

THE ARTEMIS PROJECT SATELLITES & COMMANDANTS



L'HISTOIRE

La course pour le développement d'Europe bat son plein. Vos équipes techniques ont dévoilé de nouvelles plateformes géosynchrones : les Chariots. Ils gravitent autour de la lune gelée et sont accessibles via des Satellites à orbite rapide. Au sol, des meneurs s'élèvent parmi vos colons, forgés à la dure par l'environnement hostile qui les entoure. Ils luttent pour se voir décerner le titre de Commandant, un statut qui offre une flexibilité et l'accès au pouvoir. Avec ces nouveaux éléments, une lutte sans merci vous attend pour établir la colonie la plus prospère de la lune de Jupiter. Le *Projet Artemis* est relancé !

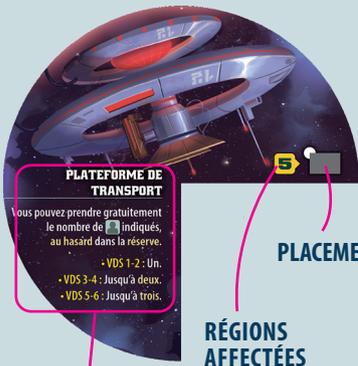
APERÇU

The Artemis Project : Satellites & Commandants est une **extension** qui vous propose deux nouveaux éléments hautement stratégiques à intégrer aux règles du jeu de base. Les **Chariots** sont des lieux hors-plateau desservis par les **Satellites**. Utilisez votre **dé Satellite** pour réquisitionner un Satellite qui viendra interagir avec le Chariot qu'il rencontrera. Plus il restera en l'air, plus il sera efficace. De plus, vous pouvez maintenant utiliser l'Académie pour tenter de promouvoir vos Colons en **Commandants**. Ceux-ci peuvent agir comme n'importe quel type de Colon, améliorent vos dés, se déplacent librement, et offrent plus de flexibilité lors du décompte final.

MATÉRIEL

8 TUILES CHARIOT RECTO-VERSO

Deux pour chaque coin du plateau.



EFFET

4 JETONS SATELLITE



5 DÉS SATELLITE

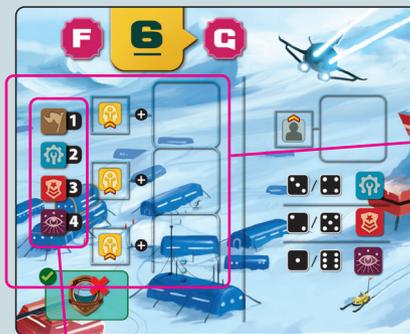
Un de chaque couleur de joueur



8 PIONS COMMANDANT



1 TUILE ACADÉMIE



VALEURS DE PROMOTION

16 NOUVELLES TUILES BÂTIMENT

6 Océan, 10 Surface



6 NOUVELLES CARTES EXPÉDITION



6 NOUVELLES CARTES ÉVÉNEMENT



**ICÔNE SATELLITES &
COMMANDANTS**

Les cartes Expédition et Événement et les tuiles Bâtiment de cette extension sont marquées de l'icône *Satellites & Commandants* afin de vous aider à les distinguer de celles du jeu de base.

MISE EN PLACE

Installez le jeu de base **The Artemis Project** comme d'habitude, avec les ajustements suivants :

- 1 Mélangez les **tuiles Chariot** pour former une pile. *Chaque tuile Chariot a un effet différent au recto et au verso ; vous pouvez en retourner certaines lors du mélange.* Piochez ensuite les tuiles une par une, en les plaçant dans le coin indiqué du plateau. *Si vous devez placer une tuile Chariot sur un coin déjà occupé, ignorez-la.* Une fois que les quatre coins du plateau sont occupés, rangez les tuiles Chariot inutilisées.
- 2 Chaque joueur reçoit le **dé Satellite** de sa couleur.
- 3 Placez autant de **Satellites** qu'il y a de joueurs, moins un, dans la réserve de Satellites, à proximité du plateau. Rangez les autres dans la boîte.
- 4 Placez la **tuile Académie** sur le plateau pour recouvrir l'Académie de base. Placez les huit **pions Commandant** dans la réserve de l'Académie (*avec les 12 autres Colons qui s'y trouvent normalement*).
- 5 Mélangez les nouvelles **cartes Événement** avec les anciennes puis prenez six cartes au hasard pour former la pioche Événement.
- 6 Mélangez les nouvelles **cartes Expédition** avec les anciennes et posez le paquet face cachée près du **Camp de base**.
- 7 Ajoutez les nouvelles **tuiles Bâtiment** aux piles appropriées, mélangez puis placez-les près du Portique en deux piles séparées.

Ce symbole indique que le Chariot doit être placé en haut à droite du plateau.

CARTOGRAPHIE AVANCEE
Placez votre [satellite symbol] sur n'importe quelle Expédition comme s'il s'agissait d'un placement de dé normal, selon les règles de normal. Après avoir résolu le Camp de base, remettez votre [satellite symbol] sur son Satellite.

Pour augmenter vos chances de jouer avec les nouvelles cartes et tuiles Bâtiments, vous pouvez retirer au hasard quelques cartes et tuiles du jeu de base avant d'ajouter les éléments de l'extension.

1 Mélangez les tuiles Chariot pour former une pile.

2 Chaque joueur reçoit le dé Satellite de sa couleur.

3 Placez autant de Satellites qu'il y a de joueurs, moins un, dans la réserve de Satellites.

4 Placez la tuile Académie sur le plateau pour recouvrir l'Académie de base.

5 Mélangez les nouvelles cartes Événement avec les anciennes puis prenez six cartes au hasard pour former la pioche Événement.

6 Mélangez les nouvelles cartes Expédition avec les anciennes et posez le paquet face cachée près du Camp de base.

7 Ajoutez les nouvelles tuiles Bâtiment aux piles appropriées, mélangez puis placez-les près du Portique en deux piles séparées.

PLATEFORME DE TRANSPORT
Vous pouvez prendre gratuitement le nombre de [satellite symbol] indiqués, au hasard dans la réserve.
-VDS 2-2 : 2.
-VDS 3-4 : jusqu'à deux.
-VDS 5-6 : jusqu'à trois.

POST-ENCHERISSEUR
Utilisez votre [satellite symbol] pour faire une enchère sur un Bâtiment (il doit gagner l'enchère, selon les règles standard). Lors de la résolution, payez deux [satellite symbol] de moins que votre VDS (min. 2) pour ce Bâtiment puis remettez le [satellite symbol] sur son Satellite.

CARTOGRAPHIE AVANCEE
Placez votre [satellite symbol] sur n'importe quelle Expédition comme s'il s'agissait d'un placement de dé normal, selon les règles de normal. Après avoir résolu le Camp de base, remettez votre [satellite symbol] sur son Satellite.

COLLECTEUR DE RESSOURCES
Prenez de la ressource autant de [satellite symbol] (rapports) que votre VDS.
Vous devez aussi en mettre un dé dans les Conteneurs pour recevoir des [satellite symbol] et au moins un dé dans le Conteneur pour prendre des [satellite symbol].

MODIFICATIONS DE JEU

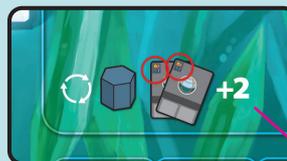
DÉS SATELLITE VS DÉS DE BASE

Chaque joueur a un **dé Satellite** en plus de ses autres dés. Les dés non-Satellites sont appelés **dés de base** dans la suite de ces règles. Votre dé Satellite **ne s'utilise pas** de la même façon qu'un dé de base ; vous ne pouvez pas le placer lors de la phase de Placement.



MODE DIFFICILE UNIQUEMENT

Cette extension **doit** être jouée en **mode Difficile** (voir cadre orange p.5 du livret du jeu de base). Cela signifie que lors de la mise en place de chaque manche, vous **n'ajoutez pas** les +2 ressources dans les **Cheminées** et la **Carrière** (normalement ajoutées en plus des ressources indiquées sur les cartes Expédition).



IGNOREZ LES +2 INDIQUÉS

SATELLITES & CHARIOTS

Les **Chariots** sont des "stations spatiales" positionnées aux quatre coins du plateau. Les effets de chaque Chariot dépendent des régions qui le séparent du prochain Chariot, dans le sens horaire.

Les **Satellites** sont des spatonefs qui orbitent d'un Chariot à l'autre dans le sens horaire. Les joueurs peuvent prendre le contrôle des Satellites en y jouant des dés (*voir plus loin*). Lorsqu'un Satellite que **vous** contrôlez est sur un Chariot en particulier, vous pouvez utiliser les effets de ce Chariot lors de sa résolution.

Contrôler un Satellite peut être très avantageux car il se déplace d'un Chariot à l'autre. Plus longtemps vous garderez le contrôle d'un Satellite, plus il sera efficace... mais vos rivaux pourront également plus facilement vous en éjecter !

UN CHARIOT



UN SATELLITE



PHASE DE PLACEMENT

Si vous **ne contrôlez pas** déjà un Satellite, vous pouvez utiliser l'un de vos tours normaux pour jouer un **dé de base** sur n'importe quel Satellite.

- Vous pouvez choisir un Satellite de la **réserve des Satellites**. Placez votre dé de base dessus, puis placez le Satellite sur un Chariot de votre choix (*qui n'en comporte pas déjà un*).
- Vous pouvez choisir un Satellite **actif** occupé par le dé d'un **rival** (dé de base ou dé Satellite), à condition que la valeur de votre dé lui soit **inférieure**. Éjectez le dé du rival et remplacez-le par votre dé.
 - ♦ Si vous éjectez un **dé de base** rival de cette façon, le dé éjecté regagne l'Abri de son propriétaire pour réparations. Il est donc mis hors jeu, mais reviendra au début de la manche suivante (*lorsque ce joueur lancera sa réserve de dés*). Le rival éjecté gagne 1 sur la Piste de secours.
 - ♦ Si vous éjectez un **dé Satellite** rival, le dé éjecté est rendu à son propriétaire, qui ne gagne **rien** sur la Piste de secours.

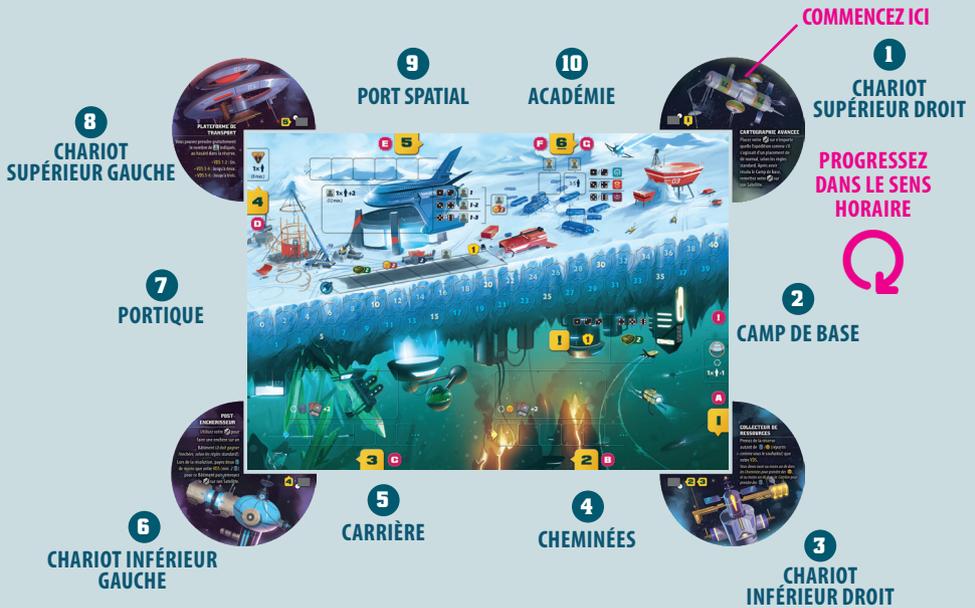


Par exemple, Vert peut placer ce dé de valeur 3 sur un Satellite de la réserve, puis envoyer ce Satellite sur un Chariot libre...

...ou placer son dé directement sur ce Satellite occupé par un dé Satellite violet de valeur 5, provoquant l'éjection de ce dé (Violet n'avance pas sur la Piste de secours à cette occasion).

PHASE DE RÉSOLUTION

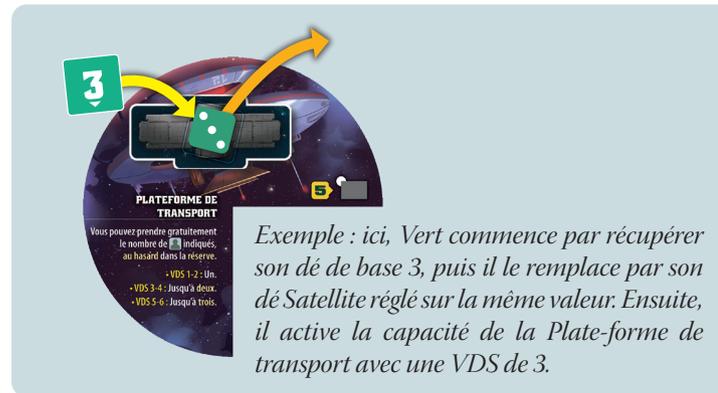
Les Chariots **actifs** (*un Chariot est actif si un Satellite s'y trouve*) sont résolus dans le sens horaire, **avant** les lieux qu'ils affectent, **en commençant par le Chariot qui se trouve dans le coin supérieur droit** du plateau. *Vous commencez donc par résoudre le Chariot du coin supérieur droit, puis le Camp de Base, puis le Chariot du coin inférieur droit, puis les Cheminées, et ainsi de suite.*



Lorsque vous résolvez un Satellite que vous contrôlez :

- 1 Si le dé que vous avez placé sur ce Satellite est un **dé de base**, récupérez ce dé et remplacez-le par votre **dé Satellite** (*réglé sur la même valeur*). La valeur de votre dé Satellite est désignée sous l'acronyme VDS (*Valeur Dé Satellite*).
- 2 Suivez les instructions du Chariot pour utiliser l'effet indiqué à votre avantage. *La plupart des effets de Chariot dépendent de votre VDS : plus elle est élevée, mieux c'est !*

Note : Vous avez le droit de refuser d'utiliser l'effet de votre Chariot.



PHASE DE MAINTENANCE

Après l'étape n°3 de la **phase de Maintenance** (*durant laquelle les joueurs dépensent de l'Énergie pour réchauffer les Colons des Abris*), faites le tour de tous les Satellites **actifs** :

- 1 Tout Satellite avec une **VDS de 6** est automatiquement **abandonné**. Le joueur qui le contrôle récupère son dé Satellite et le Satellite lui-même est renvoyé à la réserve.
- 2 Dans le sens horaire (*en commençant par le Chariot du coin supérieur droit*), tout Satellite actif doit être **maintenu** ou **abandonné** par le joueur qui le contrôle.
 - Pour **maintenir** votre Satellite, payez **deux Minéraux**, puis **augmentez votre VDS de 1** (*tournez votre dé Satellite sur sa nouvelle valeur en suivant la flèche*).
 - Si vous **abandonnez** votre Satellite (*volontairement ou parce que vous ne pouvez pas payer la maintenance*), récupérez votre dé Satellite et remettez le Satellite lui-même à la réserve.
- 3 Les Satellites actifs restants se déplacent dans le sens horaire sur le Chariot suivant.

Techniquement, ce mouvement est simultané : aucun Chariot ne peut accueillir plus d'un Satellite à la fois.



COMMANDANTS

Cette extension vous propose de promouvoir vos Colons en **Commandants**, un nouveau type de Colon plus puissant. Atteindre cette promotion n'est pas facile, mais l'enjeu en vaut la chandelle.



**SYMBOLE DE
COMMANDANT**

AVANTAGES DES COMMANDANTS

ADAPTABILITÉ

Un Commandant peut occuper **n'importe quel** emplacement libre de Bâtiment. Si un emplacement exige un type de Colon particulier, ou procure un avantage grâce à un type de Colon particulier, alors le Commandant est considéré comme étant du type requis.

Lorsque vous devez résoudre un effet de jeu qui dépend du nombre de Colons de tel ou tel type en votre possession, vous pouvez considérer tout Commandant comme étant du type de votre choix, quel que soit l'emplacement qu'il occupe.



Par exemple, un Commandant qui occupe cet emplacement compte comme un Ingénieur : la Baie des navettes est donc remplie.

COMMANDEMENT

Lors de la **phase de Placement**, lorsque vous placez un dé dans n'importe quelle région (*sauf Satellite*), vous pouvez envoyer un Commandant avec (*depuis n'importe quel Bâtiment ou depuis vos Abris*). La présence du Commandant **augmente la valeur du dé de 2**. Dans les régions qui font appel à la mécanique d'**Exposition**, cette augmentation **n'affecte pas la position du dé dans la ligne**.

- Un Commandant **ne peut pas** accompagner un dé dans la **colonne des Commandants de l'Académie** : les Colons doivent faire leurs preuves par eux-mêmes !
- Envoyer un Commandant avec un dé en **Expédition** ne vous empêche pas de l'accompagner d'un Colon malgré tout (*selon les règles standard*).
- Si vous avez plusieurs Commandants, chacun d'entre eux peut accompagner un dé différent. Vous **ne pouvez pas** affecter plusieurs Commandants au même dé



Par exemple, si Vert place un  dans les Cheminées, il le glisse (comme d'habitude) entre le  et le  violet qui s'y trouvent déjà.

*Faire accompagner ce dé par un Commandant permettra à Vert de collecter **quatre** Énergie lorsqu'il résoudra le  dans l'ordre, de gauche à droite, au lieu de deux.*

MOBILITÉ

Lors de la **phase de Maintenance**, chacun de vos Commandants bénéficie de son propre déplacement / échange, **en plus** des mouvements / échanges auxquels vous avez déjà droit.



FLEXIBILITÉ

Lors du **Décompte final**, vous pouvez définir le type de Colon de chacun de vos Commandants comme bon vous semble pour les **Bâtiments de surface** et les **séries de Colons**. En effet, chaque Commandant peut compter comme étant d'un type donné pour le décompte des **Bâtiments de surface**, et comme étant d'un autre type (ou du même type) pour le décompte des **séries de Colons**.



PROMOUVOIR UN COLON EN COMMANDANT

L'Académie se divise en deux sections : celle qui permet d'entraîner des Colons, que vous connaissez déjà, et une nouvelle section, la **colonne des Commandants**. C'est là que vous allez nommer les Colons que vous voulez promouvoir au grade de Commandant. Il n'y a pas de limite au nombre de Colons que vous pouvez nommer (*et chaque joueur peut envoyer plusieurs Colons s'il le souhaite*), mais **un seul d'entre eux** accèdera au grade suprême à chaque manche.

PHASE DE PLACEMENT

Vous pouvez utiliser l'un de vos tours normaux pour placer un dé dans l'emplacement libre le plus élevé de la colonne. Vous devez également envoyer l'un de vos propres Colons (*depuis un Bâtiment ou vos Abris*) avec ce dé.

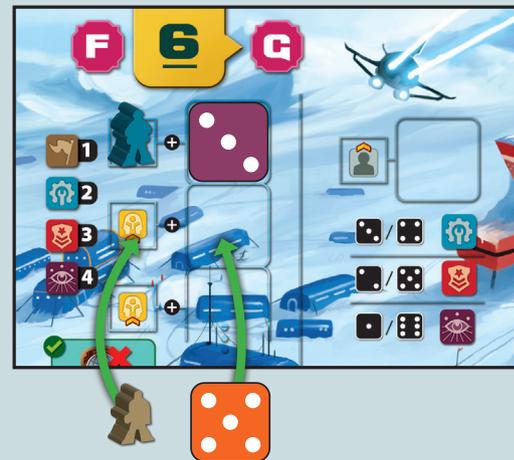
- Chaque type de Colon dispose d'une valeur de Promotion de 1 à 4 (*affichée à côté de la colonne des Commandants*). Ajoutez la valeur de Promotion de votre Colon à la valeur de votre dé pour connaître votre **score de Nomination**.
- Pour placer un dé dans la colonne des Commandants, son score de Nomination doit être **plus élevé** que tout autre score de Nomination déjà présent dans cette colonne (*même si vous devez pour cela surpasser l'un de vos propres dés*).

PHASE DE RÉOLUTION

Résolvez la section d'entraînement des Colons comme d'habitude. Lorsque vous résolvez la colonne des Commandants, le propriétaire du Colon qui dispose du **score de Nomination le plus élevé** peut promouvoir son Colon en Commandant s'il défausse un **Badge d'Expédition**. S'il ne possède pas un tel badge (*ou ne veut pas s'en séparer*), le joueur en deuxième position peut le faire selon les mêmes conditions (*ou refuser*), et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait effectivement promu un Colon, ou que personne ne le fasse.

L'heureux élu récupère son dé, retire son Colon du jeu, et prend un Commandant dans la réserve de l'Académie. Il peut placer ce Commandant dans ses Abris ou dans n'importe quel Bâtiment où il reste de la place.

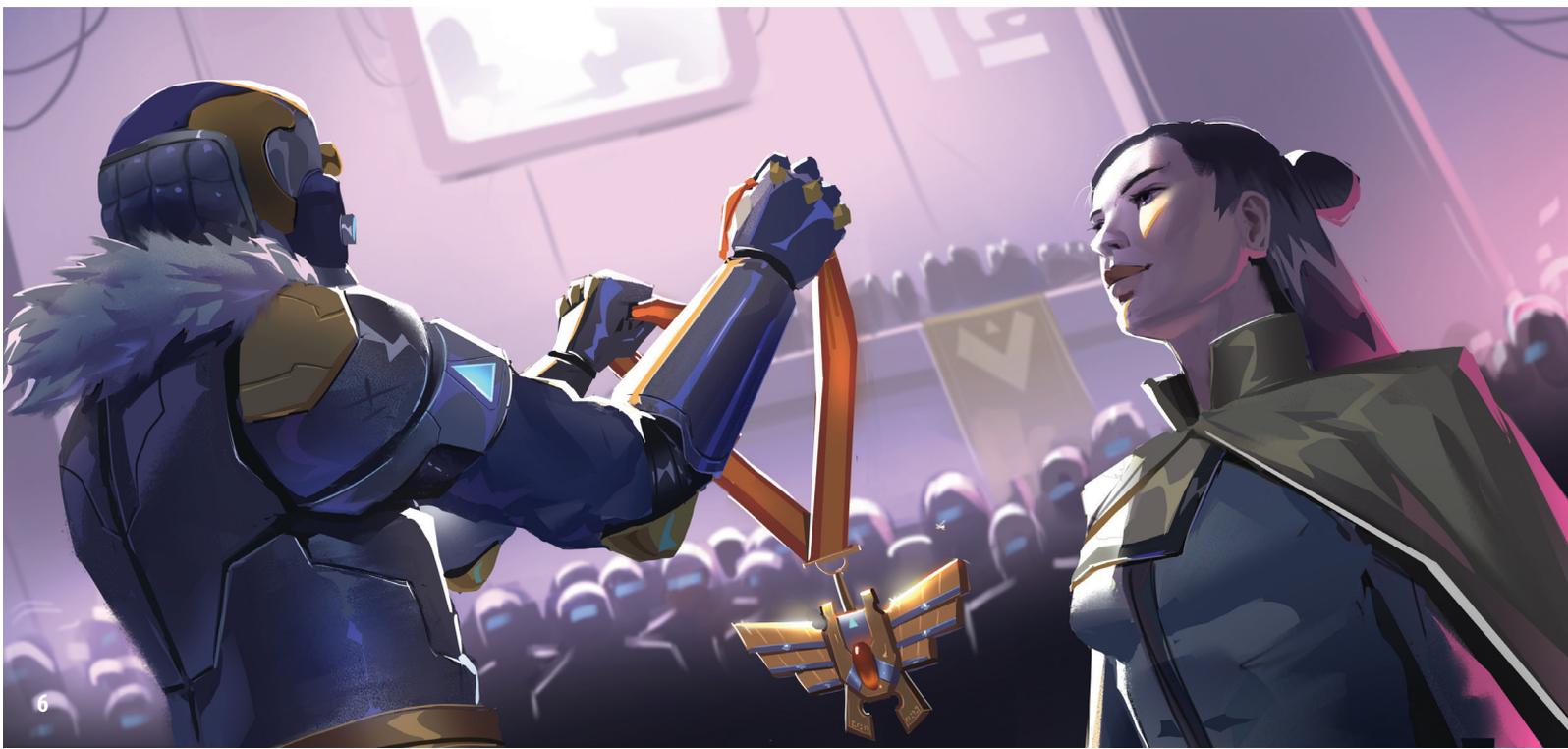
Tous les Colons non promus récupèrent leur dé et regagnent leurs Abris ou Bâtiments où il reste de la place, et gagnent 1 sur la Piste de secours. Si vous avez plusieurs Colons non promus, **chacun** rapporte 1 sur la Piste de secours (même si c'est aussi vous qui avez remporté la promotion de cette manche avec un autre Colon).



Par exemple, Violet a placé un Ingénieur (valeur de promotion 2) dans la colonne des Commandants, accompagné d'un , pour un score de Nomination de 5.

Tout joueur souhaitant placer un dé après lui doit donc atteindre un score de nomination supérieur à 5. Orange place donc un Pionnier (valeur de promotion 1) avec un , pour un score de Nomination total de 6.

Si rien ne change jusqu'à la phase de Résolution, Orange pourra promouvoir son Colon en Commandant, à condition de défausser un Badge d'Expédition.



PLANNING DES DRONES : RÉGLES POUR LE JEU SOLO AVEC SATELLITES & COMMANDANTS

Les deux drones automatisés administratifs qui vous avaient accompagné lors de votre mission initiale ont développé leur IA. Ils sont maintenant capables de prendre des décisions complexes, disposent de fonctionnalités avancées, et peuvent même commander. Il s'agit de reprendre la main et de leur montrer la supériorité de l'homme sur la machine... sinon, qui sait où ils s'arrêteront ?

MISE EN PLACE

Préparez une partie *Planning des Drones* comme indiqué dans le jeu de base. Ajoutez des **Chariots** aux quatre coins du plateau comme d'habitude. Ajoutez **un seul** Satellite dans la réserve et **six Commandants** dans la réserve de l'Académie. Ajoutez **un dé Satellite** de la couleur appropriée au jeu de dés du **second Drone** : il s'agit du Dé Satellite du Drone, ou DSD.

COMMENT JOUER

Il n'est **pas** recommandé de jouer en mode Difficile. Vous devez déjà connaître les règles solo du *Planning des Drones* présentées dans le jeu de base. La partie se déroule de la même façon, avec les modifications suivantes :

SATELLITES

Après avoir lancé et assigné les dés du second Drone, consultez le **dé Planification**. Le second Drone essaie d'utiliser cette valeur pour prendre le contrôle du Satellite, en fonction de sa situation :

- **Si le Satellite n'est pas en jeu** : prenez le DSD, tournez-le sur la valeur du dé Planification, placez-le dans le Satellite, puis placez le Satellite sur le Chariot qui affecte le lieu correspondant à cette valeur (*voir exemple ci-contre*).
- **Si le Satellite est en jeu avec le DSD** : si la valeur du dé Planification est **inférieure** à celle du DSD, ajustez le DSD pour qu'il corresponde à la valeur du dé Planification. Sinon, ne faites rien.
- **Si le Satellite est en jeu avec votre dé (dé de base ou dé Satellite)** : si la valeur du dé Planification est inférieure à celle du dé qui se trouve dans le Satellite, ajustez le DSD pour qu'il corresponde à la valeur du dé Planification et éjectez votre dé du satellite. Sinon, ne faites rien.
 - ♦ Si votre **dé de base** se fait éjecter, remettez-le dans vos Abris pour réparations. Il est donc mis hors jeu, mais reviendra au début de la manche suivante (*lorsque vous lancerez votre réserve de dés*). Vous gagnez 1 sur la Piste de secours.
 - ♦ Si votre **dé Satellite** se fait éjecter, remettez-le à côté de votre plateau de joueur. Vous ne gagnez **rien** sur la Piste de secours.

Résolvez ensuite la phase de Résolution comme d'habitude. Si le Drone contrôle le Satellite lors de la résolution, il ne bénéficie **pas** des effets du Chariot et ne prend pas de décisions : son seul but est de vous empêcher de contrôler le Satellite. Lors de la maintenance, augmentez le DSD de **deux** et déplacez-le sur le prochain Chariot dans le sens horaire ; si sa valeur dépasse 6, le Drone **abandonne** le Satellite.

COMMANDANTS

Les Drones ne peuvent pas gagner de Commandants eux-mêmes, mais ils peuvent vous surpasser dans la colonne des Commandants pour vous empêcher d'en gagner. Lorsque le dé d'un Drone est placé dans l'**Académie**, il ne place **pas** de Colon avec, mais obéit aux règles suivantes :

- Le **premier Drone** place son dé dans la colonne des Commandants.
- Le **second Drone** place son dé dans la colonne des Commandants si elle est vide, ou si vous y avez un dé/Colon et que le dé du Drone dépasse à lui seul votre score total de Nomination. À défaut, le second Drone place son dé dans l'emplacement normal de l'Académie. Si cet emplacement est déjà pris, le Drone ignore l'Académie.

Lorsque vous **résolvez** la colonne des Commandants, le score de Nomination du Drone est égale à la valeur de son dé. Contrairement à vous, il ne doit **pas** dépenser un badge Expédition pour sécuriser la promotion. Il n'a aucun autre effet que vous empêcher d'accéder à cette promotion, sans rien gagner pour lui-même.



Certains bâtiments ou événements peuvent vous demander de **comparer** des éléments avec les autres joueurs pour gagner tel ou tel bénéfice. Dans ce cas, considérez que vous avez toujours l'avantage, et gagnez le bénéfice indiqué.

ANNEXE DES BÂTIMENTS ET EXPÉDITIONS

BÂTIMENTS OCÉANIQUES (MANCHES 1-3)

LABO HYDROLOGIQUE

Si vous contrôlez un Satellite, gagnez une Boîte à outils et **1**.

RELAIS ORBITAL

Dépensez une Boîte à outils pour faire augmenter ou diminuer la VDS de n'importe quel dé Satellite (*le vôtre ou celui d'un rival*) de 1.

PLATE-FORME D'OBSERVATION

Dépensez une Boîte à outils et un Badge d'Expédition pour gagner un Bâtiment au hasard, pris dans une pile de *vo*tre choix.

BÂTIMENTS DE SURFACE (MANCHES 4-6)

TOURELLE D'ADMINISTRATION

Choisissez l'un de vos bâtiments de surface rempli et marquez ses points une seconde fois.

REGISTRE

Marquez **2**, puis **3** supplémentaires si vous avez le plus de Badges Expédition.

ACADÉMIE D'ÉLITE

4 Au début du Décompte final (*avant de marquer les points de vos Bâtiments de surface*) vous pouvez faire **deux fois** ce qui suit : Choisir un de vos colons de n'importe quel emplacement, le promouvoir (*échangez-le contre un pion non-Commandant de la réserve de l'Académie*) et le déplacer sur un emplacement libre de n'importe quel bâtiment où il reste de la place.

Marquez **2**.

PAVILLON DU PEUPLE

Marquez **2**, puis **1** supplémentaire pour **chaque** série de Colons en votre possession. Ces points viennent s'**ajouter** à ceux du décompte normal de vos séries.

HAUT CONSEIL

Marquez **1**, puis **5** supplémentaires si vous avez plus de Commandants que tout autre joueur.

CARTES EXPÉDITION

ÉTUDES DE TERRAIN



Gagnez deux Colons (*non-Commandants*) de votre choix parmi ceux de la réserve de l'Académie.

REPAIRE DE HACKERS



Augmentez ou diminuez la VDS de n'importe quel dé Satellite (*le vôtre ou celui d'un rival*) de 2 (ou moins).

ALLER SIMPLE



Le joueur en 1^{re} position peut choisir jusqu'à deux récompenses **différentes**. Pour chaque récompense choisie, il doit retirer du jeu un de ses Pionniers, depuis n'importe quel emplacement. Ensuite, le joueur en 2^e position peut choisir jusqu'à une récompense **parmi celles qui n'ont pas été choisies**. S'il choisit une récompense, il retire du jeu l'un de ses Pionniers, depuis n'importe quel emplacement.

PASSAGER CLANDESTIN



Renvoyez un Commandant (*qui accompagne un dé placé, mais non résolu*) à son propriétaire, **ou** marquez **1**.

Şlgñ~A~L étr~nGE



Choisissez un de vos dés de base non résolu de n'importe quel lieu et augmentez ou diminuez sa valeur de 2 (ou moins). *Si ce lieu fait appel au mécanisme d'exposition, placez le dé modifié dans la ligne comme si vous veniez de le placer parmi les autres dés présents.*

BASE SOUTERRAINE



Si vous ne contrôlez pas déjà un Satellite, utilisez l'un de vos dés depuis cette Expédition (*sans modifier sa valeur*) pour prendre le contrôle d'un Satellite selon les règles standard.



Vous ne pouvez pas prendre le contrôle d'un Satellite qui se trouve dans le Chariot du coin supérieur droit du plateau. Si vous prenez un Satellite de la réserve, vous ne pouvez pas le placer sur le Chariot du coin supérieur droit du plateau.

CRÉDITS & REMERCIEMENTS

AUTEUR DE L'EXTENSION
DANIEL ROCCHI

ILLUSTRATIONS
CRISTIAN ROMERO

CONCEPTION GRAPHIQUE ET
DÉVELOPPEMENT

JOSH CAPPEL

MODÈLES 3D

HERIBERTO MARTINEZ

PUBLIÉ PAR
MARC SPECTER

AUTEURS DU JEU
DE BASE
**DARYL CHOW &
DANIEL ROCCHI**

TRADUCTION
FRANÇAISE

**CDT. ANTOINE PRONO
(TRANSLUDIS)**

Daniel : je souhaite remercier ma femme Neesa pour son amour, son soutien, et sa capacité à tolérer les piles de boîtes de jeux qui traînent dans toute la maison. Je remercie mes enfants Caelum et Siena, toujours prêts à affûter mon sens du jeu. Je remercie Marc et Josh pour leur conduite assurée sur les routes d'Europe. Merci également à tous nos testeurs, particulièrement A.J. Brandon, Michael Chang, Chris Cormier, Sheri Cormier, Dennis Ku, Jonathan Gilmour, David Gunn, et Sharon Gunn.

Marc : je souhaite remercier Daniel et Josh pour leur talent sans limite. Une fois encore, un énorme merci aux backers qui ont permis à TAP:S&C de voir le jour, et de faire en sorte que la Guilde continue de s'épanouir.

Super Meeple remercie Franck Dewost, Ulises Fasoli, Meyklar, Marie-Ange & Olivier Sanguy pour leur travail de relecture.



Publié par Grand Gamers Guild
www.grandgamersguild.com
©2022 Tous droits réservés.



Versión française par Super Meeple
193 Rue du Faubourg Saint-Denis
75010 Paris, France
www.supermeeple.com