

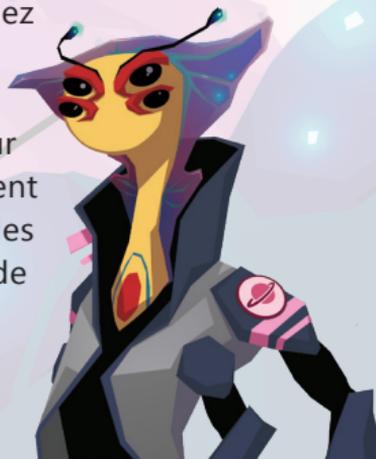
# WILD SPACE

## ENCOUNTERS

**Les explorateurs de l'Empire viennent de découvrir une nouvelle planète habitée par une espèce encore inconnue : des extraterrestres à la technologie très évoluée et qui se nourrissent uniquement de minéraux. Saisissez cette opportunité d'accueillir ce peuple pacifique dans votre équipage afin de profiter de leurs puissantes compétences. Il vous faudra pour cela récolter des Quartz, les pierres précieuses dont ils sont friands.**

## PRÉSENTATION

Wild Space - Encounters marque l'apparition d'un nouveau type de membre d'Équipage : les Extraterrestres. Ce sont de nouvelles cartes que vous allez ajouter à votre Équipage mais dont le fonctionnement est différent. Elles nécessitent de dépenser des Quartz pour être recrutées. Vous trouverez également une nouvelle Planète et de nouvelles cartes Équipage vous permettant de récolter des Quartz.



## CONTENU

1 tuile Planète Extraterrestre recto verso, 22 cartes Équipage, 6 cartes Capitaine recto verso, 21 cartes Extraterrestre, 20 Quartz, 6 cartes Planète Extraterrestre Hostile pour le mode solo.

## MISE EN PLACE

Après avoir effectué la mise en place classique, procédez aux étapes suivantes.

Placez la tuile Planète Extraterrestre à côté des deux autres Planètes de départ, sur une face déterminée aléatoirement. Elle est accessible dès le début de la partie.



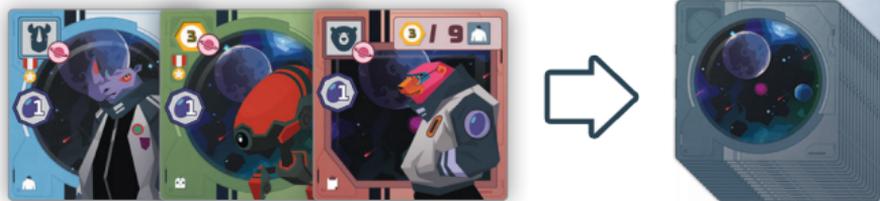
Distribuez aléatoirement un nouveau Capitaine à chacun des joueurs. Ils remplacent les Capitaines du jeu de base. Les joueurs choisissent librement la face qu'ils utiliseront pour la partie.

**RECTO**

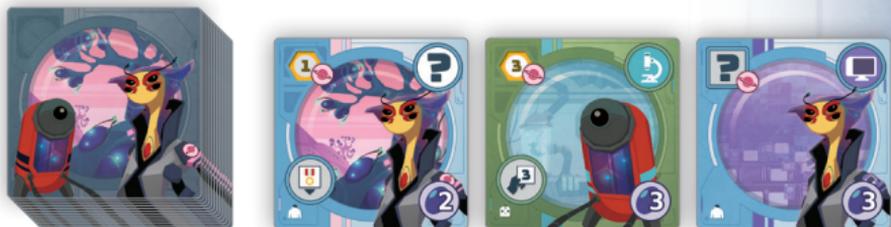


**VERSO**

Mélangez les nouvelles cartes Équipage avec celles du jeu de base avant de former la pioche face cachée.



Mélangez les cartes Extraterrestre en une pioche face cachée distincte des autres cartes Équipage et placez-la à côté de la pioche de cartes Équipage. Révélez les 3 premières cartes Extraterrestre pour former la Réserve d'Extraterrestres.



Placez les Quartz au centre de la table, accessibles à tous les joueurs.

La partie peut démarrer.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes.

**1** Les nouvelles cartes Équipage présentent une nouvelle icône. Chaque fois qu'un joueur ajoute une telle carte à son Équipage, il prend immédiatement 1 ou 2 Quartz de la réserve, selon ce qui est indiqué sur la carte.



*En mettant cette carte en jeu, Joachim prend immédiatement 1 Quartz de la réserve. Il continue ensuite normalement son tour en posant une carte Robot s'il en possède une.*

**2** À la fin de son tour, c'est-à-dire quand il a effectué complètement l'action de la Planète sur laquelle il a joué et qu'il a résolu les éventuels effets qu'il a activés, le joueur peut recruter un des trois Extraterrestres de la Réserve d'Extraterrestres. Il a pour cela deux possibilités.

**\*** Il dépense le nombre de Quartz indiqué sur la carte Extraterrestre de son choix et la place directement devant lui, avec ses autres cartes Équipage. Si la carte posée possède un Cercle d'Effet, le joueur peut immédiatement appliquer l'effet correspondant.

\* Il dépense un Quartz de moins que le chiffre indiqué sur la carte Extraterrestre de son choix et la prend en main, plutôt que de la placer devant lui. Elle pourra être jouée comme n'importe quelle autre carte Équipage, à partir du prochain tour.



### COÛT DE RECRUTEMENT DE L'EXTRATERRESTRE

*Amélie dépense 2 Quartz et recrute cet Extraterrestre. Elle le pose dans son Équipage puis continue son tour : elle peut poser un Vétéran et activer son effet.*

Dans tous les cas, la carte prise dans la Réserve d'Extraterrestres est immédiatement remplacée par la première de la pioche. Le joueur ne peut prendre qu'une seule carte Extraterrestre à son tour, quel que soit le nombre de Quartz dont il dispose. Les cartes Extraterrestre sont considérées comme des cartes Équipage comme les autres, qu'elles soient Spécialistes, Robots ou Émissaires.



## DÉTAILS DES CARTES



Cette icône désigne toutes les cartes, Animaux comme Extraterrestres, ayant un lien avec cette extension. Certains Émissaires rapportent des Crédits grâce à cette icône.



Lors du décompte des Crédits, cette carte compte pour l'Espèce de votre choix.



Cette carte remplace tous les métiers pendant toute la durée du jeu. Elle permet par exemple d'activer tous les Cercles d'Effet dépendant d'un métier. En fin de partie, elle compte pour tous les Émissaires faisant gagner des Crédits grâce aux Métiers et peut donc être décomptée pour plusieurs Émissaires.



Cet Émissaire rapporte 7 Crédits pour chaque série de 6 Métiers différents.

## FIN DE PARTIE

Le décompte des Crédits se fait comme dans le jeu de base. Chaque Quartz non dépensé rapporte 1 Crédit à son propriétaire.



# MODE SOLO

## MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place comme dans le mode solo du jeu de base en utilisant les nouveaux Capitaines, en ajoutant les nouvelles cartes Équipage à la pioche et en installant la Réserve d'Extraterrestres comme indiqué en page 1 de ce livre de règles. Lors de la constitution de la pioche de Planètes Hostiles, utilisez les Planètes Extraterrestres Hostiles en plus des Planètes Hostiles du jeu de base, et choisissez votre niveau de difficulté parmi les suivants :

**FACILE :**



**MOYEN :**



**DIFFICILE :**



Il est conseillé de maîtriser le mode solo du jeu de base avant de rajouter l'extension car elle augmente la difficulté.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

**Pour le joueur,** la partie se déroule comme dans une partie solo du jeu de base, avec la possibilité de recruter les Extraterrestres grâce au Quartz qu'il a accumulé.



**Le Contrebandier** ne prend jamais de Quartz. Les cartes Planète Extraterrestre Hostile lui permettent d'interagir avec les emplacements de la Réserve d'Extraterrestres.



Ajoutez la carte correspondante de la Réserve d'Extraterrestres à l'Équipage du Contrebandier.



Défaussez la carte correspondante de la Réserve d'Extraterrestres.

Chaque fois qu'une carte est enlevée de la Réserve d'Extraterrestres, elle est immédiatement remplacée par la première de la pioche d'Extraterrestres.

## DÉCOMPTE DES CRÉDITS

Le décompte des Crédits fonctionne de la même façon que dans une partie solo du jeu de base.

Chaque Extraterrestre avec un  est utilisé pour compléter la collection rapportant le plus de Crédits au Contrebandier.



Le Contrebandier gagne les Crédits indiqués sur les Extraterrestres présents dans son Équipage.