elle ajoute des tuiles *Découverte*.

9) Si la Concurrence a une équipe présente ici, et qu'une ou plusieurs cases *Exploration* sont vides et que le coût d'Exploration est de 4, elle ajoute des tuiles *Découverte*, puis des Bases, puis une Colonie.

Placer des tuiles *Découverte* : Piocher et placer une tuile sur chaque case *Exploration* vide, Primaire puis Secondaires. La Concurrence gagne les récompenses Profit.

Si elle révèle une tuile *Alien* « *Phobes* » ou « *Introvs* », défaissez-la et piocher une autre tuile *Alien*.

Placer des Bases : Piocher et placer une Base Concurrence sur chaque tuile *Découverte*. Si la Base est conforme aux prérequis de la tuile, appliquer le bonus du tableau « *Événement Base de la Concurrence* ». Ne PAS retirer l'équipe Concurrence.

Placer une Colonie : Choisir et placer la Colonie ayant le N° le plus proche de celui listé sur l'Action Site (le plus petit en cas d'égalité). La Concurrence gagne en Profit la valeur Points Colonie. Retirer les équipes Concurrence présentes, celles du joueur vont à *SOL*.