

M A T E R I E L

6 cartes Politique d'Exploration



Elles vous donnent le type des Mondes que vous devrez coloniser avec au minimum 1 Population ou 1 Usine. Votre objectif est divisé en deux parties.

- La première décrit les 3 Mondes dont vous devrez être le seul occupant. Pour valider ce premier objectif vos pions devront être strictement les seuls occupants du Monde, sans autre pion adverse ou carte "Civilisation ET".
- La seconde partie donne le type des 4 Mondes que vous devrez obligatoirement occuper avec au minimum 1 autre joueur ou des extra-terrestres (carte "Civilisation ET").

Vous devrez avoir accompli les deux parties de votre objectif pour prétendre à la victoire. Si plusieurs joueurs remplissent leur mission en même temps, le vainqueur est celui qui possède le plus de pions Population. En cas de nouvelle égalité, continuez la partie jusqu'à ce qu'un joueur se démarque.

78 cartes Événement

Elles comportent toutes un texte auquel se réfère une illustration et un titre. Dans un angle figurent aussi 2 ou 4 logos de population.



- Les logos de population sont utilisés pour créer de nouveaux pions Population. Vous devrez réunir pour cela 3 cartes ayant la même disposition de leurs logos.
- Le texte est utilisé pour modifier le cours du jeu en vous donnant un avantage ou en pénalisant un adversaire.

Ne cherchez pas à apprendre les textes dès maintenant, vous les découvrirez en cours de jeu. Après quelques parties, vous mettrez en place de nouvelles combinaisons entre les effets des cartes qui augmenteront vos chances de gagner.

Pour appliquer l'effet d'une carte, suivez simplement son texte pas à pas. Si vous avez un doute sur l'application d'un effet pour une situation particulière, vous déterminez entre vous votre propre interprétation. Vous pouvez jouer un effet négatif contre vous-même ou un effet positif envers un adversaire. Vous pouvez jouer une carte Evénement soit pour créer de la population, soit pour son effet, mais pas pour les deux en même temps.

52 cartes Système Solaire

Vous les assemblerez en cours de jeu pour composer les nouveaux systèmes solaires découverts. Il y a plusieurs types de cartes Systèmes Solaire.

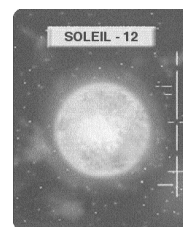


6 planètes de départ.

Ce sont les Mondes d'origine de chaque joueur. Ils sont tous identiques, seul leur nom change. Ces mondes ne comptent pas pour les objectifs. Leur nom est inscrit sur fond violet.

10 soleils.

Ils sont au centre de chaque système solaire. La carte Soleil représente aussi l'espace sidéral entre les Mondes du système. Les chiffres indiqués sur chaque carte sont les coordonnées du soleil, utilisées pour déterminer la distance entre 2 systèmes solaires.



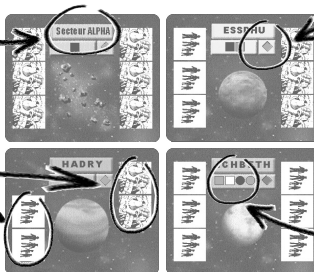
36 "Mondes". Ce sont les Mondes qui gravitent autour des soleils. Il y en a 4 types : les planètes habitables; les planètes inhabitables, les géantes gazeuses et les secteurs d'astéroïdes. Chaque carte comporte les mêmes types d'informations.

Le nom du Monde. La couleur du fond donne son type :

- Bleu : planète habitable (=Terre)
- Vert : planète inhabitable (=Vénus)
- Rouge : géante gazeuse (=Jupiter)
- Kaki : secteurs d'astéroïdes.

Des carrés population et usine.

Le nombre de carrés indique combien de pions Population ou Usines peuvent être sur le Monde. Vous pouvez dépasser ces valeurs, mais vous êtes alors en situation de Surpopulation (si les Populations dépassent) ou Pollution (si les Usines dépassent).



Un losange bleu ou rouge.

- Bleu : l'atmosphère est respirable.
- Rouge : la Population ne peut vivre sans atmosphère artificielle. Cela ne vous empêche pas d'y créer des Populations. Simplement, un adversaire pourra jouer contre vous la carte "Survie" et vous devrez dépenser de l'énergie pour entretenir vos Populations (les Usines s'auto-entretiennent).

Des carrés et de points noirs, gris ou blancs.

Ces figures font références aux cartes Politiques d'Exploration, pour leur objectif individuel. Grâce à elles vous savez si un Monde correspond ou non à votre objectif individuel.