

RÉSUMÉ DU TOUR

Préparation : Prendre 12 PV par joueur. Prendre les sets de départ OU distribuer les mondes de départ plus 6 cartes (et n'en garder que 4).

DÉPART

Simultanément, chaque joueur sélectionne une carte action (et son bonus) secrètement.

PHASES
(sélectionnées par les joueurs)

Tous les joueurs réalisent l'**action** de chaque phase sélectionnée par au moins un joueur.

Chaque joueur reçoit le **bonus** correspondant à l'action qu'il a choisie. Pour EXPLORER et CONSOMMER, 2 bonus différents sont possibles.

I

EXPLORER



Piochez 2 cartes. Gardez en une, défaussez l'autre.



Piochez 1 carte en plus ; Gardez 1 carte de plus.



Piochez 5 cartes en plus. Gardez 0 de plus.

II

DÉVELOPPER



Vous pouvez poser un développement (◇) (que vous ne possédez pas déjà) en payant son coût.



Coût -1 pour poser un développement (◇)

III

COLONISER



Vous pouvez coloniser un monde : en payant le coût s'il s'agit d'un monde civil ○ ; le conquérir s'il s'agit d'un monde militaire ● et que votre force militaire est \geq à sa défense. Placez une ressource sur les mondes de trouville 🌍 dès que vous les colonisez.



Piochez 1 carte après avoir colonisé un monde (○●) lors de cette phase.

\$

(VENDRE)



Utilisez les pouvoirs de Consommation, dans l'ordre de votre choix, et consommez ainsi vos ressources pour gagner des cartes et des PV.



VENTE: Avant de consommer, vendez une ressource contre le nombre de cartes suivant :



Doublez les PV 🎲 reçus lors de cette consommation.

IV

CONSOMMER

2 Nouvelle	3 Rare
4 Génétique	5 Alien

V

PRODUIRE



Placez une ressource sur chacun de vos mondes de production 🌍 vide (qui n'en possèdent pas déjà une).



Produisez une ressource sur l'un de vos mondes de trouville 🌍 vide (qui n'en possède pas déjà une).

FIN DU TOUR

Chaque joueur défausse jusqu'à n'avoir que 10 cartes en main. Vérifiez si les conditions de fin de partie sont réalisées.

Fin de partie : si une des 2 conditions suivantes est réalisée :

- les jetons PV ont été épuisés lors de ce tour.
- un joueur a 12 cartes ou plus dans son tableau.

RÉSUMÉ DES CARTES

Les développements sont construits en phase II (DÉVELOPPER). Payez leur coût en défaussant des cartes.

Chaque carte de votre tableau rapporte des **points de victoire** à la fin du jeu.

Les développements coûtants 6 rapportent un nombre de PV variable en fonction des autres cartes présentes dans votre tableau.

Les icônes des pouvoirs se trouvent en face de la phase pendant laquelle ils s'appliquent:

L'explication des **pouvoirs spéciaux** se trouve au bas des cartes.

L'explication des **pouvoirs standards** se trouve ci-dessous :

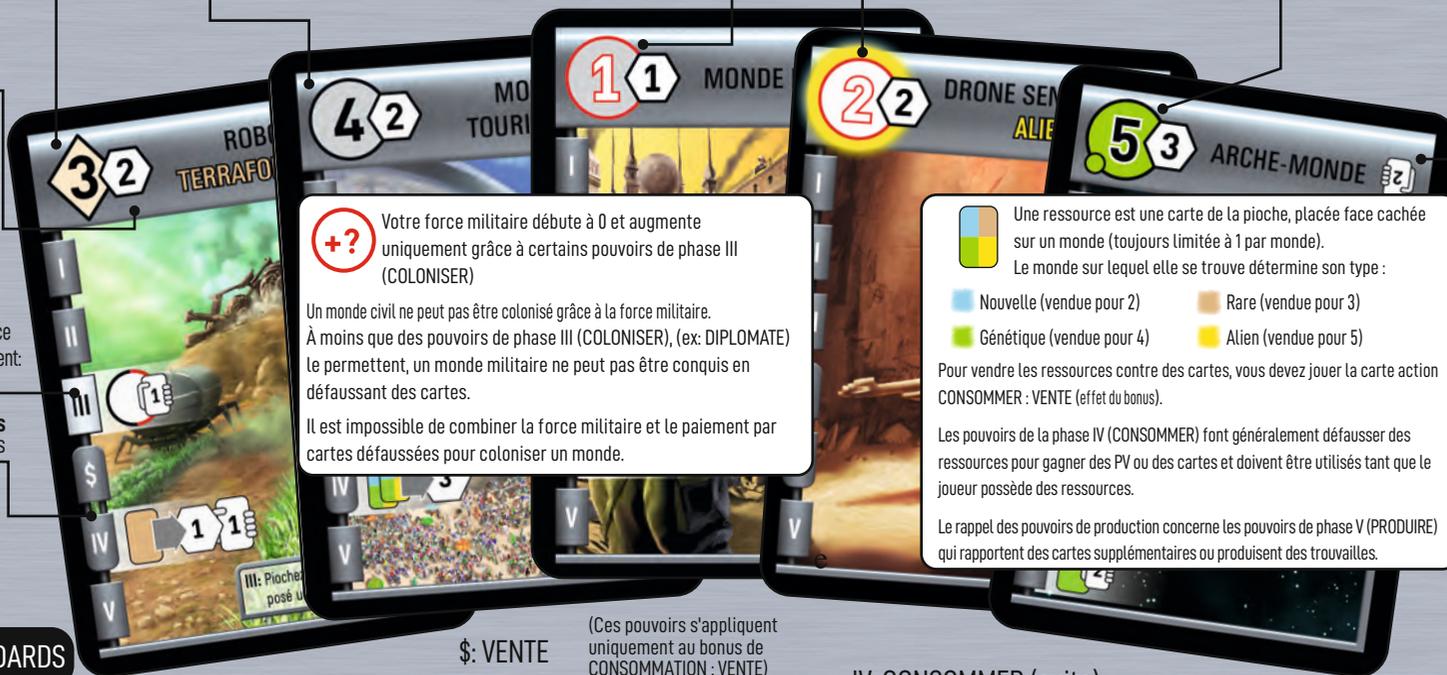
Les mondes sont colonisés en Phase III (COLONISER).

Payez le coût de colonisation d'un monde civil en défaussant des cartes.

Un monde militaire n'a pas de coût. Il ne peut être que conquis, à la condition que votre force militaire soit \geq à sa défense.

Les mondes de trouvaillie (avec un halo) comportent une trouvaillie (ressource) lorsqu'ils sont colonisés mais ils ne produisent pas d'eux-mêmes.

Les mondes de production, (pleins), ne reçoivent rien lors de leur colonisation, mais produisent une ressource en phase V (PRODUIRE).



Votre force militaire débute à 0 et augmente uniquement grâce à certains pouvoirs de phase III (COLONISER)

Un monde civil ne peut pas être colonisé grâce à la force militaire. À moins que des pouvoirs de phase III (COLONISER), (ex: DIPLOMATE) le permettent, un monde militaire ne peut pas être conquis en défaussant des cartes.

Il est impossible de combiner la force militaire et le paiement par cartes défaussées pour coloniser un monde.

Une ressource est une carte de la pioche, placée face cachée sur un monde (toujours limitée à 1 par monde). Le monde sur lequel elle se trouve détermine son type :

- Nouvelle (vendue pour 2)
- Rare (vendue pour 3)
- Génétique (vendue pour 4)
- Alien (vendue pour 5)

Pour vendre les ressources contre des cartes, vous devez jouer la carte action CONSOMMER : VENTE (effet du bonus).

Les pouvoirs de la phase IV (CONSOMMER) font généralement défausser des ressources pour gagner des PV ou des cartes et doivent être utilisés tant que le joueur possède des ressources.

Le rappel des pouvoirs de production concerne les pouvoirs de phase V (PRODUIRE) qui rapportent des cartes supplémentaires ou produisent des trouvaillies.

ICÔNES DE POUVOIR STANDARDS

I: EXPLORER

- Piochez 2 cartes en plus (parmi les cartes à sélectionner).
- Gardez 1 carte de plus.
- Piochez 2 cartes en plus, Gardez 1 carte de plus.

II: DÉVELOPPER

- Piochez 1 carte au début de cette phase.

III: COLONISER

- Force militaire +1
- Force militaire +2
- Force militaire +3
- Coût -2 pour coloniser un monde civil.
- Coût -1 pour coloniser un monde civil de production ou de trouvaillie Rare (marron)

\$: VENTE

- (Ces pouvoirs s'appliquent uniquement au bonus de CONSOMMATION : VENTE)
- Piochez 1 carte de plus quand vous vendez une ressource.
 - Piochez 2 cartes de plus quand vous vendez une ressource Nouvelle (bleue).

IV: CONSOMMER

- Piochez 1 carte.
- Consommez 1 ressource pour gagner 1 PV.
- Consommez 1 ressource pour piocher 2 cartes.

IV: CONSOMMER (suite)

- Consommez 1 ressource pour gagner 1 PV et 1 carte.
- Consommez 2 ressources pour gagner 3 PV.
- Consommez 1 ressource Nouvelle (bleue) pour piocher 1 carte.
- Consommez 1 ressource Génétique (verte) pour gagner 1 PV et 1 carte.
- Consommez 2 ressources Rares (marron) pour gagner 3 PV

V: PRODUIRE

- Produisez 1 ressource Rare (marron) sur ce monde.
- Produisez 1 ressource Alien (jaune) sur ce monde.
- Produisez 1 ressource Nouvelle (bleue) sur ce monde puis piochez 1 carte.
- Produisez 1 ressource Génétique (verte) sur ce monde puis piochez 2 cartes.
- Piochez 2 cartes