

2) PHASE DES ACTIONS

Maintenant, en commençant par le Meneur, chaque joueur peut effectuer une des actions suivantes : SOIT construire des Usines OU créer de nouvelles Populations OU faire un mouvement OU acheter des cartes OU jouer une carte Evénement OU faire un combat.

Quand la main revient au Meneur, un second tour de table commence. Chacun peut à nouveau faire une de ces actions. Puis un troisième tour de table commence, etc. Quand un joueur ne souhaite plus ou ne peut plus jouer (si, par exemple, il n'a plus assez d'énergie en réserve), il déclare "je passe". Les joueurs ayant passé ne peuvent plus rejouer dans ce tour. Quand tous les joueurs ont passé le tour de jeu est fini.

Nouvelles usines

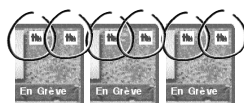
Vous pouvez construire une ou plusieurs Usines sur un Monde où vous avez déjà une Population ou une Usine installée. Chaque construction vous coûte 3 énergies.

Nouvelles Populations

Vous pouvez créer des pions Population sur un Monde où vous avez déjà au moins une Population installée.

Pour cela vous mettez 3 cartes Evénement dans la défausse. Le nombre de pions créés sur le Monde est égal au nombre de logos que les 3 cartes ont en commun.

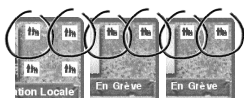
Exemples :



Ces 3 cartes ont 2 logos en commun. Vous pouvez créer 2 nouveaux pions.



Ces cartes n'ont aucun logo en commun, vous ne pouvez pas créer de population en les jouant.



Ces 3 cartes ont 2 logos en commun, vous pouvez créer 2 pions.



Seulement 1 logo en commun, vous créez 1 seul pion.



C'est la meilleure combinaison ! Vous pouvez créer 4 pions.

Mouvement

Seuls les pions Population peuvent bouger, les Usines sont inamovibles.

Vous pouvez bouger 1 pion ou un groupe de pions d'une carte vers une autre carte. Il y a 2 types de mouvement :

Au sein d'un même système Solaire, d'un Monde vers un autre Monde, d'un Soleil vers un Monde ou l'inverse. Vous dépensez alors 1 énergie par pion.

Entre 2 cartes Soleil. Le coût pour chaque pion est égal à la différence entre les coordonnées des 2 Soleils

ex : pour voyager du soleil 5 au soleil 9, il faut dépenser 4 énergies par pion.

Pendant votre tour, vous pouvez enchaîner les 2 types de mouvement avec le même groupe de pions.

ex : Un pion passe d'un Monde à son Soleil, du Soleil à un autre Soleil, puis se pose sur un Monde dans le nouveau Système. Vous dépensez l'énergie au fur et à mesure.

Achat de cartes

Vous pouvez acheter des nouvelles cartes Evénement ou Système Solaire au coût de 1 énergie par carte.

IMPORTANT : vous ne pouvez pas avoir plus de 8 cartes en main !

Jouer une carte

Vous pouvez jouer une carte Evénement pour en appliquer ses effets. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte à la fois. Certaines cartes ont un effet ponctuel et sont directement défaussées. D'autres cartes restent en jeu, leur effet reste actif jusqu'à ce qu'il soit annulé par une autre carte.

LE RACHAT DES CARTES

A chaque fois que vous jouez une carte pour en appliquer son effet, elle peut être rachetée par n'importe quel joueur, vous y-compris.

Après que l'effet soit appliqué, la carte est vendue aux enchères entre les joueurs intéressés, en utilisant de l'énergie. Le prix de départ est de 2 unités. Personne ne peut miser plus d'énergie qu'il n'en possède effectivement. Le vainqueur est celui qui fait la plus grosse enchère. Il dépense l'énergie qu'il a mise et prend la carte en main. Il pourra la jouer pendant son tour.

Si personne ne veut cette carte, aucune enchère n'est menée et la carte est directement défaussée (une fois la carte dans la défausse elle ne peut plus être achetée aux enchères).