

LIVING PLANET

CHRISTOPHE BOELINGER

Où en sommes-nous ?

Année 2755 du nouveau calendrier galactique.

L'humanité échappe tout juste à l'extinction, après avoir épuisé toutes les ressources de sa planète d'origine. La minorité survivante fuit la planète à la recherche d'un nouveau foyer pour les générations à venir. La Terre n'est plus qu'une gigantesque poubelle, laissée à l'abandon par cette espèce qui s'y est toujours crue la plus brillante.

Repoussant sans cesse les frontières de l'inconnu, ces pionniers explorent toutes sortes de planètes dans l'espoir de trouver le nouvel Eden de l'humanité. Quelques planètes sont ainsi découvertes et exploitées, mais très peu sont finalement colonisées.

L'humanité se disperse de plus en plus à travers le cosmos. La rareté des ressources et l'absence de monde habitable semblent annoncer sa fin. Et bien que l'Homme ait repoussé les limites de l'espace connu aussi loin que possible, il court toujours pour sa survie, comme pour échapper à son extinction.

Jusqu'à la découverte de Mycéliandre...

La planète est initialement découverte par un groupe de chercheurs scientifiques de l'Union des Sauveurs de l'Espèce Humaine (USEH), et est identifiée comme impropre à la vie humaine. En cause, son écosystème déjà dédié à la survie de l'espèce dominante, un champignon poussant en symbiose avec des formations de geysers acides. La décision est prise de nommer ces fongus Mycélium, qui, après une analyse poussée, montrent leur capacité à fournir tous les nutriments et vitamines nécessaires au corps humain. Même la Terre, du temps de sa prospérité, n'avait su offrir cela.

Rapidement les scientifiques se mettent à cuisiner le Mycélium à toutes les sauces. Cru, bouilli, en soupe... : toutes les anciennes recettes Tops Chefs héritées d'un lointain passé et sauvegardées sur Holo-Disc sont exploitées. Après quelques semaines d'expérimentations, les chercheurs présentent une santé exceptionnelle, et un moral à son point culminant depuis le Grand Exode !

En qualité de scientifiques, ils ne peuvent nier les effets qu'eux-mêmes sont en train d'expérimenter. Ils concluent donc d'un commun accord que le Mycélium, en plus de sa capacité à dépasser de loin tout nutriment existant, est également une substance active qui dynamise le moral et l'intellect, voir probablement d'autres aspects de la psyché humaine.

Cerise sur le gâteau, après plusieurs mois d'observation médicale, aucun effet secondaire négatif n'est observé sur les sujets. Certains rapports font à l'inverse part de patients auparavant atteints de diverses maladies et complètement soignés après un régime au Mycélium. Au retour de leur première mission sur Mycéliandre, tout le personnel de l'expédition est étonnamment en parfaite santé, physique et psychique, ce qui n'était pourtant pas le cas avant cette découverte.

Le Mycélium serait-il aussi le médicament ultime ?
Est-ce le miracle que l'humanité attend ?

Peut être... Mais Mère Nature aime faire les choses de manière équilibrée. Mycéliandre n'abrite hélas pas seulement la ressource la plus convoitée de tous les temps, mais également un environnement hostile. La planète est régulièrement ravagée par de forts tremblements de terre, de violentes tornades, ainsi que par des éruptions acides, ces dernières apparaissant systématiquement dans les régions où le fameux Mycélium prolifère.

L'importance de la découverte du Mycélium efface presque totalement d'autres rapports mentionnant la découverte de pétrole, de fer et d'un nouveau minéral inconnu. Celui-ci étant très différent de tout matériau connu dans le cosmos jusqu'ici, il est nommé Vibrium, au vu de ses propriétés à absorber les vibrations. Une particularité bien spécifique dont les scientifiques lient son origine aux fréquentes secousses sismiques parcourant la planète.

Au regard de l'importance de la découverte, l'USRH veut garder Mycéliandre secret défense. Malheureusement, il n'en faut pas plus pour réveiller certains instincts basiques de l'être humain, nommés cupidité et trahison. Envoutés par l'appât de gains démesurés liés à des récompenses bien placées, les rumeurs se multiplient et se répandent pour finalement attirer l'attention de grandes corporations galactiques. Les coordonnées du nouvel El Dorado sont rapidement dans les mains des plus grosses puissances. Si l'argent faisait tourner la terre et l'a probablement menée à sa perte, le Méga-Crédit fait désormais tourner la galaxie. L'homme a toujours été cupide et avare, et cela ne changera jamais.

Ainsi, quelques années après la découverte de Mycéliandre, la majorité des corporations galactiques occupent, explorent et exploitent la planète autant que leurs moyens et l'écosystème le leur permettent. Les scientifiques réussissent à maîtriser les violentes tempêtes pour générer de l'électricité, afin d'alimenter les nombreuses installations, totalement automatisées. Cette avancée

technologique leur permet également de générer des dômes d'énergie afin de protéger leurs bâtiments des tornades les plus dévastatrices.

La course aux ressources, et par-dessus tout, la course au Mycélium, est ouverte. Une fois encore, une planète devient le terrain de jeu de grosses entreprises d'investissement, équipées de capitaux vertigineux et de moyens technologiques hors normes, mais surtout armées d'un insatiable désir de faire grossir leurs capitaux investis.

Le Mycélium devient rapidement disponible dans toute la galaxie, considéré comme la ressource la plus prisée depuis l'abandon de la Terre [année zéro du Nouveau Calendrier Galactique]. De plus en plus d'ingénieurs, de colons, de techniciens et même d'hommes d'affaire sont attirés par la planète. Les risques potentiels inhérents aux cataclysmes locaux ne semblent pas leur poser pas de problème tant qu'ils sont payés en Mycélium. Leur vie est semble-t-il toujours plus agréable que dans des cercueils de métal dérivant dans l'espace. Cet argument est indéniablement le meilleur dont disposent les corporations pour attirer les travailleurs sur la planète, afin d'installer et maintenir en état le matériel nécessaire à son exploitation.

Quelques décennies plus tard, la planète que l'on surnomme désormais 'Magnet Planet' est recouverte d'industries, de bâtiments, de mines, de robotique, et d'humains. Chaque parcelle de Mycélium y est exploitée sous la bannière d'une des quatre corporations majeures.

C'est alors que les phénomènes commencent à prendre de l'ampleur...

Plus les corporations exploitent la planète, plus les cataclysmes observés dans certaines régions commencent à se multiplier, se déplacer et augmentent en fréquence et en puissance. Plus Mycéliandre est colonisée, parasitée par ce virus techno-humain, plus les secousses, les tornades et les geysers s'amplifient. Action. Réaction.

La multiplication des geysers ne dérange finalement pas les corporations. Malgré l'augmentation des risques, ce phénomène est perçu comme une bénédiction, puisque seule source de Mycélium. Certaines corporations n'hésitent d'ailleurs pas à percer l'écorce de la planète afin de créer des geysers artificiels et faire germer toujours plus de cette ressource précieuse. Le succès de cette technique poussant la concurrence à faire de même, la planète est rapidement trouée de toutes parts.

C'est à ce moment que la théorie de la planète vivante fait sa première apparition, et que s'amorce votre histoire.

Après cinq décennies d'exploitation dans une spirale de dégradation des conditions climatiques, un groupe de scientifiques publie un rapport présentant les données relevées en différents endroits de la planète, et ce depuis l'arrivée de l'Homme. Ils prouvent ainsi que, pour chaque région analysée, la fréquence et la puissance des cataclysmes mesurés sont proportionnellement liées au niveau d'exploitation et d'industrialisation de la zone. Il ne s'agit apparemment

plus uniquement de geysers favorisés par l'activité industrielle croissante, mais de tempêtes et de tremblements de terre dont l'accroissement suit une courbe similaire au surdéveloppement de chaque région.

Leur théorie les emmène tellement loin qu'ils émettent l'hypothèse que la planète se comporte comme un organisme vivant. L'exploitation de ses ressources est comparée à la succion de son sang et au perçage de ses veines, à la destruction de ses défenses naturelles et à l'arrachage de sa chair huileuse et de son squelette métallique. Ceci sans compter la souffrance liée à la récolte outrancière de ses précieux champignons.

L'enchaînement d'hypothèses et de preuves amènent une conclusion toute aussi surprenante qu'effrayante : la planète réagit sous la souffrance et la torture que nous, les parasites, et nos machines, lui infligeons. Elle le fait à sa manière, et avec les moyens de défense à sa disposition. Plus elle souffre d'une exploitation abusive et incontrôlée, plus elle s'énerve et s'acharne à déclencher des cataclysmes pour se débarrasser de son tourmenteur.

Une annexe à l'étude envisage la situation à plus long terme, imaginant le pire scénario. Confrontée à des niveaux de souffrance insupportables, cette planète vivante devra faire face à deux options. La première sera d'abandonner et de se rendre, souffrant en silence jusqu'à s'éteindre et devenir une planète morte en orbite autour de son soleil. La deuxième sera de se battre jusqu'au bout pour son existence, finissant probablement en une massive convulsion incontrôlée, un cataclysme majeur et suicidaire qui l'emporterait elle et ses habitants dans le néant d'une explosion cosmique. Si l'on en juge par les événements survenus, il est plus que probable que l'avenir penche en faveur de cette dernière option.

Mais nous n'en sommes pas encore là, alors que votre propre histoire démarre. Tout cela n'est pour vous qu'une théorie d'un groupe de scientifiques illuminés. En tant que Directeur de Mission de renommée intergalactique au sein de la corporation que vous représentez, tout ceci n'est que spéculation. Votre mission est d'organiser l'expansion de votre corporation dans cette région de Mycéliandre, de protéger ses intérêts dans cette nouvelle ruée vers l'or et de vous assurer que votre corporation prospère sur ce dangereux Eden.



LIVING PLANET

CHRISTOPHE BOELINGER

CONTENU DU JEU



1. 24 Hexagones incluant les 3 Hexagones de départ (sans cataclysmes)
2. 1 plateau Marché Financier incluant la piste d'Épuisement de la planète.
3. 1 plateau Leader
4. 25 cartes Marché Financier
5. 4 dés (Rouge, Bleu, Jaune, Vert)
6. 4 jetons Contrôle de la Destinée
7. 5 cubes Marché Financier de 5 couleurs différentes (1 par ressource)
8. 43 pions Ressources
 - 8 ressources de chacune des 4 couleurs suivantes : Noir (Pétrole), Rouge (Vibrium), Bleu (Electricité), Gris (Fer)
 - 11 ressources vertes (Mycélium)
9. 60 jetons Méga-Crédits (MC)
 - 20 jetons 1 MC
 - 20 jetons 5 MC
 - 16 jetons 10 MC
 - 4 jetons 50 MC

10. 58 tuiles Bâtiments
 - 30 bâtiments de Production (6 de chaque) : Forage Pétrolier, Ferme de Mycélium, Mine de Fer, Mine de Vibrium, Éolienne.
 - 12 bâtiments de Protection (4 de chaque) : Champ d'Énergie, Dôme d'Acier, Absorbateur Sismique
 - 12 bâtiments Financiers (4 de chaque) : Plateforme de Multi-Commerce, Centre d'Affaires, Département Marketing.
 - 4 Spatioports
11. 4 ensembles de matériel pour les joueurs, de 4 couleurs différentes :
 - 5 Scientifiques
 - 2 Rovers
 - 10 Puces d'automatisation
 - 1 paquet de 6 cartes Planètes correspondant à la couleur du joueur
 - 1 écran/aide du joueur

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4 joueurs peuvent jouer à Living Planet. Voici les règles pour 4 joueurs.

Regardez la section des règles spéciales situées à la fin de ce livret pour les parties incluant moins de 4 joueurs.

OBJECTIFS DU JEU

Dans le jeu de base, chaque joueur représente une des principales Corporations Galactiques exploitant la planète Mycéliandre. Chacune d'elles est avide d'industrialiser la planète et de générer autant de profit que possible avant que la planète ne s'auto-détruise.

A la fin du jeu, chaque joueur gagne des points de victoire selon le nombre de Méga-Crédits, de véhicules et de bâtiments qu'il contrôle (voir le chapitre de Décompte des Points de Victoire).

MISE EN PLACE DU JEU

Pour mettre en place le jeu, respectez les étapes suivantes, en vous aidant de l'exemple page 5. Vous noterez que la mise en place peut être différente selon le scénario choisi. La mise en place proposée ici décrit la découverte de Mycéliandre, la première « Planète Vivante ».



1 Utilisez l'Hexagone de Départ 4 joueurs. Placez la tuile au centre de la table. Il s'agit de votre Zone d'Atterrissage.



2 Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments correspondants : **1 écran**, **1 paquet de 6 cartes Planète**, **5 Scientifiques**, **2 Rovers**, **10 Pucés d'automatisation**. Les joueurs placent les écrans devant eux et cachent leurs cartes derrière. Les Pucés, les Rovers, et les Scientifiques sont placés devant de manière à ce que les autres joueurs puissent toujours les voir. Seuls les Méga-Crédits, les différentes ressources, et les cartes Planète non jouées devront être gardées derrière l'écran.

3 Placez les 4 tuiles Spatioport sur la Zone d'Atterrissage. Chaque joueur en choisit une et y place une Puce d'automatisation ainsi qu'un Scientifique. La Puce doit être placée sur l'icône 10 MC, car cette information n'est utilisée que lors de la construction d'un Bâtiment.



4 Placez le plateau Marché Financier sur un côté de la zone de jeu. Placez les 5 cubes, dont les couleurs correspondent aux différentes ressources, sur les valeurs 5 MC de chaque colonne. Fixez la piste d'Épuisement de la planète sur le côté du plateau Marché Financier.

5 Placez tous les Méga-Crédits au-dessus du Marché Financier pour créer la Banque.

6 Placez les ressources Pétrole, Vibrium, Electricité, Fer et Mycélium, sous le Marché Financier. Il s'agit de la Réserve de ressources.

7 Chaque joueur prend 20 MC de la banque et 1 Mycélium de la Réserve. Nous suggérons de prendre 1 jeton 10 MC et 2 jetons 5 MC. Les joueurs doivent toujours cacher leur Méga-Crédits et leurs ressources derrière leurs écrans.



8 Mélangez les cartes Marché Financier pour créer une pioche face cachée (le paquet Marché Financier) et placez-le sur la gauche du plateau Marché Financier. La défausse sera ensuite placée face visible du côté droit du Marché Financier.



9 Placez les 4 jetons Contrôle de la Destinée à côté de la Réserve.



10 Prenez les 23 hexagones restants et mélangez les pour former un paquet face cachée, appelée Paquet d'Exploration. Placez-le sur la table, proche de la Zone d'Atterrissage.



11 Triez tous les bâtiments par type pour que chaque joueur puisse prendre rapidement celui qu'il souhaite pendant son action de Construction. Il y a 11 types différents de bâtiments, il devrait donc y avoir 11 piles qui forment la Réserve.

12 Le dernier joueur à avoir mangé des champignons devient le Leader. Il prend les 4 dés et le plateau Leader qu'il place devant lui afin que tous les joueurs puissent le voir.

13 Le premier tour peut maintenant commencer.



LE RÔLE DU LEADER

Les joueurs prendront successivement le rôle du Leader dans le sens horaire, en changeant à chaque fin de tour. Le leader aura des choix importants à faire au début du tour. Le reste du temps, son rôle sera d'annoncer clairement la séquence de jeu pour s'assurer que le tour est joué dans l'ordre défini.

Le Leader prend le plateau Leader ainsi que les 4 dés colorés et les place devant lui. Leur utilisation est expliquée plus loin.

LONGUEUR D'UNE PARTIE

Le jeu est joué en 12 tours. A la fin du 12ème tour, la planète explose.

Cependant, pour vos premières parties, nous suggérons de jouer en seulement 8 tours à 2 ou 4 joueurs, et en 9 tours à 3 joueurs.

SÉQUENCE DE TOUR DE JEU

Chaque tour suit une séquence prédéfinie qui doit être résolue étape par étape. Quand l'étape 5 est terminée, le tour s'achève, et un nouveau tour débute, commençant par l'étape 1. Répétez cette procédure 12 fois pour un jeu complet.

1. Sélection des cartes Planète

(tous les joueurs simultanément)

2. Actions du Leader (Leader uniquement)

3. Séquence du plateau Leader, de gauche à droite (le Leader annonce les étapes et les joueurs impliqués).

- A. Production (tous les joueurs)
- B. Actions (Le joueur actif fait 2 actions)
- C. Cataclysmes (tous les joueurs affectés)

4. Épuisement de la Planète (Leader uniquement)

5. Le Leader passe le plateau Leader et les 4 dés au joueur à sa gauche.

Chacune de ces 5 étapes va maintenant être détaillée.

ÉTAPE 1 - SÉLECTION DES CARTES PLANÈTE

Cette étape est jouée simultanément par tous les joueurs.

Tous les joueurs prennent en main les cartes Planète disponibles derrière leurs écrans. Si un joueur n'a plus de cartes derrière son écran à ce moment-là, il reprend dans sa main les cartes Planète présentes dans sa pile de défausse, située devant son écran. Puis chaque joueur choisit secrètement une carte parmi celles qu'il a en main, et la joue face cachée devant son écran. Quand chaque joueur est prêt, passez à l'étape 2.

ÉTAPE 2 - ACTIONS DU LEADER

L'un après l'autre, chaque joueur révèle la carte Planète qu'il a sélectionnée, et annonce clairement la valeur du dé ainsi que la couleur de sa carte. Le Leader positionne le dé de la couleur correspondante sur la valeur annoncée, et procède de même avec le joueur suivant, jusqu'à ce que tous les joueurs aient révélé leurs cartes, dont le Leader.

Les cartes Planète révélées sont ensuite placées face visible dans une défausse devant l'écran de chaque joueur, afin que chacun puisse voir la dernière carte Planète jouée par les autres joueurs. Les cartes Planètes qui n'ont pas été choisies retournent derrière l'écran des joueurs.

Une fois les 4 valeurs définies, le Leader doit décider de l'ordre du tour. Pour cela, le Leader doit placer les 4 dés sur les 4 emplacements de la 1ère ligne du plateau Leader, dans l'ordre de jeu désiré. Par exemple, si le dé bleu est placé sur le 1er emplacement de la colonne 1, le joueur Bleu jouera en premier. De même, si le dé rouge est placé sur la colonne 4, le joueur Rouge jouera en dernier. Lorsque le Leader a placé les 4 dés sur les 4 emplacements, passez à l'étape 3.



Exemple : chaque joueur révèle sa carte (Bleu 2, Jaune 6, Rouge 4, Vert 4). Le Leader positionne chaque dé sur la valeur choisie par les joueurs, puis les place dans l'ordre qu'il souhaite sur le plateau Leader.

EFFETS DES CARTES PLANÈTE


Chaque carte Planète possède un effet présent en bas de cette carte. Cet effet est uniquement activé lorsque la carte est jouée par le Leader. N'activez pas les effets des cartes jouées par les autres joueurs.

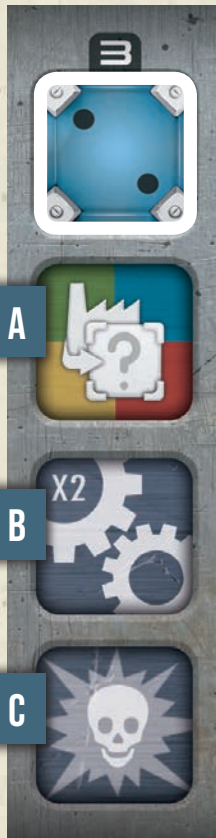
La liste de tous les effets des cartes Planète est détaillée à la fin de ce livret, après la section Décompte des Points de Victoire.



Certains effets doivent être utilisés par le Leader pendant l'étape 2 (cartes de valeurs 2-5-6), tandis que les autres doivent être utilisés pendant l'étape 3 (cartes de valeurs 1-3-4).

ÉTAPE 3 - SÉQUENCE DU PLATEAU LEADER

En débutant par la première colonne à gauche, et en allant vers la droite, le Leader va déplacer chaque dé un par un vers le bas, jusqu'à ce que les 4 dés soient alignés sur la dernière ligne (Ligne C - Cataclysmes )



A PRODUCTION (voir page 7)
Tout d'abord, le Leader descend le dé situé sur la 1ère ligne de la 1ère colonne sur l'icône de production multicolore. Tous les joueurs procèdent à la production de leurs bâtiments, puis le Leader descend le dé vers la case suivante comportant l'icône Actions.

B ACTIONS (voir page 8)
Le Leader a descendu le dé sur l'icône Actions. Dans cet exemple, c'est le joueur bleu qui pourra réaliser ses deux actions. Quand il a fini, le Leader continue de descendre le dé pour atteindre l'icône Cataclysmes.

C CATACLYSMES (voir page 14)
Si des cataclysmes sont déclenchés, résolvez-les immédiatement. Puis le Leader laisse le dé en place, et change de colonne pour procéder de la même manière avec le dé du joueur suivant, selon cette même procédure.

Quand les 4 dés ont atteint l'icône Cataclysmes, passez à l'étape 4.

LE LEADER MÈNE LE JEU !

Lorsqu'un dé change d'emplacement, le Leader doit annoncer clairement ce qu'il se passe. Par exemple, lorsque le dé bleu affichant une valeur de 2 est descendu sur l'icône de Production, le Leader doit dire « Production pour tout le monde sur les bâtiments de valeur 2 ». Puis, lorsque ce même dé atteint l'icône Actions, le Leader doit annoncer « Bleu, tu peux faire tes actions ». Et lorsque finalement le dé atteint l'icône Cataclysmes, le Leader doit annoncer « Cataclysmes sur tous les hexagones indiquant un 2 bleu ». Puis le Leader passe à la 2ème colonne, descendant le dé suivant de la même manière.

LIGNE A - PRODUCTION

Lors de cette phase, selon la valeur de son dé, chaque joueur peut :

- Produire des ressources
- Réparer l'automatisation d'un bâtiment de Production
- Ajouter une nouvelle unité sur son Spatioport

Lorsqu'un dé atteint l'icône Production, le Leader annonce la valeur du dé, indiquant ainsi la valeur de production pour tous les joueurs. La couleur du dé sur l'icône Production n'a aucune importance à ce moment-là. Seule la valeur affichée compte.

En démarrant par le joueur Leader et dans le sens horaire, chaque joueur résout sa production jusqu'à ce que tous les joueurs l'aient fait. Pour produire une ressource, les joueurs ont besoin de contrôler un bâtiment de Production indiquant la même valeur que celle du dé. Si c'est le cas, ils prennent 1 ressource du type produit par ce bâtiment dans la Réserve. S'il n'y a plus de ressources de ce type dans la Réserve, alors le joueur ne reçoit rien, mais la valeur commerciale de cette ressource augmente de 1 MC sur le plateau Marché Financier pour chaque ressource qui ne peut pas être prise (voir le paragraphe associé). Si un joueur contrôle plus d'un bâtiment de Production avec la même valeur de Production, chacun d'eux produit la ressource correspondante.

Un bâtiment est contrôlé lorsqu'une Puce d'automatisation ou une Unité active (ou les deux) se trouve dessus. Une Unité est un Scientifique ou un Rover. Une Unité active est un Scientifique non blessé, ou un Rover. Un bâtiment est occupé lorsqu'une Unité blessée s'y trouve et qu'il n'y a pas de Puce. Un bâtiment est abandonné lorsqu'il est vide de tout élément.





Exemple de production :

Le dé de production indique une valeur de 3.

- A.** Ce bâtiment est contrôlé et produit 1 Pétrole pour le joueur jaune.
- B.** Ce bâtiment est contrôlé et produit 1 Vibrium pour le joueur rouge.
- C.** Ce bâtiment est contrôlé mais ne produit pas (il produit seulement sur un 5).
- D.** Ce bâtiment est contrôlé mais n'est pas un bâtiment de Production.
- E.** Ce bâtiment n'est pas contrôlé, mais est occupé (le Scientifique est blessé).
- F.** Ce bâtiment n'est pas contrôlé ni occupé, il est abandonné.

Réparer l'automatisation d'un bâtiment pendant la Phase de Production

Si un bâtiment indiquant la valeur de production est occupé par une Unité active mais ne possède pas de Puce, alors le joueur le contrôlant peut décider de réparer l'automatisation au lieu de prendre la ressource produite par ce bâtiment. Il place alors l'une de ses Pucés sur le bâtiment, ce qui compte comme son action de Production pour ce bâtiment.



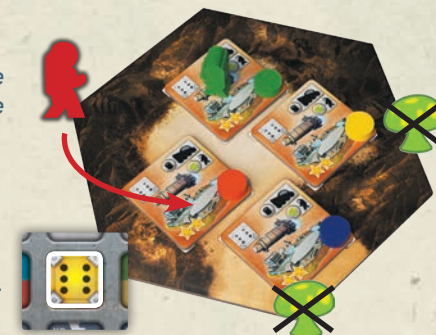
Avec une valeur de production de 5, Rouge peut utiliser le Forage Pétrolier qu'il occupe avec son Scientifique actif. Il peut soit produire 1 Pétrole, soit réparer l'automatisation.

Production des Spatioports

Dans une partie standard, les joueurs démarrent avec un Spatioport comme bâtiment de départ. Celui-ci ne produit pas vraiment de ressources. Il s'agit plus exactement d'un bâtiment qui accueille de nouveaux Scientifiques et leurs équipements. Lorsque le Leader annonce une valeur de 6 en production, chaque joueur dont le Spatioport ne contient pas d'Unité peut choisir de recruter soit un Scientifique, soit un Rover. Pour cela, il doit dépenser 1 Mycélium pour recruter 1 nouveau Scientifique, ou bien 1 Pétrole pour un Rover. Les joueurs peuvent utiliser les ressources qu'ils ont produites ce tour pour recruter sur leur Spatioport vide.

Le Leader annonce un 6 pour cette phase de production. Seul Rouge décide de recruter un nouveau Scientifique car :

- Le Spatioport de Vert est déjà occupé.
- Bleu n'a pas de Mycélium à dépenser.
- Jaune ne veut pas dépenser de Mycélium.



LIGNE B - ACTIONS

Quand un dé atteint l'icône Actions, le Leader invite le joueur dont la couleur correspond au dé à réaliser jusqu'à 2 actions. Ce joueur devient le Joueur Actif. Le Joueur Actif ne peut pas faire deux fois la même action, et peut décider de faire moins de 2 actions.

NOTE : Dans les explications suivantes, la valeur indiquée par le dé du Joueur Actif sera considérée comme étant X.

Type d'Actions :

- Exploration
- Déplacement
- Construction
- Commerce
- Subventions
- Récupération d'un jeton Contrôle de la Destinée

EXPLORATION

Le Joueur Actif pioche X hexagones du Paquet d'Exploration. Il les montre à tous les joueurs et en choisit un qu'il peut placer sur le plateau en suivant les règles d'exploration.

- L'hexagone doit toucher soit la Zone d'Atterrissage, soit au moins 2 autres hexagones.
- Le paysage du nouvel hexagone doit s'accorder avec les paysages de tous les autres hexagones adjacents (ex : la montagne doit être connectée à la montagne, le désert au désert, ...).

- Le Joueur Actif doit être capable d'atteindre le nouvel hexagone avec l'une de ses Unités lorsqu'il le pose. Un Scientifique ne peut se déplacer que vers un hexagone adjacent au sien. Un Rover peut se déplacer jusqu'à X hexagones pour atteindre le nouvel hexagone. Seulement 1 Unité peut être déplacée sur le nouvel hexagone. Si aucune Unité ne peut y être déplacée légalement, alors l'hexagone ne peut pas être posé. Un Scientifique blessé ne peut pas explorer.

Si aucune exploration n'est possible parmi les hexagones que le Joueur Actif a piochés, ou si celui-ci ne souhaite explorer aucun des hexagones piochés, alors l'exploration échoue.

Le Joueur Actif place ensuite tous les hexagones inutilisés en dessous du Paquet d'Exploration dans l'ordre qu'il souhaite.

DÉPLACEMENT

Le Joueur Actif peut déplacer tout ou partie des Unités qu'il contrôle, tant que le nombre total de déplacements n'excède pas la valeur X du dé.

Un Scientifique ne peut se déplacer que sur un hexagone adjacent à celui où il se trouve au début de l'action. Un Scientifique blessé ne peut pas se déplacer. Un Rover peut se déplacer jusqu'à X hexagones. Lorsqu'une Unité arrive sur un hexagone, le joueur peut décider de la placer dans un bâtiment qu'il possède ou abandonné de cet hexagone, sans déplacement supplémentaire.

Se déplacer sur un même hexagone, pour passer d'un bâtiment à un autre bâtiment ou pour entrer dans un bâtiment, compte comme 1 déplacement à soustraire du total X de déplacements possibles.

Le Joueur Actif peut déplacer une Unité dans un bâtiment seulement si ce bâtiment possède une Puce d'automatisation de sa couleur, ou s'il est abandonné (aucune Puce et aucune Unité à l'intérieur). Si le bâtiment était abandonné, le Joueur Actif en devient le contrôleur.

Il ne peut y avoir qu'une seule Unité par bâtiment, quel que soit son type, et en toutes circonstances. Les Pucés d'automatisation ne sont pas considérées comme des Unités.

Le nombre d'Unités autorisées sur un hexagone en dehors des bâtiments n'est pas limité.

Exemple : le dé Rouge indique un 5. Rouge déplace un de ses Scientifiques d'1 hexagone et utilise les 4 déplacements restant pour déplacer son Rover de 3 hexagones et entrer dans un bâtiment abandonné. Rouge décide de ne pas utiliser son 5ème déplacement auquel il a droit.

EXEMPLE D'EXPLORATION



Avec une valeur de dé de 3, si Vert explore, il pourra placer le nouvel hexagone sur n'importe quel endroit indiqué avec une coche verte, puisque son Rover sera capable de se déplacer jusqu'à 3 hexagones pour l'atteindre.

Si Jaune explore, il pourra placer le nouvel hexagone sur n'importe quel endroit indiqué avec une coche jaune. Les Scientifiques ne peuvent se déplacer que d'un seul hexagone, la valeur de son dé n'a donc pas d'importance.

Vert a un dé indiquant un 3. Il pioche 3 hexagones et en choisit 1. Vert choisit la Montagne de Vibrium, avec seulement une possibilité de placement pour le faire correspondre aux tuiles adjacentes et y conduire une de ses Unités. En effet, cet hexagone peut être atteint en déplaçant son Rover de 3 hexagones, ce que fait Vert.



CONSTRUCTION

Le Joueur Actif peut construire un des bâtiments disponibles de la réserve de bâtiments, tant qu'il peut en payer le coût et le placer légalement sur un hexagone où une de ses Unités actives est présente et peut le construire. Construire un bâtiment ne dépend pas de la valeur X du dé.

Les bâtiments de Protection sont utilisés pour protéger les installations des joueurs les contrôlant des différents cataclysmes (expliqués dans la section Cataclysmes).

Une fois qu'une construction est payée et achevée, le Joueur Actif doit déplacer une Unité active depuis ce même hexagone sur le bâtiment construit, et en devient donc le contrôleur. Une Unité déjà présente dans un bâtiment peut construire un autre bâtiment sur ce même hexagone et s'y déplacer sans avoir à utiliser une action de déplacement. Le joueur déplace simplement son Unité de son ancien bâtiment vers le nouveau.

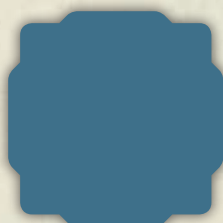
Le Joueur Actif place ensuite gratuitement une Puce d'automatisation sur le nouveau bâtiment, à moins qu'il n'en possède plus. La Puce est toujours placée sur la valeur d'achat du bâtiment, puisque cette information ne sera plus utile dans la partie.

Le Joueur Actif peut construire 3 différents types de bâtiments :

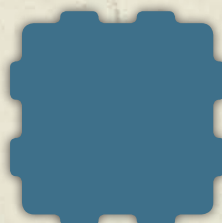
- Bâtiments de Production
- Bâtiments Financier
- Bâtiments de Protection



Production



Financier



Protection

BÂTIMENTS DE PRODUCTION

Coût : 5 MC

Lieu : Ils doivent être construits sur un emplacement vide possédant la ressource indiquée sur la tuile bâtiment.

Les bâtiments de Production produisent des ressources.

BÂTIMENTS FINANCIERS

Coût : 5 MC plus 1 ressource du type nécessaire à la protection totale de ce bâtiment contre le type de cataclysmes indiqués.

Lieu : Ils peuvent être construits sur n'importe quel emplacement vide. Si l'emplacement indique une ressource, l'exploitation de cette ressource ne sera plus possible.

Les bâtiments Financiers améliorent la capacité de commerce du joueur sur le Marché Financier (voir plus loin).

Par exemple, il faut dépenser 5 MC et 1 Electricité pour construire la Plateforme de Multi-Commerce, qui est protégée des Tornades en permanence (voir les détails sur les bâtiments Financiers dans le chapitre suivant).

BÂTIMENTS DE PROTECTION

Coût : 5 MC

Lieu : Ils peuvent être construits sur n'importe quel emplacement vide. Si l'emplacement indique une ressource, son exploitation ne sera plus possible.



- A.** Rouge peut construire soit une Mine de Fer, soit un bâtiment Financier ou de Protection sur cet emplacement. 
- B.** Rouge peut construire soit une Mine de Vibrium, soit un bâtiment Financier ou de Protection sur cet emplacement. 
- C.** Jaune peut construire soit une Mine de Vibrium, soit une Mine de Fer, soit un bâtiment Financier ou de Protection sur cet emplacement. 
- D.** Bleu ne peut pas construire sur cet hexagone car son Scientifique est blessé (la figurine est couchée).
- E.** Vert peut construire soit un bâtiment Financier ou de Protection sur cet emplacement. Il n'y a pas de ressources indiquées, il n'est donc pas possible d'y construire un bâtiment de Production. 

Limitation des bâtiments

Il n'y a pas de limite au nombre de bâtiments de Production qu'un joueur peut construire, contrôler, ou occuper, qu'ils produisent des ressources similaires ou différentes.

Cependant, un joueur peut contrôler ou occuper seulement 1 bâtiment à la fois de chacun des bâtiments disponibles en 4 exemplaires (avec une Puce ou n'importe quelle Unité, active ou blessée). Il ne peut donc pas construire un de ces bâtiments s'il en contrôle ou occupe déjà un similaire. Ceci inclut les Spatioports, les bâtiments Financiers, les bâtiments de Protection, et tout autre bâtiment d'extension disponible uniquement en 4 exemplaires.



Illimités



Limités à 1 de chaque type par joueur

COMMERCE

Quand il choisit cette action, le Joueur Actif :

- Doit mettre à jour le Marché Financier
- Peut acheter ou vendre des ressources

METTRE À JOUR LE MARCHÉ FINANCIER

Le Joueur Actif pioche X cartes du Paquet Marché Financier. Si le paquet est vide, mélangez toutes les cartes de la défausse pour créer un nouveau paquet. Puis le Joueur Actif complète sa main jusqu'à avoir pioché X cartes. Il choisit ensuite une carte, et remet toutes les cartes piochées dans la défausse, face visible, plaçant la carte choisie au-dessus, afin que les joueurs ne puissent voir que celle-ci. Cette carte indique une ressource et son modificateur de prix sur le Marché Financier.

Une flèche verte augmente le prix de la ressource indiquée de +1 à +3. Le cube indiquant le prix de la ressource sur le plateau Marché Financier doit donc être déplacé vers le haut de 1 à 3 MC.

Une flèche rouge indique une diminution du prix de -1 ou -2. Le cube de la ressource correspondante doit être descendu sur le plateau Marché Financier afin d'indiquer une diminution de son prix de 1 ou 2 MC.

Le prix d'une ressource au Marché Financier ne peut jamais descendre en dessous de 1 MC. Si un effet devait le faire descendre en dessous de 1 MC, il reste à 1 MC.



La valeur du dé bleu est de 5. Bleu pioche 5 cartes Marché Financier, et choisit la carte indiquant +2 sur le Vibrium afin d'augmenter son prix de 2 MC.

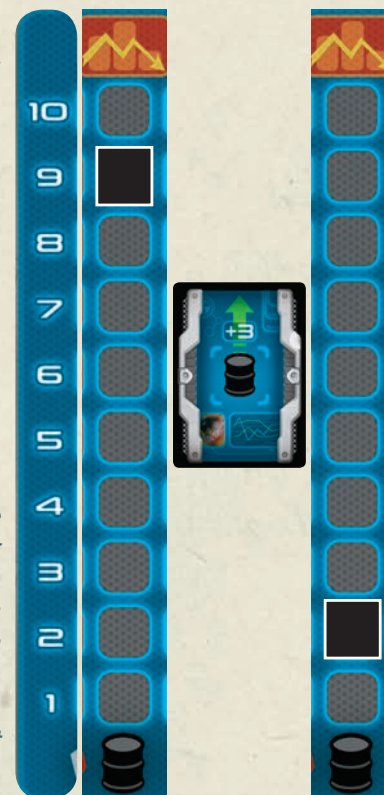
Crash du Marché Financier

Lorsque le prix d'une ressource devrait excéder 10 MC, alors le prix de cette ressource subit un crash et sa valeur continue sa progression, passant de 10 MC à 1 MC.

Lorsqu'un crash du Marché Financier survient sur une ressource, chaque joueur possédant ce type de ressource DOIT vendre tout son stock au nouveau prix (voir : Transactions de Vente). Ce type de vente ne réduit pas le prix de la ressource au Marché Financier comme le ferait une vente normale.

Une fois que le ou les crashes ont été résolus, passez à l'étape de transaction des ressources.

Exemple : Le prix du Pétrole au Marché Financier est de 9. Bleu choisit la carte +3 MC sur le Pétrole. Ceci entraîne immédiatement un crash du marché, et le nouveau prix du Pétrole passe à 2 MC. Tous les joueurs possédant du Pétrole, Bleu y compris, doivent les vendre immédiatement. Les joueurs gagnent 2 MC par Pétrole vendu (son prix final). Les ressources vendues retournent dans la réserve.



TRANSACTION DES RESSOURCES

Après avoir appliqué l'effet de la carte Marché Financier, et avoir résolu un crash si nécessaire, le Joueur Actif peut réaliser une transaction sur le marché. Une transaction consiste soit en une vente, soit en un achat d'un même type de ressource. Notez qu'aucun bâtiment Financier ne vous permettra d'acheter et de vendre la même ressource pendant la même action de Commerce.

Transaction d'achat

Pour représenter la rareté des ressources sur le marché intergalactique, le Joueur Actif peut seulement acheter jusqu'à 2 ressources d'un même type, tant qu'elles sont disponibles dans la réserve et que son dé le permet. Par exemple, si la valeur du dé est de 1, il ne pourra pas acheter plus d'1 ressource. Le coût doit être payé en une fois, en se basant sur le prix actuel de la ressource. Les Méga-Crédits transitent de derrière l'écran du Joueur Actif jusqu'à la banque. Les ressources proviennent de la réserve, et sont placées derrière l'écran du Joueur Actif.

Si le Joueur Actif contrôle une Plateforme de Multi-Commerce (voir plus loin dans ce chapitre), il peut alors acheter jusqu'à X ressources différentes, mais jamais plus de 2 ressources du même type.

Par exemple, si le dé d'un joueur affiche 5, et que celui-ci contrôle une Plateforme de Multi-Commerce, il pourra acheter 2 Mycélium, 2 Vibrium, et 1 Pétrole. Si les prix du marché sont 4 MC par unité de Mycélium, 3 MC par unité de Vibrium, et 6 MC par unité de Pétrole, alors il devra payer 20 MC à la banque pour obtenir les ressources correspondantes de la réserve.

Après la résolution d'une transaction d'achat, quel que soit le nombre d'unités achetées, le prix de chacune des ressources achetées augmente de 1. Ce qui peut évidemment entraîner un crash.

1. La valeur du dé vert est de 5. Vert pioche 5 cartes Marché Financier.



2. Vert choisit la carte -1 MC sur le Mycélium. Vert défausse les 5 cartes face visible sur la pile de défausse, en plaçant sa carte choisie au-dessus. Le prix du Mycélium baisse de 1 MC sur le plateau Marché Financier, ce qui fait passer son prix à 4 MC.



3. Vert décide d'acheter 2 Mycélium (le maximum possible). Vert paye 8 MC à la banque et prend 2 Mycélium de la réserve. Puis le prix du Mycélium augmente de 1 MC jusqu'à une action d'achat de Mycélium vient d'avoir lieu.



Transaction de vente

Le Joueur Actif peut vendre jusqu'à X ressources d'un même type à son prix actuel sur le marché. Les ressources vendues proviennent de derrière l'écran du Joueur Actif et rejoignent la réserve. Les crédits reçus proviennent de la banque et sont placés derrière l'écran du Joueur Actif.

Après la résolution d'une transaction de vente, qu'importe le nombre d'unités vendues, le prix de cette ressource diminue de 1 MC sur le plateau du Marché Financier. Cet effet ne s'applique pas quand les joueurs sont forcés de vendre suite à un crash du Marché Financier.

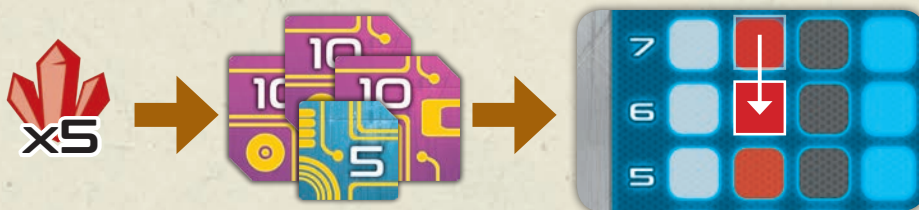
1. La valeur du dé vert est de 5. Vert pioche 5 cartes Marché Financier.



2. Vert choisit d'appliquer la carte +2 MC sur le Vibrium. Vert défausse les 5 cartes sur la pile de défausse face visible en plaçant la carte sélectionnée au-dessus. Le prix du Vibrium augmente de 2 MC sur le plateau et atteint un prix de 7 MC.



3. Vert décide de vendre 5 Vibrium (le maximum autorisé par la valeur indiquée sur le dé vert). Vert prend 5 Vibrium de derrière son écran et les place dans la réserve. Puis Vert prend 35 MC de la banque. Pour finir, le prix du Vibrium diminue de 1 MC en raison de l'action de vente qui vient d'avoir lieu.



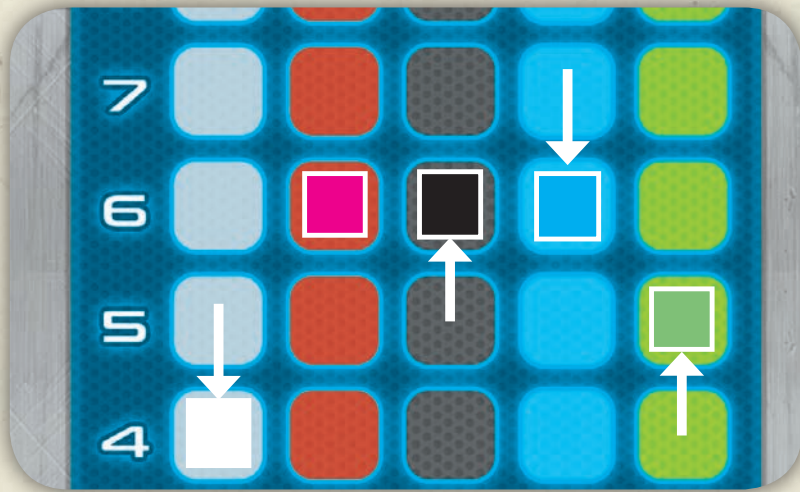
CONTRÔLE DES BATIMENTS FINANCIERS

Les joueurs peuvent construire des bâtiments Financiers pour améliorer leurs capacités de transactions. Notez que quoi qu'il arrive, vous ne pourrez JAMAIS acheter plus de 2 ressources d'un même type lors de la même action de commerce. Chaque bâtiment Financier contrôlé par le Joueur Actif apporte les avantages suivants :

PLATEFORME DE MULTI-COMMERCE

(Coût : 5 MC + 1 Electricité) - Protégé des Tornades

Un joueur contrôlant une Plateforme de Multi-Commerce peut échanger différents types de ressources lors d'une seule action de commerce. Le nombre total de ressources achetées et vendues ne peut pas dépasser la valeur X du dé. Il n'est toujours pas possible d'acheter et de vendre la même ressource.



Exemple : le dé rouge indique une valeur de 6. Le joueur Rouge contrôle une Plateforme de Multi-Commerce et effectue une action de commerce. Rouge achète 2 Mycélium et 1 Pétrole, et vend 1 Electricité et 1 Fer pour un total de 5 ressources sur 6 autorisées. Rouge paye 13 MC ($2 \times 4 + 5$) et gagne 12 MC ($7 + 5$). Les prix du Mycélium et du Pétrole augmentent de 1, les prix de l'Electricité et du Fer diminuent de 1.

CENTRE D'AFFAIRES

(Coût : 5 MC + 1 Vibrium) - Protégé des Tremblements de Terre

Un joueur contrôlant un Centre d'Affaires ajoute +2 à la valeur de son dé lorsqu'il effectue une action de commerce. Il piochera donc 2 cartes supplémentaires et pourra vendre ou acheter jusqu'à X+2 ressources, dans la limite d'achat de 2 ressources d'un même type.



Exemple : la valeur du dé jaune est de 3. Jaune contrôle un Centre d'Affaires et effectue une action de commerce. Jaune pioche 5 cartes (3 pour le dé, +2 pour le Centre d'Affaires), puis applique 1 carte et peut vendre jusqu'à 5 ressources d'un même type (si Jaune choisit d'acheter, sa limite est toujours de 2 ressources d'un même type).

DEPARTEMENT MARKETING

(Coût : 5 MC + 1 Fer) - Protégé des Geysers

Un joueur contrôlant un Département Marketing double le nombre de cartes piochées pendant une action de commerce. 2 cartes peuvent également être appliquées mais doivent correspondre à 2 ressources différentes.



Exemple : la valeur du dé bleu est de 6. Bleu contrôle un Département Marketing et un Centre d'Affaires. Avec une valeur de dé de 6, et un +2 du Centre d'Affaires, cela monte virtuellement sa valeur à 8, Bleu pioche 16 cartes, applique l'effet de l'une d'elles, puis potentiellement d'une deuxième, et peut finalement vendre jusqu'à 8 ressources d'un même type ou en acheter 2 d'un même type.

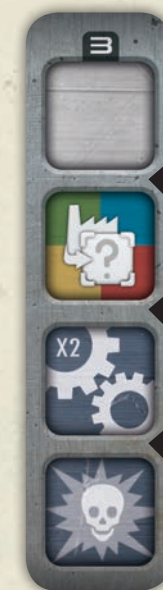
SUBVENTIONS

Le Joueur Actif prend X MC de la banque et les place derrière son écran.

JETON CONTRÔLE DE LA DESTINÉE

Le Joueur Actif prend un jeton Contrôle de la Destinée et le place devant son écran. Chaque joueur peut posséder seulement 1 jeton, et ce à n'importe quel moment. Un joueur ne peut pas prendre un jeton et l'utiliser, ni en utiliser un et le reprendre, lors d'un même tour.

Ce jeton peut être utilisé par un joueur lors d'un prochain tour pour changer la valeur de son dé avant qu'il n'atteigne n'importe quel icône du Plateau Leader. Cela signifie que ce joueur peut décider de changer la valeur de son dé avant la phase de Production, ou d'Actions, ou de Cataclysmes. La nouvelle valeur du dé reste jusqu'au début de l'étape 1 du prochain tour (à moins qu'un autre effet impose de le changer une nouvelle fois).



Le jeton peut être utilisé :

← Avant la phase de Production.

← Avant la phase d'Actions.

← Avant la phase de Cataclysmes.

ACTIONS GRATUITES

Les actions gratuites sont des actions supplémentaires effectuées uniquement par un Joueur Actif lors de sa phase d'Actions. Elles ne comptent pas dans les deux actions autorisées chaque tour. Un joueur peut effectuer autant d'actions gratuites qu'il souhaite lors de sa phase d'Actions avec différentes Unités qu'il contrôle ou bien avec la même si nécessaire. Le joueur peut effectuer des actions gratuites à n'importe quel moment pendant sa phase d'Actions, soit avant, entre, ou après ses 2 actions autorisées.

Utiliser du Mycélium pour soigner ses Scientifiques

Le Joueur Actif peut soigner autant de Scientifiques blessés qu'il souhaite en dépensant 1 Mycélium pour chaque Scientifique blessé. Un Scientifique blessé est couché sur le côté. A chaque fois que le joueur paye 1 Mycélium, un de ses Scientifiques blessés peut être remis debout. Le Mycélium ne peut pas être utilisé pour soigner les Scientifiques d'autres joueurs. Les Rovers ne peuvent pas être blessés, et ne peuvent donc pas être soignés. Lorsqu'un Rover subit un cataclysme, il est détruit et renvoyé dans la réserve de son propriétaire.

Réparer l'automatisation d'un bâtiment

Si une Unité active qu'il contrôle se trouve dans un bâtiment sans Puce d'automatisation, le Joueur Actif peut payer 5 MC pour réparer l'automatisation en tant qu'action gratuite. Il place alors une Puce d'automatisation de sa couleur sur ce bâtiment.

LIGNE C - CATACLYSMES

Lorsqu'un dé atteint l'icône Cataclysmes, le Leader annonce la valeur du dé et sa couleur. Puis les joueurs cherchent sur les hexagones explorés les illustrations des dés correspondants à ce même dé (valeur ET couleur).

S'il n'y a aucune image de ce dé sur les hexagones, alors il ne se passe rien et la partie continue avec la phase suivante.

S'il y a au minimum un dé correspondant, le Joueur Actif **doit déclencher au moins 1 cataclysme sur le plateau**. Tous, ou seulement une partie des cataclysmes (au moins 1), peuvent être déclenchés, au choix du Joueur Actif.

Si le Joueur Actif décide de déclencher plus d'un cataclysme, le Leader choisit leur ordre de résolution.

Il y a trois différents types de cataclysmes : Tornades, Geysers, et Tremblements de Terre. Chacun d'eux peut être reconnu par une illustration spécifique des dés sur les hexagones.



Une **Tornade** est représentée par un dé pris dans un tourbillon de sable.



Un **Tremblement de Terre** est représenté par un dé craquelé coincé dans des fissures.



Un **Geyser** est représenté par un dé attaqué par de l'acide au milieu de geysers.

Un cataclysme affecte tous les bâtiments et unités situés sur l'hexagone, quels que soient leurs types et les joueurs à qui ils appartiennent.

Unités extérieures à un bâtiment lors d'un cataclysme

Un Scientifique actif qui n'est pas dans un bâtiment est immédiatement blessé. Couchez-le sur le côté pour indiquer son état blessé

Un Scientifique déjà blessé est tué. Retournez le Scientifique dans la réserve de ce joueur devant son écran.

Un Rover ne peut pas être blessé. S'il subit un cataclysme, il est immédiatement détruit et retourne dans la réserve du joueur.

Bâtiments subissant un cataclysme

Si le bâtiment possède uniquement une Puce d'automatisation, il la perd immédiatement. Retournez la Puce dans la réserve de son propriétaire.

Si le bâtiment contient uniquement un Scientifique actif (debout), le Scientifique devient blessé. Couchez-le pour indiquer son état blessé.

Si le Scientifique était déjà blessé, il est directement tué. Renvoyez-le dans la réserve de son propriétaire.

Si le bâtiment contient uniquement un Rover, ce dernier est détruit et renvoyé dans la réserve de son propriétaire.

Si le bâtiment contient une Unité ET une Puce d'automatisation, alors le joueur contrôlant le bâtiment décide s'il enlève la Puce ou blesse/détruit l'Unité présente selon les règles précédentes.

Si le bâtiment est abandonné, c'est à dire qu'aucune Puce ou Unité ne s'y trouve, le bâtiment est détruit et retourne dans la réserve de bâtiments disponibles à la construction.

Technologies de Protection

Lorsqu'un joueur est touché par un cataclysme sur un hexagone, si ce joueur a construit un bâtiment apportant une technologie de protection efficace contre ce type de cataclysme, il peut l'utiliser pour protéger les bâtiments qu'il contrôle en payant la ressource indiquée pour chaque hexagone à protéger, et uniquement pour le cataclysme activé. Peu importe l'hexagone où se trouve le bâtiment de Protection, tant qu'il le contrôle, son contrôleur peut protéger tous ses bâtiments impactés par le cataclysme, ainsi que les Unités et Puces d'automatisation s'y trouvant en payant pour chaque hexagone.

Les Unités extérieures à un bâtiment sur un hexagone touché par un cataclysme ne peuvent pas être protégées et doivent obligatoirement subir les effets du cataclysme. Les ressources sont dépensées par le joueur contrôlant le bâtiment de Protection et retournent dans la réserve de ressources.

Rappel : un bâtiment de Protection est contrôlé tant qu'il possède une Puce ou une Unité active (ou les 2).



Le dé rouge de valeur 2 atteint l'icône Cataclysmes du Plateau Leader. Un 2 rouge présent sur cet hexagone déclenche un Tremblement de Terre.

Le Scientifique jaune est blessé et couché sur le flanc. Puisque cette Unité ne se trouve pas dans un bâtiment, elle ne peut bénéficier d'aucune protection.

La Ferme de Mycélium appartenant au joueur Jaune perd sa Puce d'automatisation et devient abandonnée.

Vert perd son Rover puisqu'un Rover n'a pas d'état blessé. Le Forage Pétrolier devient abandonné.

Bleu et Rouge ont tous les deux le choix de perdre leurs Puces ou de blesser leurs Scientifiques. Rouge choisit de perdre sa Puce. Bleu choisit de blesser son Scientifique.



Puis le dé bleu de valeur 3 atteint l'icône Cataclysmes du Plateau Leader. Un 3 bleu présent sur ce même hexagone active les Geysers.

Le Scientifique jaune est maintenant tué et retourne dans la réserve de Jaune.

La Ferme de Mycélium et le Forage Pétrolier, tous les deux abandonnés, sont détruits et retournent dans la réserve de bâtiments disponibles.

Le Scientifique rouge devient blessé et est couché sur le côté.

Bleu peut décider de perdre sa Puce ou son Scientifique.



Le dé vert de valeur 2 atteint l'icône Cataclysmes du Plateau Leader. Le dé 2 vert présent sur l'hexagone active les Geysers.

Jaune contrôle le bâtiment de Protection Dôme d'Acier, ce qui lui permet de dépenser 1 ressource de Fer pour protéger n'importe quel hexagone des Geysers. Jaune dépense 1 Fer de derrière son écran pour protéger les 2 bâtiments qu'il contrôle ainsi que le Scientifique et les Puces à l'intérieur. Jaune perd seulement le Rover, qui ne peut pas bénéficier de la protection puisqu'il se trouve à l'extérieur.

Rouge et Bleu subissent les conséquences des Geysers, puisqu'ils ne peuvent pas profiter de la technologie de protection de Jaune.



CHAMP D'ÉNERGIE : protège contre les Tornades pour le coût d'1 ressource d'Electricité par hexagone à protéger.



DOME D'ACIER : protège contre les Geysers pour le coût d'1 ressource de Fer par hexagone à protéger.



ABSORBEUR SISMIQUE : protège contre les Tremblements de Terre pour le coût d'1 ressource de Vibrium par hexagone à protéger.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs bâtiments de Protection pour protéger les bâtiments des autres joueurs.

Les bâtiments de Protection ne sont pas automatiquement protégés. Les joueurs doivent donc dépenser la ressource demandée pour les protéger également si un cataclysme les affecte, protégeant en même temps les autres bâtiments qu'ils contrôlent sur cet hexagone.

Chaque Bâtiment Financier est automatiquement protégé contre un type de cataclysme. La ressource demandée pour obtenir cette protection permanente doit être payée lors de sa construction. Il n'y a pas besoin de dépenser de ressource supplémentaire pendant la partie pour le protéger contre le cataclysme indiqué, puisque cette protection est permanente.

Les costards-cravates n'iraient pas travailler dans ces bureaux s'ils n'avaient pas la garantie qu'ils n'y risquent rien, n'est-ce pas ?



Protégé contre les Tremblements de Terre



Protégé contre les Geysers



Protégé contre les Tornades

ÉTAPE 4 - ÉPUISEMENT DE LA PLANÈTE

Cette étape simule l'épuisement de la planète de ses ressources minérales. Les ressources d'Electricité et de Mycélium ne peuvent pas être épuisées puisqu'elles sont directement reliées aux cataclysmes. Plus la planète est exploitée, plus les cataclysmes se déclenchent : vents et Tornades génèrent de l'Electricité et le Mycélium provient des Geysers.

Lors de cette étape, le Leader prend une ressource disponible de la réserve de ressources et la place sur le prochain emplacement numéroté libre de la Piste d'Épuisement. Le Leader doit choisir cette ressource parmi le Pétrole, le Vibrium, ou le Fer.



Exemple : A la fin du Tour 3, le Leader doit choisir du Pétrole, du Fer, ou du Vibrium de la réserve de ressource et la placer sur l'emplacement 3 de la piste d'Épuisement de la planète. Ici, le Leader a choisi du Vibrium.

La Piste d'Épuisement de la planète est également utilisée comme compte-tour. Lorsqu'une 12ème ressource est ajoutée sur la piste, une partie normale jouée en 12 tours se termine. S'il n'y a plus de Pétrole, de Vibrium ou de Fer à épuiser dans la réserve, le Leader doit prendre une ressource placée sur le plus petit chiffre de la piste d'Épuisement et la déplacer jusqu'au prochain nombre disponible.



Exemple : A la fin du tour 10, il n'y a plus aucune ressource minérale disponible dans la réserve de ressources. Le Leader prend donc la ressource placée sur le 1er emplacement de la Piste d'Épuisement, un Vibrium, et la place sur l'emplacement 10.

ÉTAPE 5 - PASSAGE DU PLATEAU LEADER

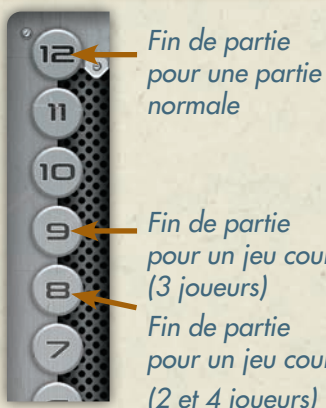
Le Leader passe le plateau Leader et les 4 dés de couleur au joueur assis à sa gauche. Un nouveau tour débute.

FIN DE LA PARTIE

Une partie normale se termine quand une ressource est posée sur le 12ème emplacement de la Piste d'Épuisement de la planète, lors de l'étape 4.

Lorsque cela arrive, les joueurs procèdent à l'étape finale de comptage des points.

Nous recommandons une nouvelle fois de jouer une première partie courte (8 tours pour 2 et 4 joueurs, 9 tours pour 3 joueurs).



DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE



Chaque étoile représente 1 Point de Victoire (PV)

À la fin de la partie, les joueurs marquent des Points de Victoire pour chaque bâtiment et rover qu'ils contrôlent et pour l'ensemble des Méga-Crédits qu'ils possèdent derrière leurs écrans. Les ressources restantes n'apportent pas de Points de Victoire.

Rappel : un bâtiment est considéré comme contrôlé quand une Puce d'automatisation et/ou une Unité active s'y trouve.

- Chaque **bâtiment de Production** rapporte **2 PV**.
- Chaque **bâtiment de Protection** et **bâtiment Financier** rapporte **1 PV**.
- Chaque **Spatioport** rapporte **2 PV**.
- Chaque **Rover** en jeu rapporte **1 PV**.
- Chaque joueur gagne également **1 PV par tranche de 5 Méga-Crédits (MC)** qu'il possède.

Le joueur ayant le plus de PV est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de ressources l'emporte. En cas de nouvelle égalité, celui avec le plus de Méga-Crédits gagne la partie.



JOUER AVEC MOINS DE 4 JOUEURS

Mise en place du jeu :

Lors d'une partie à 2 joueurs, vous devez utiliser l'hexagone de départ à deux emplacements.

Lors d'une partie à 3 joueurs, vous devez utiliser l'hexagone de départ à trois emplacements.

Les 23 hexagones restants sont toujours mélangés ensemble dans le Paquet d'Exploration.



Règles spéciales pour 2 ou 3 joueurs :

Quand vous jouez à moins de 4 joueurs, vous DEVEZ toujours utiliser les 4 dés et les 4 paquets de cartes Planète. Chaque couleur non utilisée par les joueurs est maintenant représentée par un paquet face cachée de six cartes Planète, qui doivent être mélangées en début de partie.

Lors de l'étape 2, lorsque les joueurs révèlent leurs cartes, révélez la première carte de chaque paquet appartenant à une couleur non jouée. Le Leader place ensuite chaque dé sur la valeur indiquée par les cartes révélées, incluant les dés des couleurs non jouées. Puis le Leader choisit l'ordre de jeu des 4 dés, comme dans une partie à 4 joueurs.

Lorsque le Leader déplace le dé d'une couleur non-jouée sur le Plateau Leader, ce dé déclenche la production de chaque joueur comme décrit dans une partie à 4 joueurs.

Lorsqu'un dé non joué atteint la phase d'Actions, rien ne se passe. Passez simplement cette phase et allez directement à la phase de Cataclysmes.

Lorsqu'un dé non-joué atteint la phase de Cataclysmes, TOUS les cataclysmes présents sur le plateau et correspondant à la valeur et couleur indiquées sont déclenchés.

Lorsqu'un paquet non-joué est vide, mélangez toutes les cartes de la défausse correspondante pour former un nouveau paquet.

Certaines extensions apportent de nouveaux types de cataclysmes menaçant même les spatioports, habituellement protégés. Quelques scénarios placeront les joueurs dans des situations délicates.



Effets d'un dé non-joueur parcourant le Plateau Leader :

Tous les bâtiments de Production indiquant la valeur du dé produisent.

Rien ne se passe.

Tous les cataclysmes correspondant à la valeur et couleur du dé se déclenchent

TOUT N'EST PAS PERDU

Dans le rare cas où un joueur se retrouve sans Unité et Spatioport, Port Maritime (extension Aquarius) ou Garage (extension Industria), ce joueur peut placer un Scientifique gratuitement lors de sa phase d'Actions. Cette Unité doit être placée sur un bâtiment qu'il contrôle.

Si ce joueur ne contrôle aucun bâtiment, il peut placer un nouveau Spatioport du jeu de base avec un Scientifique et une Puce d'automatisation sur un emplacement vide de la planète. S'il n'y a plus d'emplacement vide, ce joueur pioche des hexagones jusqu'à ce que l'un d'entre eux puisse être placé, sur lequel il construit son nouveau Spatioport, avec un Scientifique et une Puce, gratuitement.

VARIANTE

Négociations autorisées

Les joueurs peuvent parler, négocier, et promettre tout en choisissant d'honorer ou non leur parole. Mais plus que tout, ils sont autorisés à offrir des ressources ou des Méga-Crédits pour essayer de corrompre le Leader afin de changer l'ordre de jeu.

N'importe quelle négociation, échange, promesse, ou corruption est autorisée tant que les joueurs n'échangent pas leurs Unités, cartes Planète ou bâtiments construits.

RÈGLE D'OR

Si, à n'importe quel moment de la partie, plusieurs joueurs doivent effectuer des actions ou prendre des décisions simultanément, commencez toujours par le Leader et continuez dans le sens horaire.

Lors d'une partie, en dehors de l'étape de sélection des cartes Planète, rien n'est jamais fait simultanément.

Texte gardé secret par l'auteur :)

Le destin de la Planète vivante sera révélé à la sortie du jeu :)



EFFETS DES CARTES PLANÈTE

Vous trouverez ci-dessous une description détaillée des effets de chaque carte Planète. Gardez en tête qu'à chaque nouveau tour, seul le Leader peut utiliser l'effet de la carte qu'il a choisie.



Une fois pendant le tour, le Leader peut modifier la valeur de n'importe quel dé juste avant qu'il n'atteigne l'icône Cataclysmes. Bien que cette carte soit révélée lors de l'étape 2, le Leader applique l'effet juste avant la phase de Cataclysmes. Si le Leader n'utilise pas cet effet avant la fin du tour, l'effet est perdu. Si le Leader souhaite modifier la valeur d'un dé et que le Joueur Actif souhaite également le faire en utilisant un jeton Contrôle de la Destinée, le Leader est prioritaire et le Joueur Actif ne peut pas utiliser son jeton.



Le Leader DOIT nommer une ressource après la révélation de sa carte Planète lors de l'étape 2. Jusqu'à la fin du tour, n'importe quel joueur produisant la ressource nommée en produira le double à chaque fois.



Bien que cette carte soit révélée lors de l'étape 2, le Leader applique l'effet de cette carte pendant la phase d'Actions lorsqu'il est le Joueur Actif. Le Leader peut l'utiliser à n'importe quel moment pendant sa phase d'Actions, en tant qu'action gratuite. Si le Leader n'utilise pas cet effet lors de sa phase d'Actions, l'effet est perdu. Le Leader peut placer un nouveau Scientifique sur son Spatioport sans avoir à dépenser la ressource de Mycélium. Le Spatioport doit être libre de toute Unité avant d'utiliser cette action gratuite.



Bien que cette carte soit révélée lors de l'étape 2, le Leader applique l'effet de cette carte pendant sa phase d'Actions lorsqu'il est le Joueur Actif et seulement lors d'une action de Commerce. Le Leader commence par piocher le nombre de cartes Marché Financier indiqué sur son dé. Puis le Leader peut choisir n'importe quelle ressource du Plateau Marché Financier et augmenter ou réduire son prix de 2. Ceci peut déclencher un crash. Après cela, le Leader continue son action de Commerce en choisissant une carte à appliquer.



Le Leader DOIT retirer une ressource de la réserve de ressources après la révélation de sa carte Planète. La ressource choisie ne va pas sur la piste d'épuisement de la planète, mais est retirée du jeu à la place.



Lorsque sa carte Planète est révélée, le Leader prend toutes les cartes Planète de sa défausse et en choisit une secrètement qu'il place derrière son écran. Puis le Leader remplace les cartes restantes face visible dans sa défausse en ajoutant la carte de valeur 6 en haut (le Leader ne peut donc pas reprendre la carte de valeur 6 qu'il vient juste de jouer). Si le Leader n'a pas de cartes Planète dans sa défausse lorsqu'il joue cette carte, l'effet de sa carte est annulé.

SÉQUENCE DE TOUR DE JEU

1. **Sélection des cartes Planète** (tous les joueurs ensemble)
2. **Actions du Leader** (Leader uniquement)
3. **Séquence du plateau Leader**, de gauche à droite (le Leader annonce les joueurs et les valeurs et couleurs des dés)

A - Production (tous les joueurs)

B - Actions (Joueur Actif uniquement)

Effectuez jusqu'à deux actions différentes parmi :

- Exploration
- Déplacement
- Construction
- Commerce
- Subventions
- Récupération d'un jeton Contrôle de la Destinée

C - Cataclysmes (tous les joueurs impactés)

4. **Épuisement de la planète** (Leader uniquement)

5. Passez le plateau Leader et les 4 dés au prochain joueur.



De l'Auteur,

Je souhaite remercier tous nos contributeurs de Kickstarter, et tous les joyeux joueurs qui ont exploré de nouvelles planètes vivantes pendant le long développement de ce jeu.

J'aimerais envoyer des remerciements spéciaux à Ismaël, Camille Froulin, Alexandre Figuière, Camille Clément de Paris, Henri Bendelac & Family, Yves et Merlin Ley, André Souza de Rio, Beatriz Fortunato-Boelinger, Hicham, Kirk, Thiago Bahuri, Thiago Matos, Estelle Moncho & Family, Barry Doublet, Pauline Ley, Evelyne Bachelet, Sylvain Témoins, Stéphanie Dental, Jean Seb et Stéphanie de JSST Jeux Nice, Phillipe Vanz, Djibril Maamari, Francois Blanc, Stéphane Brunelle, Johann Favazzo et Yannick, Alexandre Del Ben, Phillipe Tighello, Benjamin Doat, Mathieu Gaillard, Le Monde en jeux Villeurbanne, Stéphane Burgunder et tous les joueurs de l'Antre du joueur de Valmeinier: Sébastien, Michel, Sandrine, Bruno, Anne-Claire, Thomas "Dncan" Lajeunesse, Emilie Trépan, Franck, Pierre-Edouard, Arnaud, Pierre, Olivier, Michael, Steven Traver, Gunther Schmidl, Ryan Furtkamp, Michael Trevino, Oliver Dufner, Derek Mills, Gard Inge Rosvold.

Merci à Lumberjacks d'avoir cru en ce jeu dès les premiers tests et d'avoir lancé le Kickstarter. Merci à Alhuxis pour sa découverte du Vibrium. Merci à Jim notre community manager et coordinateur de l'espace, Nicolas l'assembleur du cosmos et traducteur galactique, Henri le maquettiste de l'infini et au-delà, et Hicham, mon nouveau space Partner chez Ludically. Et enfin un remerciement très spécial à mon épouse pour m'avoir supporté, moi et mes absences, tout au long de cette longue route qu'a été le développement de ce projet.

Dessins par Ismaël, Bertrand Benoît, Irvin.

Pour des demandes de service clients, visitez www.asmodee.com