

*Second Wave est une extension modulaire pour joueurs expérimentés. Vous pouvez intégrer comme vous le souhaitez tout ou partie des quatre modules de l'extension à vos parties d'Excavation Earth.*

## MODULE 1 : CARTES JOKER

*Tout le monde connaît quelqu'un qui lui doit une faveur. Quelqu'un qu'il peut appeler lorsqu'il traverse une mauvaise passe. Quelqu'un qui peut libérer un peu de son temps malgré un emploi du temps bien chargé...*

### MATÉRIEL

- 6 cartes Joker "multi-régions"
- 1 carte Joker "sans région"



### MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur la carte Joker correspondant à sa faction. Il l'ajoute à sa main, en plus des cartes Action habituelles.

### NOUVELLES RÈGLES

Les cartes Joker s'utilisent comme n'importe quelle autre carte Action, sauf que vous ne les mettez pas dans la défausse lorsque vous les utilisez. Placez-les devant vous.

Lorsque vous effectuez une action Commandement, au lieu d'appliquer l'effet habituel, vous pouvez récupérer un émissaire d'un centre de commandement pour reprendre votre carte Joker en main.

Les cartes Joker ne peuvent pas être utilisées pour Sonder.

### MODE SOLO

Puisque vous avez une carte Joker et que Zu n'en a pas, prenez une carte Fouille de sa pioche de la manche 2 et ajoutez-la à sa pioche de la manche 1. Lors de la Phase de Préparation de la manche 2, prenez quatre cartes au hasard de la défausse de la manche 1 (au lieu de 3). Zu a ainsi droit à une action supplémentaire lors de la première manche.

# MODULE 2 : INFLUENCEURS ET COLLECTIONNEURS

Deux nouvelles factions envoient leurs représentants se joindre à la compétition pour rassembler les reliques les plus recherchées de la planète. La Maison de Tvnrtrm est à la pointe des nouvelles tendances, constituée de diplomates et d'influenceurs hors pair. Les Guildes de Sheenu-Jai rassemblent des collectionneurs passionnés faisant partie de l'Union des Races Libres.

## MATÉRIEL

Pour chacune des nouvelles factions :

- 1 plateau Faction
- 3 pions Explorateur
- 22 cubes Équipage
- 1 disque Ordre du tour



2 Plateaux Faction



6 Pions Explorateur



44 Cubes Équipage



2 Disques Ordre du tour

## MODE SOLO

Ces deux nouvelles factions peuvent être jouées contre Zu sans aucun ajustement de règle.

## GUILDES DE SHEENU-JAI

*Les Collectionneurs*

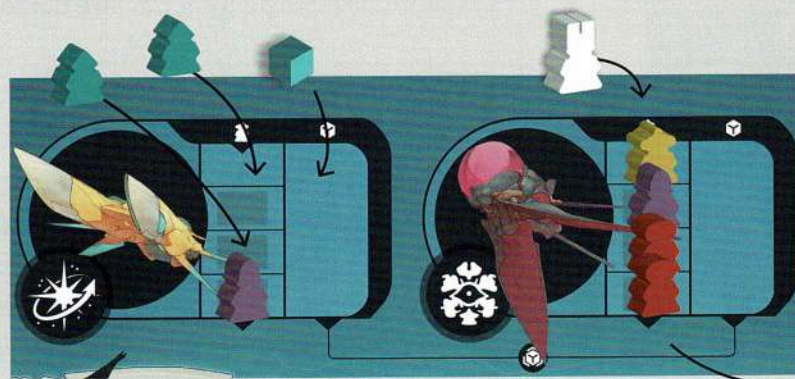
Lorsque vous remplissez une colonne d'échantillons de votre galerie, piochez deux cartes Action (au lieu d'une).



## MAISON DE TVNTRM

*Les Influenceurs*

Lorsque vous effectuez une action Marchandage, vous pouvez ajouter un second acheteur coloré à la place du blanc. Vous pouvez en plus ajouter un acheteur blanc à un autre marché.



*Exemple de la Maison Tvnrtrm :*

*En utilisant votre pouvoir, vous ajoutez deux acheteurs bleus au marché sélectionné (à gauche). Vous ajoutez ensuite un acheteur blanc à un autre marché (à droite), ce qui éjecte l'acheteur rouge du début de la file.*

# MODULE 3 : OBJECTIFS

Le commandant du Vaisseau-mère a mis les explorateurs au défi en leur proposant une compétition amicale. Parviendrez-vous à tirer avantage des Objectifs qui attirent les convoitises de toute la galaxie ?

## MATÉRIEL

- 22 cartes Objectif : 8x facile (verte), 9x intermédiaire (jaune), 5x difficile (orange)
- 3 marqueurs Objectif par faction
- 2 cartes Réussite pour Zu (mode solo)



## MISE EN PLACE

Avant que les joueurs ne choisissent leur faction, triez les cartes Objectif par difficulté, mélangez chaque paquet séparément et piochez-en cinq au hasard : deux faciles, deux intermédiaires et un difficile.

Placez-les face principale (colorée) visible.

- Si vous piochez un objectif avec un symbole déjà présent sur les objectifs piochés précédemment, défaussez-le et piochez-en un nouveau.
- Si vous piochez un objectif non valable pour le nombre de joueurs de cette partie, défaussez-le et piochez-en un nouveau.

Lorsque les joueurs choisissent leur faction, ils prennent également les trois marqueurs Objectif correspondants.

## NOUVELLES RÈGLES

À la fin de votre tour, vous pouvez valider **un des objectifs** disponibles, si vous en remplissez les critères. Gagnez immédiatement les crédits indiqués. Valider un objectif n'est pas une action et ne nécessite pas de dépenser ou défausser quoi que ce soit.

Si l'objectif est face principale (colorée) visible, retournez-le sur sa face secondaire (grise). Les joueurs qui complètent cet objectif par la suite gagnent moins de crédits.

Si l'objectif précise qu'il ne peut être validé qu'une seule fois par joueur (1/👤), placez l'un de vos marqueurs Objectifs sur la carte : vous n'avez pas le droit de le valider à nouveau. Les objectifs qui n'ont pas cette indication peuvent être validés plusieurs fois par un même joueur.

Les marqueurs Objectif ne sont pas limités : si vous n'en avez plus de disponible, utilisez le substitut de votre choix.

## MODE SOLO

Lorsque vous jouez contre Zu, vous vous battez pour les objectifs comme lors d'une partie multijoueur. N'utilisez pas les objectifs marqués de ce symbole (👤).

Au début de chaque manche, ajoutez les **deux cartes Réussite** à la pioche de Zu et mélangez-la.

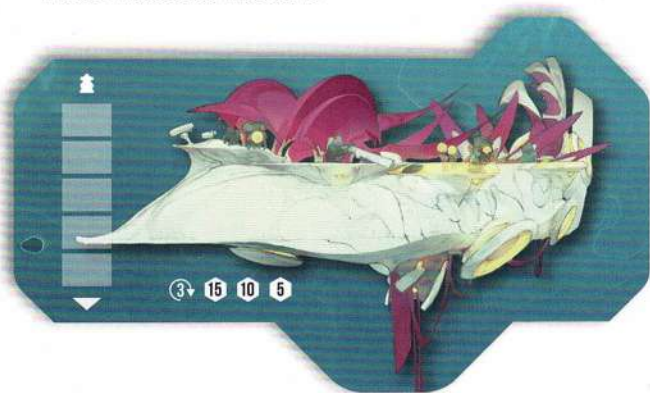
Lorsqu'une carte Réussite est révélée, Zu retourne un objectif et gagne les crédits indiqués sur la face secondaire (partie facile) ou la face principale (partie difficile). Si les objectifs sont déjà tous retournés, Zu gagne 5 crédits à la place. Mettez les cartes Réussite de côté pour la prochaine manche et non dans la défausse de Zu. Comme pour les joueurs, ceci ne compte pas comme une action de Zu, révélez immédiatement une nouvelle carte de sa pioche.

# MODULE 4 : VAISSEAU-MOUCHE

La découverte de nouvelles reliques est le moment le plus excitant des fouilles. Il n'est donc pas surprenant que certaines célébrités galactiques veuillent assister à ce spectacle depuis le premier rang. Obtenir une place parmi l'élite sur le fameux Vaisseau-mouche est un privilège qui permet de rencontrer des personnages haut placés...

## MATÉRIEL

- 1 tuile Vaisseau-mouche



## MISE EN PLACE

Installez la tuile Vaisseau-mouche dans l'aire de jeu, près du plateau central.

## NOUVELLES RÈGLES

### Modifications de l'action Sondage

Lorsque vous effectuez une action Sondage, prenez un acheteur de la réserve de la même couleur que la carte que vous jouez et ajoutez-le à la suite de la file du Vaisseau-mouche.

La file du Vaisseau-mouche peut accueillir jusqu'à cinq acheteurs. Lorsque vous ajoutez un sixième acheteur, le premier acheteur de la file est éjecté et remis sur le plateau Acheteurs. Cela affecte les niveaux de popularité.

Lors de la manche 3 uniquement, lorsque vous sondez, vous pouvez également envoyer l'un de vos cubes Équipage disponible directement sur le Vaisseau-mouche.

### Modifications de l'action Vente

Lorsque vous effectuez une action Vente, déplacez également vers le Vaisseau-mère tous les acheteurs de la couleur correspondante éventuellement présents sur le Vaisseau-mouche. Ces acheteurs ne vous rapportent pas de crédit.

### Modifications de la Phase de Préparation

Lorsque vous effectuez le sondage des sols, chaque joueur peut décider d'envoyer sur le Vaisseau-mouche tout ou partie de ces cubes Équipage présents sur le sondage des sols au lieu de les récupérer. Les cubes Équipage sur le Vaisseau-mouche ne sont jamais récupérés.

### Modifications de la Fin de Partie

En fin de partie, gagnez des crédits en fonction des cubes Équipage présents sur le Vaisseau-mouche : le joueur avec le plus de cubes Équipage gagne 15 crédits, le deuxième gagne 10 crédits et le troisième en gagne 5.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ajoutez les gains des rangs concernés et répartissez-les le plus équitablement possible (arrondis à l'inférieur) entre les ex aequo. Le ou les rangs suivants ne sont pas attribués (comme lors de la Phase de Décompte, p16 du jeu de base).

Un joueur qui n'a pas de cube Équipage sur le Vaisseau-mouche ne peut prétendre à aucun gain.

## MODE SOLO

Zu place un cube Équipage sur le Vaisseau-mouche à chaque fois qu'il en a l'opportunité, que ce soit en Phase de Préparation ou une action Sondage lors de la manche 3.