



RÈGLES DE L'EXTENSION

⚙️ *Dimitri Perrier • Matthieu Verdier* 🕒 *Miguel Coimbra*

GÉNÉRALITÉS

L'extension de Federation est composée de deux modules : le module carte Assistant IA et le module Piraterie. Les deux modules peuvent se jouer ensemble ou séparément.

L'objectif de ces modules est d'apporter plus de nouveaux dilemmes aux joueurs. Ils permettent également d'apporter une asymétrie décidée par le joueur et non subie.

La boîte contient aussi le mode Solo. Ce mode Solo peut être joué avec la boîte de base et également les 2 modules de l'Extension.

MATÉRIEL

8 cartes Assistant IA (Asymétrique)
+ 1 tuile bonus Soutien (Cf. page 14)



x8

1 tuile Bureau de la Présidente



8 jetons Altération Piraterie



x8

12 cartes mode Solo



x12

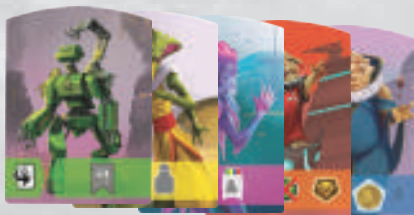
1 dé Assistant
(valeur 2)



2 jetons influence



5 tuiles Érudit



7 tuiles Deep Space Piraterie



x7

2 jetons Mégastructure



(Planète désertique Jaune) (recto-verso)



+ 1 marqueur Grand Projet Piraterie



(Planète Bleue avec ses 6 lunes)



(Planète Orange minière)



(Planète nébuleuse Violette)



x4

x5

x1

x8

MODULE N°1 : LA PIRATERIE

MISE EN PLACE

Procédez à une mise en place identique au jeu de base avec les ajouts suivants :



- 1 Placez la tuile 6MOON (Planète bleue) entre les lunes correspondantes.

- 2 Placez ensuite aléatoirement 4 jetons Altération Piraterie face cachée sur les emplacements correspondants.



- 3 Placez sur la lune Pirate à l'emplacement correspondant autant de jetons Influence Piraterie (bleus) que de joueurs dans la partie.



- 4 Placez la tuile ATALUM (Planète violette) à l'emplacement correspondant dans le coin en bas à gauche près de la planète Atalum.

- 5 Lorsque vous placez les tuiles érudits de Ni-veau 1, formez une pile de 4 tuiles face cachée pour chaque type et retournez la 1ère tuile de chaque pile.

- 6 Placez à l'emplacement correspondant autant de jetons Influence Piraterie (violet) que de joueurs dans la partie.



1

4

12

7



- 7 Placez aléatoirement l'une des 3 tuiles ARRATOOINE (Planète jaune) sur sa face marché noir sur la planète jaune Arratooine, placez à côté une seconde tuile sur sa face Médaille d'honneur.



- 8 Placez à l'emplacement correspondant autant de jetons Influence Piraterie (jaunes) que de joueurs dans la partie.



- 9** Placez la tuile Structure de Production Piraterie à coté du plateau près des Structures de Production.

- 10** Placez à l'emplacement correspondant autant de jetons Influence Piraterie (verts) que de joueurs dans la partie.

Mise en place avancée



- 11** Placez aléatoirement les 2 nouveaux jetons Mégastructure sur 2 Mégastructures différentes. Puis complétez aléatoirement les espaces restants avec les jetons Mégastructure du jeu de base.



- 12** Placez la nouvelle tuile Bureau de la Sénatrice sur l'emplacement correspondant. Avec le module Piraterie, placez la sur sa face Influence Piraterie.

La tuile est encadrée de rouge afin de rappeler que cette action ne peut être ni copiée ni modifiée même avec les modules de l'extension.

- 13** Placez le Grand Projet Piraterie au-dessus du Grand Projet Sénatorial et placez le marqueur Grand Projet sur la case correspondante au nombre de joueurs.



- 14** Choisissez aléatoirement 3 tuiles Deep Space Piraterie (quelque soit le nombre de joueurs), formez une pile et placez-la près des tuiles Deep Space de base.

- 15** Placez près des tuiles Deep Space autant de jetons Influence Piraterie (noirs et gris) que de joueurs dans la partie.



- 16** Placez les vaisseaux neutres et les pions Robot neutre près du plateau, ils constituent la Réserve générale.

- 17** Placez la tuile NEO (Planète orange) à l'emplacement correspondant près de la planète orange Néo.

- 18** Placez à l'emplacement correspondant autant de jetons Influence Piraterie (oranges) que de joueurs dans la partie.



LA PIRATERIE

Les joueurs doivent désormais s'adapter face à l'expansion de la piraterie dans la Fédération.

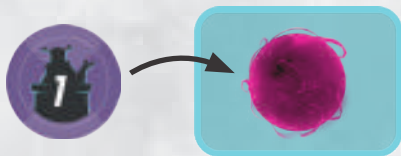
Chaque planète propose une action de Piraterie exclusive qui introduit de nouveaux choix asymétriques au sein de la Fédération.

Lorsqu'un joueur réalise une action Planète Fédérée, il peut choisir, à condition de ne pas s'y être déjà rendu, d'activer l'action Piraterie de cette planète à la place de l'action classique.

Ces décisions stratégiques ouvrent de nouvelles perspectives dans les courses à l'influence. Et il existe désormais une nouvelle piste d'influence : la Piraterie.



I / LES DIFFÉRENTES PLANÈTES PIRATES



Placer un jeton Ambassadeur (face Vote ou face Financement) sur une case action Planète Fédérée permet d'effectuer une action.

Dorénavant vous pouvez choisir entre l'effet immédiat de la planète ou son équivalent Pirate. Vous ne pouvez réaliser l'action pirate de chaque planète qu'une seule fois dans la partie.

1/ PLANÈTE PIRATE ATALUM (violette)

La Planète pirate violette permet de renouveler ses tuiles Érudit de **niveau 1**.

Lorsque vous effectuez une action sur Atalum, 1 fois dans la partie, vous pouvez choisir l'action de la Planète Pirate Violette. **Elle vous permet d'échanger jusqu'à 3 tuiles Érudit de niveau 1 en votre possession contre 3 tuiles correspondantes sur Atalum. La couleur de chaque tuile doit être respectée.** Remplacez sous la pile les tuiles échangées.

Note : Vous pouvez choisir d'échanger 3 tuiles, ou seulement 2 tuiles contre 2 tuiles correspondantes et 1 Lavandium, ou 1 tuile contre 1 tuile correspondante et 1 Coppersium ou d'obtenir uniquement 1 Océanium.



2/ PLANÈTE PIRATE ARRATOOINE (jaune)

La Planète Pirate jaune apporte 4 nouvelles échoppes pirates marchandes de **niveau 2** accessibles à tous les joueurs.

Lorsque vous réalisez une action sur Arratooine, 1 fois dans la partie, vous pouvez choisir de vous rendre sur la Planète Pirate jaune. **Choisissez l'une des échoppes pirates, dépensez les ressources demandées par l'échoppe pirate, placez votre pion Commerce et recevez la contrepartie.**

Attention : chaque échoppe pirate ne peut accueillir qu'un seul joueur et certaines de ces échoppes ne sont plus accessibles si vous avez obtenu votre tuile Deep Space.



Explication des échoppes pirates :



Dépensez 2 Océanium, recevez le Vaisseau bleu et placez-le dans votre hangar. Il est considéré comme un nouveau vaisseau et se joue comme un vaisseau de base, vous pouvez l'envoyer en Mission Spéciale. C'est un tie breaker, en cas d'égalité sur le Grand Projet Mission Spéciale, le joueur avec ce vaisseau remporte l'égalité.



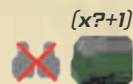
Dépensez 3 pions Robot, recevez 2 jetons Astéroïde depuis la boîte du jeu et récupérez les ressources correspondantes.



Dépensez 1 vaisseau (depuis votre réserve ou votre hangar), et gagnez 3 degrés d'accréditation.

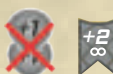


Perdez 2 degrés d'accréditation, recevez le dé Assistant (valeur 2). Si vous jouez avec le module n°2 : Assistant AI, récupérez une nouvelle carte Assistant qui sera uniquement reliée à ce dé.



(x2+1)

Dépensez 2 pions Robot pour placer l'un de vos robots disponibles restants sur une Mégastucture de production. Le coefficient multiplicateur est augmenté de +1. Gagnez les PP associés (sans payer le coût de la Mégastucture).



Perdez 2 degrés d'accréditation, choisissez immédiatement l'une des planètes fédérées, placez y le jeton Influence +2. Vous avez maintenant +2 d'influence sur cette planète jusqu'à la fin de la partie.

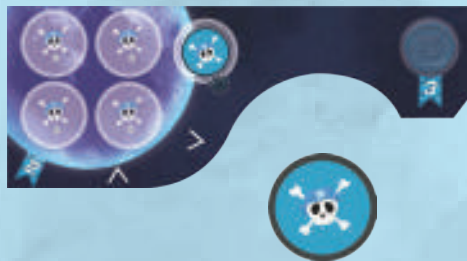


Si vous avez déjà une tuile Deep Space vous ne pouvez pas aller dans ces échoppes (Cf page 11).

3/ PLANÈTE PIRATE 6MOON (bleue)

La Planète Pirate bleue est une lune additionnelle pour 6Moon.

Lorsque vous effectuez une action sur 6Moon et que la lune pirate est accessible, vous pouvez vous déplacer sur la lune pirate et obtenir l'un des jetons Altération Piraterie. La prochaine fois que vous avancez sur 6Moon, rejoignez la lune 3. Les jetons fonctionnent comme les jetons Altération de base. Lors de la phase Ambassadeur, vous pouvez jouer un jeton Altération Piraterie sur votre jeton Ambassadeur. Payez alors le coût demandé pour obtenir la contrepartie.



Explication des jetons Altération Piraterie :



Dépensez 1 Océanium, réalisez une action sur Atalum ou Arratooine.



Dépensez 1 pion Robot, recevez 1 Vaisseau neutre, ajoutez-le à votre hangar et avancez un marqueur Grand Projet de votre choix (y compris le Grand Projet Sénatorial) de 1 case.



Dépensez 1 Océanium, recevez 1 jeton Influence Piraterie gris.



Dépensez 2 pions Robot, prenez 1 Vaisseau neutre, ajoutez-le à votre hangar et augmentez de 3 degrés votre accréditation.



Dépensez 1 Vaisseau (depuis votre réserve ou votre hangar), recevez 1 pion Robot neutre, 1 Diamant d'or et 1 Océanium.



Dépensez 1 Vaisseau (depuis votre réserve ou votre hangar), augmentez de 3 degrés votre accréditation.

Si vous avez déjà une tuile Deep Space vous ne pouvez pas jouer ces jetons Altération (Cf Note p.11).



Perdez 3 degrés d'accréditation, réalisez une action sur Atalum et obtenez 1 Diamant d'or.



Perdez 2 degrés d'accréditation, recevez 1 Copernium, 1 Lavandium, 1 Océanium et 1 Diamant d'or

4/ STRUCTURE DE PRODUCTION PIRATE (verte)

La Structure de Production Pirate est une nouvelle Structure de Production de E81216.

Lorsque vous réalisez une action sur la planète E81216, vous pouvez construire la Structure de Production Pirate de la même manière que les Structures de Production de base. Elle peut être construite par plusieurs joueurs, mais 1 seule fois par chaque joueur. Lors de sa construction, gagnez immédiatement son revenu ainsi qu'à chaque phase **Fin de Manche**.



Note :

- Ce module de production est toujours le premier à être activé lors de la phase Fin de Manche.

- Les tuiles Érudit 1B3 et 2B3 ne s'appliquent pas sur la Structure de Production Pirate.



Dépensez 1 Coppernium et placez un pion Robot sur la Structure de Production. **Dépensez immédiatement et à chaque phase Fin de Manche un pion Robot, et gagnez 2 Points de Prestige (PP) pour chaque jeton Influence Piraterie en votre possession.**

Si vous n'avez plus de pions Robot à dépenser vous ne pouvez plus recevoir le revenu. Le pion Robot placé sur la structure ne peut pas être dépensé. Un pion Robot neutre en votre possession peut être dépensé.

5/ PLANÈTE PIRATE NEO (orange)

La Planète Pirate orange est une planète alternative.

Lorsque vous effectuez une action sur Néo et que la planète alternative est accessible, vous pouvez choisir d'entrer dans la contrebande.

Placez votre pion Mineur sur la Planète Pirate orange, révélez les 4 premiers jetons Astéroïde puis récupérez immédiatement l'un des jetons Astéroïde face visible et les ressources correspondantes. Vous ne participez plus à la course d'influence de la planète orange Néo : votre influence est à 0 jusqu'à la fin de la partie (aucun bonus ne peut modifier ce niveau d'influence).

Dorénavant lorsque vous réalisez une action sur la planète orange Néo vous pouvez récupérer l'un des jetons Astéroïde face visible et gagner les ressources associées. Pour récupérer un jeton Astéroïde inerte, il faut qu'un pion Mineur ait atteint le 7ème niveau d'Influence pour pouvoir révéler les jetons correspondants.



II / INFLUENCE ET GRAND PROJET

Chaque fois que vous vous rendez sur l'une des Planètes pirates, vous obtenez 1 jeton Influence Piraterie de la couleur correspondante et avancez le marqueur Grand Projet Piraterie de 1 case. Un joueur ne peut pas recevoir 2 jetons Influence Piraterie d'une même couleur.



À la fin de la partie, si au moins 10 jetons Influence Piraterie ont été récupérés par les joueurs (dans une partie à 4 joueurs), le Grand Projet Piraterie est alors financé et déclenche un décompte de Points de Prestige (PP) lors de la **Fin de Partie**.



Ce sont les joueurs qui ont le plus de jetons Influence Piraterie qui marquent les Points de Prestige du Grand Projet.

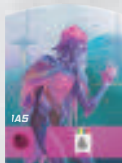
Exemple :

Dans une partie à 4 joueurs, le joueur qui a le plus de jetons Influence Piraterie marque 16PP.

III / TUILES ÉRUDIT

Le module Piraterie comprend 5 nouvelles tuiles Érudit de **niveau 1**. Pour la mise en place voir page 4. Retrouvez ci-dessous, le détail du bonus pour chaque tuile Érudit.

Explication des tuiles Érudit



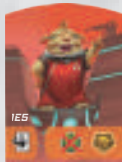
1A5

Lors d'une prochaine action sur ATALUM, révélez toutes les tuiles **niveau 2** et choisissez l'une des tuiles Érudit disponibles.



1C5

Recevez immédiatement un pion Robot neutre depuis la réserve.



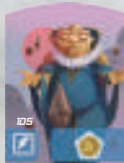
1E5

N'importe quand pendant un de vos tours, payez 1 Copernium et gagnez 1 Diamant d'Or.



1B5

N'importe quand pendant un de vos tours, choisissez une des planètes fédérées, placez-y le jeton Influence +1. Vous avez maintenant +1 d'influence sur cette planète jusqu'à la fin de la manche.



1D5

Avancez immédiatement 1 marqueur Grand Projet de votre choix (y compris le Grand Projet Sénatorial) de 1 case.



IV / TUILES DEEP SPACE PIRATERIE



Tuile Deep Space
jeu de base



Tuile Deep Space
Piraterie



Lorsque vous atteignez le dernier degré d'accreditation sur votre plateau individuel vous devez récupérer une tuile Deep Space.

Choisissez l'une des deux piles, Deep Space jeu de base ou Deep Space Piraterie. Dans la pile choisie, prenez l'une des tuiles disponibles, placez-la sur votre plateau individuel et recevez son bonus.



Si vous avez pris une tuile Deep Space Piraterie, recevez un jeton Influence Piraterie noir.

Explication des tuiles Deep Space Piraterie :



Recevez 1 pion Robot neutre. Recevez 1 Vaisseau neutre depuis la Réserve et placez-le dans votre hangar.

Avancez 1 marqueur Grand Projet de votre choix (y compris le Grand Projet Sénatorial) de 1 case.



Recevez 3 Océanium. Recevez 1 Vaisseau neutre depuis la Réserve et placez-le dans votre hangar.



Recevez 1 pion Robot neutre. Avancez 1 marqueur Grand Projet de votre choix (y compris le Grand Projet Sénatorial) de 1 case. Recevez un jeton Influence Piraterie gris.



Recevez 3 Diamants D'Or et 1 Océanium.



Recevez 3 pions Robot neutre et 1 Diamant d'Or.



Recevez 1 pion Robot neutre. Recevez 1 Vaisseau neutre depuis la Réserve et placez-le dans votre hangar. Recevez 1 Océanium et 1 Diamant d'Or.



Avancez 1 marqueur Grand Projet de votre choix (y compris le Grand Projet Sénatorial) de 2 cases ou 2 marqueurs de 1 case. Recevez 1 Diamant d'Or.

Note :

- Si vous avez déjà une tuile Deep Space, certaines contreparties pirates deviennent inaccessibles.



Après avoir atteint le dernier degré d'accreditation vous ne pouvez plus perdre de degrés d'Accréditation (sauf lié au coût du niveau d'accreditation, voir **Fin de manche**)



- le financement libre ne permet pas de financer le Grand Projet Piraterie.



MODULE N°2 : ASSISTANT IA

Chaque carte Assistant IA est unique et possède des bonus qui lui sont propres.
Une carte Assistant est rattachée à un dé Assistant.

MISE EN PLACE

Procédez à une mise en place identique au jeu de base avec les ajouts suivants : sélectionnez autant de cartes Assistant IA que le nombre de joueurs +1. Placez-les sur un côté du plateau de sorte qu'elles soient visibles par tous les joueurs.

ANATOMIE D'UNE CARTE



Emplacement pour le dé assistant

Bonus associés à une valeur de dé

LES ASSISTANTS

Avec l'extension Assistant IA, les règles du jeu de base restent les mêmes.

Comment obtenir sa carte Assistant ?

Au début de la partie, les joueurs n'ont pas de dé Assistant et donc pas de carte Assistant. Lorsqu'un joueur obtient son dé Assistant, il récupère immédiatement l'une des cartes Assistant de son choix.

Comment utiliser sa carte Assistant ?

Au moment où vous placez l'un de vos jetons Ambassadeur sur sa **face Vote**, vous pouvez lui associer votre dé Assistant. *Si l'action du jeton Ambassadeur vous permet d'améliorer votre dé, réalisez immédiatement cette action puis envoyez votre dé Assistant.*

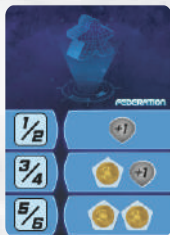
Ce module vous permet de choisir entre envoyer votre dé au sénat ou sur votre carte Assistant. Si vous l'envoyez sur votre carte Assistant vous pouvez alors immédiatement recevoir le bonus correspondant à la valeur de votre dé ou moins.

Une fois placé, votre dé Assistant ne changera pas d'emplacement jusqu'à la fin de la manche.

Note : Si une action fait progresser la valeur du dé Assistant déjà placé cette manche, celui-ci augmente à l'emplacement où il est présent.



DESCRIPTION CARTE PAR CARTE



JEUX

- 1/2** Gagnez 1 degré d'accréditation.
- 3/4** Gagnez 1 degré d'accréditation et avancez un marqueur Grand Projet de votre choix (y compris le Grand Projet Sénatorial) de 1 case.
- 5/6** Avancez un marqueur Grand Projet de votre choix (y compris le Grand Projet Sénatorial) de 2 cases ou deux marqueurs Grand Projet de 1 case.



ART

- 1/2** Améliorez 1 ressource d'un niveau
 > > > >
 ou gagnez 1 Lavandium.
- 3/4** Améliorez jusqu'à 3 ressources d'un niveau
 > > > >
 ou gagnez 1 Océanium.
- 5/6** Gagnez 1 Diamant d'or et 1 Océanium



HACKING

- 1/2** Dépensez 1 Lavandium et 1 Coppersium pour effectuer une action de **niveau 1** sur Atalum.
- 3/4** Dépensez 1 Lavandium et 1 Coppersium pour effectuer une action de **niveau 2** sur Atalum.
- 5/6** Dépensez 1 Lavandium pour copier n'importe quelle action Salle du Sénat (sauf le Bureau de la Présidente) ou n'importe quelle action Planète Fédérée (qu'elle soit occupée ou non par un jeton Ambassadeur).



COMMUNICATION

- 1/2** Gagnez 1 niveau d'influence de la planète de votre choix pour cette manche uniquement. Placez votre dé sur la bannière d'influence correspondante.
- 3/4** Gagnez 2 niveaux d'influence de la planète de votre choix pour cette manche uniquement. Placez votre dé sur la bannière d'influence correspondante.
- 5/6** Gagnez 1 Médaille d'honneur de votre choix parmi celles que vous n'avez pas. Si vous choisissez la Médaille d'honneur d'une planète fédérée, prenez celle positionnée sur le niveau d'influence le plus élevé.



MATHÉMATIQUES

- 1/2** Placez 1 jeton libération sur une Mission Spéciale de votre plateau individuel.
- 3/4** Gagnez 1 vaisseau et placez-le dans votre hangar.
- 5/6** Placez 1 jeton libération sur une Mission Spéciale votre plateau individuel et gagnez 1 vaisseau, placez-le dans votre hangar.



SOUTIEN

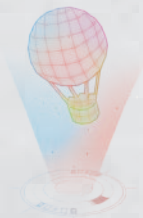
Le bonus est valable même si vous n'avez pas de jetons Ambassadeur sur sa face vote.

- 1/2** Pour cette manche, lors du décompte des étages du sénat vous avez +1 d'influence sur chacun des étages.
- 3/4** Dépensez 1 Lavandium, pour cette manche, lors du décompte des étages du sénat vous avez +2 d'influence sur chacun des étages.
- 5/6** Dépensez 1 Copernium, pour cette manche, lors du décompte des étages du sénat vous avez +3 d'influence sur chacun des étages.



RÉFLEXION

- 1/2** Dépensez 1 Lavandium pour jouer immédiatement un second jeton Ambassadeur, effectuez l'action de la case du Sénat sélectionnée. Vous pouvez envoyer un vaisseau avec chacun des jetons Ambassadeur.
- 3/4** Jouez immédiatement un second jeton Ambassadeur, effectuez l'action de la case du Sénat sélectionnée. Vous pouvez envoyer un vaisseau avec chacun des jetons Ambassadeur.
- 5/6** Effectuez à nouveau l'effet de la case du Sénat où vous avez joué votre jeton Ambassadeur (sauf le Bureau de la Présidente) sans envoyer de nouveau jeton Ambassadeur.



Tuile Soutien Bonus



Pour prévenir les autres joueurs que vous utilisez les bonus de la carte Soutien, placez cette tuile à côté du Sénat.

MODE SOLO

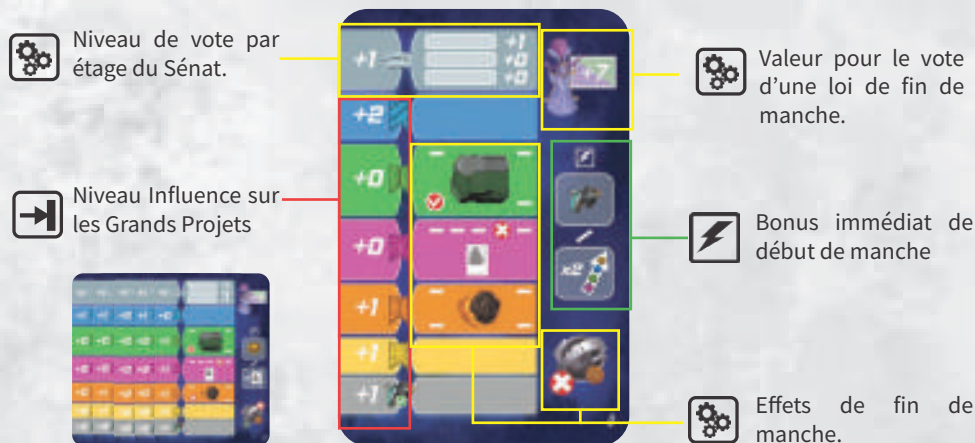
Le mode Solo de Federation est un mode où le joueur doit chercher à obtenir le plus de points. Au début de chaque manche, une carte Solo est révélée et impacte la manche en cours.

De plus, les cartes donnent progressivement une vision cumulée de l'influence de chaque projet. Le joueur peut ainsi anticiper et prendre plus ou moins de risques.

Le nombre de cartes Solo est bien supérieur au nombre de cartes nécessaires pour une partie et permet ainsi une forte rejouabilité.

Le mode Solo peut être joué avec la boîte de base et également les 2 modules de l'Extension.

ANATOMIE D'UNE CARTE



MISE EN PLACE

1/ Prenez les 3 dés Assistant des couleurs non jouées.

2/ Placez les Médailles d'honneur sur la bannière Influence 5 de chaque planète. Ajoutez 1 médaille noire et grise sur l'emplacement prévu sur le plateau.

3/ Pour chaque Grand Projet, placez le marqueur Grand Projet sur l'emplacement pour 2 joueurs.

4/ Prenez 4 tuiles Deep Space au hasard et formez une pile sur l'emplacement correspondant du plateau. Formez une deuxième pile avec 3 tuiles Deep Space Piraterie tirées au hasard (facultatif).

5/ Tirez au hasard 4 tuiles Starter.

6/ Piochez au hasard 5 cartes Solo parmi les 12.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE



- 1.** Retournez une carte Solo

(A partir de la manche 2 superposez-la aux précédentes en laissant la colonne Influence visible.)



- 2.** Choisissez un des deux bonus et recevez le immédiatement

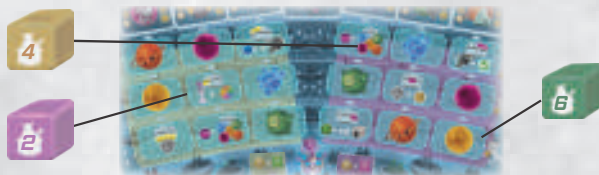
- 3.** Lancez les dés (3 dés au maximum)



- 4.** Placez 1 dé par étage sur la case correspondante (par exemple un dé sur la face 4, choisissez la quatrième case de l'un des 3 étages du Sénat en comptant de gauche à droite).

Note : le Sénat est constitué de 3 étages, chacun composé de 6 cases action.

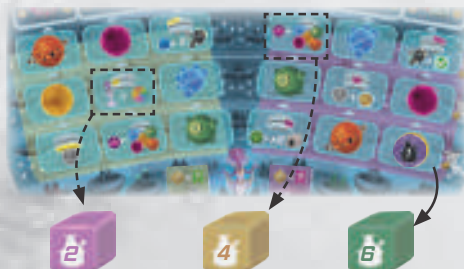
Ces 3 cases deviennent les cases disponibles, c'est-à-dire les cases action sur lesquelles vous pouvez placer 1 de vos jetons Ambassadeur.



- 5.** Réalisez la phase Ambassadeur, choisissez et placez un jeton Ambassadeur (sur la face de votre choix) sur une des cases disponibles du Sénat, vous pouvez réaliser une action optionnelle (envoyer un vaisseau) si vous respectez les prérequis.



- 6.** Après avoir réalisé votre action, reprenez le dé où vous avez placé le jeton Ambassadeur. Vous pouvez également, si vous le souhaitez, décider de reprendre le ou les 2 autres dés placés sur le Sénat. Si vous ne les reprenez pas, vous savez déjà que ces cases seront disponibles lors de votre prochain tour.



- 7.** Faites un nouveau tour (étape 3 à 6).

Lors de l'étape 3 si la case correspondante au dé est occupée par un de vos jetons Ambassadeur, alors ajoutez +1 à la valeur du dé et placez-le sur la case suivante. Le dé cycle : si vous ajoutez +1 à une valeur de 6, alors vous obtenez 1.

Une fois que vos 4 jetons Ambassadeur sont placés sur 4 cases du Sénat, la manche est terminée. Procédez alors à la phase **Fin de manche** (cf. Aide de jeu : 5 étapes).

FIN DE MANCHE

La fin de manche se déroule de la même manière que lors d'une partie classique. Toutefois certaines étapes (4 à 6) nécessitent l'utilisation de la carte solo.

Réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1/ Revenus des Structures de Production

2/ Paiement du coût lié au niveau d'accréditation

3/ Financement des Grands Projets

4/ Majorité pour chaque Étage du Sénat

Pour déterminer si vous gagnez la majorité par étage, la somme de vos jetons Ambassadeur face vote doit être supérieure à la somme indiquée par la ou les cartes Solo. Pour calculer la somme de la carte Solo, ajoutez à la valeur visible des cartes déjà jouées la valeur correspondant à l'étage.

5/ Vote d'une loi

Pour déterminer quelle loi passe, calculez la valeur de chaque aile comme dans le jeu de base et ajoutez la valeur de la carte Solo $+x$ à l'aile qui vous rapporte le moins de PP. Comme dans la version multi-joueurs, la loi qui passe est celle de l'aile majoritaire.

Marquez alors les Points de Prestige correspondants. Si il y a égalité entre les ailes, marquez le nombre de points de la loi qui vous en rapporte le moins.



A la fin de la manche 3, la somme des cartes Solo

pour - l'étage 1 est de $1+1+1-1=2$

- l'étage 2 est de $1+1+1+0=3$

- l'étage 3 est de $1+1+1-1=2$

Exemple :

Dimitri a 2 et 3 . La loi de l'aile gauche lui rapporte donc 4 tandis que la loi de l'aile droite lui en rapporte 6 . C'est donc la loi de l'aile de gauche qui lui rapporte le moins de points.

La valeur de la carte Solo $+2$ est donc ajoutée à la somme des votes des jetons Ambassadeur de l'aile gauche. L'aile gauche a donc une somme de 3 et l'aile droite à une somme de 4. La loi appliquée est celle appartenant à l'aile totalisant le plus de votes. La loi de la planète violette passe. Dimitri gagne 6 .



Loi rapportant à Dimitri : 4

Somme des votes : $1+ +2=3$

Loi rapportant à Dimitri : 6

Somme des votes : $1+3=4$

6/ Effets carte Solo

Enfin, appliquez les effets de la carte Solo sur les planètes correspondantes.



Planète verte : Placez un robot adverse sur le coefficient le plus élevé de la mégastructure correspondante.



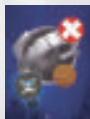
Planète violette : Défaussez la tuile Érudit niveau 3 correspondante.



Planète orange : Défaussez le jeton Astéroïde correspondant.



Deep Space : Défaussez l'une des tuiles Deep Space.



Deep Space Piraterie : Si vous jouez sans le module Piraterie n'appliquez aucun effet. Avec le module Piraterie, défaussez l'une des tuiles Deep Space Piraterie.

Note : L'effet doit être réalisé à l'emplacement où est placé la  ou la .

Si il n'y en a pas, rien ne se passe.

Après avoir effectué les étapes 1 à 6 passez à la préparation de la manche suivante.

Préparation de la prochaine manche :

- Reprenez tous vos jetons Ambassadeur et éventuellement votre dé Assistant sans modifier la valeur de la face.
- Reprenez tous les dés placés dans le Sénat.
- Défaussez les jetons Altération utilisés.
- Défaussez les 2 tuiles Loi.
- Révélez les 2 tuiles Loi suivantes.



Ensuite, démarrez une nouvelle manche et réalisez à nouveau toutes les étapes du **Déroulement d'une manche** et de **Fin de manche**.

À l'issue de la manche 5 et après la phase Fin de Manche, appliquez le **Décompte de Fin de partie**.

DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE

Le décompte de fin de partie se déroule de la même manière que lors d'une partie classique seule l'étape **Grands Projets financés** nécessite l'utilisation des cartes Solo. Réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1/ MÉDAILLES D'HONNEUR

2/ RELIQUATS



3/ GRANDS PROJETS FINANCÉS

Pour chaque Grand Projet complètement financé, comparez votre influence à la somme de l'influence des 5 cartes Solo jouées.

Si votre Influence est supérieure ou égale, gagnez 10 Points de Prestige (PP), si votre Influence est inférieure avec un écart de 2 maximum, gagnez 4 Points de Prestige, sinon ne gagnez rien.

Note : On applique les mêmes valeurs de PP que dans une partie à 2 joueurs.

Exemple :

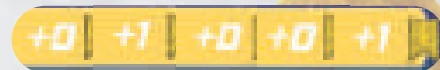


Pour le **Grand Projet d'Atalum** (Planète violette) l'influence de la carte Solo est de $2+2+0+2+1=7$.

Si vous possédez 7 tuiles Érudit ou plus, alors marquez 10 PP.

Si vous possédez 6 ou 5 tuiles Érudit, alors marquez 4 PP.

Si vous possédez 4 tuiles Érudit ou moins, alors ne marquez aucun PP pour ce Grand Projet.



Pour le **Grand Projet Mission Spéciale**, l'influence de la carte Solo est de $2+2+2+2+1=9$.

Si vous avez réalisé 9 missions spéciales, alors marquez 10 PP.

Si vous avez réalisé 7 ou 8 missions spéciales, alors marquez 4 PP.

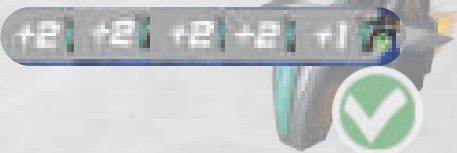
Si vous avez réalisé 6 missions spéciales ou moins, alors ne marquez aucun PP pour ce Grand Projet.



Pour le **Grand Projet d'Arratooine** (Planète jaune), l'influence de la carte Solo est de $0+1+0+0+1=2$.

Pour gagner les 10 PP de ce Grand Projet, il faut avoir au moins 2 d'influence grâce aux échoppes d'Arratooine.

Si votre Influence est à 0 ou 1, alors marquez 4 PP.



ICONOGRAPHIE



Jetons Influence Piraterie liés aux Planètes pirates



Jeton lié aux tuiles Deep Space Piraterie



Jeton lié aux contreparties Pirate



Jeton Influence Piraterie de n'importe quelle couleur



Jetons Mégastructure (cf p.5 Mise en place)



Nombre de Médailles d'honneur reçues



Nombre de jetons Influence Piraterie obtenus



Recevez un Vaisseau neutre et placez-le dans votre hangar. Il est considéré comme un nouveau vaisseau et se joue comme un vaisseau de base, vous pouvez l'envoyer en Mission Spéciale



Recevez le Vaisseau neutre bleu, placez-le dans votre hangar. C'est un tie breaker, en cas d'égalité sur le Grand Projet Mission Spéciale, le joueur avec ce vaisseau remporte l'égalité.



Recevez le dé Assistant 2, il se joue de la même manière que le dé Assistant de votre couleur. Récupérez une nouvelle carte Assistant IA qui sera uniquement reliée à ce dé



Recevez 1 pion Robot neutre, placez-le avec ceux de votre couleur. Vous pouvez le jouer de la même manière que vos autres pions Robot



Dépensez 1 de vos pions Robot, il retourne dans la Réserve générale. Vous pouvez dépenser 1 pion Robot neutre



Choisissez l'une des planètes fédérées, placez y le jeton Influence. Vous avez maintenant sur cette planète +2 d'influence jusqu'à la fin de la partie ou +1 jusqu'à la fin de la manche



Si vous avez déjà une tuile Deep Space vous ne pouvez pas aller dans ces échoppes

$(x \times +1)$



Le coefficient multiplicateur de la mégastructure est augmenté de +1



Recevez 1 jeton Astéroïde depuis la boîte du jeu et récupérez les ressources correspondantes



Tuile Érudit disponible de **Niveau 2**

Mode Solo



Copiez l'effet d'une tuile Érudit de niveau 2 d'Atalum ou de votre plateau individuel, la tuile copiée doit être face visible



Lors du prochain jet de dés vous pouvez modifier la valeur de l'un d'entre eux de + ou - 1

Crédits

Un jeu de Dimitri Perrier et Matthieu Verdier - Développement Dimitri Perrier

Illustrations : Miguel Coimbra - Cartes Assistant IA : VIDU - Graphismes : Anaë Deblock

Federation Extension est un jeu Explor8. Tous droits réservés. © Explor8 2025