



COUNCIL OF SHADOWS

Martin Kallenborn & Jochen Scherer

Nous sommes en 2200. Chacun de vous représente une des quatre civilisations à la pointe de la technologie, aux frontières de l'univers connu : les Tretans, réputés pour leur ruse ; les Humans, adeptes d'une vie harmonieuse ; les Shengar, et leur perfectionnisme légendaire et les Automas, une civilisation androïde.

Vos actions sont surveillées vingt-quatre heures sur vingt-quatre par le « Council of Shadows », un Conseil omniscient administré par une forme de vie surpuissante. Ce « Council of Shadows » vous a fait un don inestimable : la fameuse « Dark Tech ». C'est grâce à cette extraordinaire technologie que vous pouvez voyager vers des galaxies lointaines à des vitesses supraluminiques. En échange, le Conseil attend de vous que vous « récoltiez » et lui rameniez de formidables quantités d'énergie de vos expéditions dans les galaxies lointaines.

Celui d'entre vous qui accomplira le mieux cette mission obtiendra le droit de siéger au Council of Shadows et d'en devenir membre à part entière. Une lutte technologique sans merci s'engage alors entre les civilisations et un combat passionnant pour s'emparer de l'énergie de l'univers commence...

PRINCIPE DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs tours. Vous voyagez vers des galaxies inconnues et utilisez vos actions afin de récolter suffisamment d'énergie pour couvrir votre propre consommation, et même au-delà. À vous de choisir avec discernement si vous préférez utiliser des actions puissantes, mais subir les conséquences de la forte consommation d'énergie qu'elles demandent, ou si vous préférez adopter une tactique plus subtile et économe pour parvenir à vos fins.

À chaque fois que l'énergie récoltée dépasse votre consommation, vous accédez au niveau « Dark Tech » supérieur, vous rapprochant ainsi d'un siège au Conseil. Celui d'entre vous qui accèdera au niveau 3 mettra fin à la partie.

Le joueur qui aura atteint le niveau « Dark Tech » le plus élevé sera alors déclaré vainqueur.

Remarque : Le système très dynamique de décompte des points est original, mais quelque peu inhabituel en termes de sensation de jeu. Il est tout à fait possible qu'un joueur* ne récolte aucune énergie durant la première manche, par exemple, pour en gagner 50 d'un seul coup par la suite, tandis que ses adversaires doivent se contenter de 10 environ à chaque fois. Ces « fluctuations » contribuent à l'intérêt et à l'originalité du jeu.

Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

alea

CONTENU



1 plateau de jeu double-face
(à assembler)



1 plateau « Council of Shadows »



31 tuiles Système Solaire
(10 x 1 parsec, 11 x 2 parsecs,
10 x 3 parsecs)



4 jetons Ordre du tour



2 plateaux
« Zone d'action supplémentaire »



25 cartes « Intelligence Artificielle »
(cartes IA)



16 cartes « Dark Tech »
(8 de niveau I et 8 de niveau II)



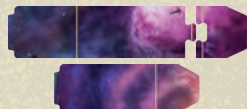
27 cartes Bonus
(18 claires et 9 foncées)



18 cartes Automa
(pour la version solo)



55 gemmes
(20 x anthracite, 20 x dorées,
15 x transparentes)



2 caches
(à 3 joueurs)



6 leaders
(module 2)



1 trône
(en 2 parties,
à assembler)

Par joueur :



6 cartes Action
de départ



1 paravent
(triptyque)



3 tuiles Station Spatiale
(module 1)

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Le cas échéant, remplacez les éléments épuisés par un substitut approprié.



1 plateau individuel



1 marqueur
Joueur



1 compteur
d'énergie



1 compteur de
consommation



30 cubes

Le plateau est double-face : le recto est destiné aux parties à 3 ou 4 joueurs (identifiable au symbole 3/4 👤) ; le verso, aux parties à 2 joueurs ou au mode solo.

3 secteurs :

3 parsecs

2 parsecs

1 parsec

Piste de consommation (20 à 100)



Piste d'énergie
(0 à 100)

Emplacement de la pile de
tuiles Système Solaire
(+ aperçu de la
répartition des planètes)

10 Galaxies
(chacune composée de
2 à 5 cases accueillant les
tuiles Système Solaire)

Indicateur de
ressources d'une galaxie

31 cases accueillant
les Systèmes Solaires

Case Départ de
la piste d'énergie

MISE EN PLACE (À 3 JOUEURS)

Assemblez le plateau de jeu et installez-le sur la table, face (3/4 👤).

Triez les **gemmes** ❶ selon leur couleur et formez 3 réserves séparées, communes à tous les joueurs.

Triez les **31 tuiles Système Solaire** ❷ en 3 piles selon leur verso (1/2/3 parsecs), mélangez-les séparément et posez chacune d'elles, face cachée, sur son emplacement sur le plateau.

Retournez les 2 premières tuiles de la **pile « 1 parsec »** et placez-les sur les deux cases de la galaxie grise *Parvus Corta* ❸.

Mélangez les **25 cartes « Intelligence Artificielle »** ❹ puis formez 2 rangées de 4 cartes, face visible, à côté du plateau. Formez une pioche, face cachée, avec les cartes IA restantes, à proximité.

Installez le **plateau « Council of Shadows »** ❺ au-dessus du plateau de jeu. Mélangez séparément les **8 cartes « Dark Tech » I** et les **8 cartes « Dark Tech » II** ❻ et placez ces 2 piles sur leurs emplacements respectifs sur ce plateau, face cachée. Remettez les 2 premières cartes de chacune de ces deux piles dans la boîte, sans les regarder ; chaque pile est alors composée de 6 cartes.


Mélangez les **18 cartes Bonus claires** ❼ et empilez-les, face cachée, à côté du plateau.

Préparez ensuite les cartes Bonus foncées : À 3 joueurs, remettez les 2 cartes portant le symbole 4 👤 dans la boîte. Si vous jouez sans le module 1, remettez en plus la carte avec le symbole ♠️ dans la boîte. Mélangez les **cartes Bonus foncées** restantes et distribuez-en **une** à chaque joueur ❻. Chacun peut consulter secrètement sa carte à tout moment. Remettez les cartes Bonus foncées non utilisées dans la boîte.

Chaque joueur choisit une civilisation et prend tout le matériel de sa couleur :

- 1 plateau individuel ❸
- 1 deck de 6 cartes Action ❹
- 1 compteur de consommation ❺
- 1 compteur d'énergie ❻
- 30 cubes ❿
- 1 marqueur Joueur ⓫
- 1 paravent ⓬
- 2 gemmes (1 anthracite + 1 dorée) ⓭

Placez votre **compteur de consommation** 10 sur la case 20 de la piste de consommation. Il ne peut jamais tomber en dessous de 20, ni dépasser 100 (même sous l'effet de pouvoirs spéciaux).

Distribuez au hasard un des **3 jetons Ordre du tour (1 à 3)** 17 à chaque joueur. Placez votre **compteur d'énergie** 11 face , sur la case 0 de la piste d'énergie : le joueur 1, sous la case 1 ; le joueur 2 sous la case 2... Vous pouvez remettre le jeton Ordre du tour « 4 » dans la boîte.

Uniquement à 3 joueurs : Recouvrez les galaxies turquoise *Tennant Strand* (9/4) et jaune *Heaven's Fence* (11/6) à l'aide des **2 caches** 18 ; elles ne sont pas accessibles dans une partie à 3 joueurs.

Les **cartes Automa**, les **stations spatiales**, les **zones d'action supplémentaires** et les **leaders** ne sont utilisés qu'avec des règles spéciales et des variantes (Reportez-vous à la fin de ce livret). Laissez-les dans la boîte pour l'instant.



Mise en place à 3 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs tours, chacun composé de 3 phases. Le joueur qui possède le jeton Ordre du tour 1 entame la phase 1, puis c'est au tour du joueur qui possède le jeton 2, etc.

Phase 1 : Achat (à tour de rôle)



À chaque phase d'achat, vous pouvez effectuer **jusqu'à 3 achats**. Chacun d'eux vous permet d'acheter soit une des 8 cartes IA retournées, soit une amélioration sur votre plateau individuel.

Vous pouvez acheter 2 cartes IA et 1 amélioration sur votre plateau, par exemple.



Les paiements se font à l'aide de trois types de gemmes de valeur croissante : anthracite, dorées et transparentes. Une gemme peut toujours remplacer une gemme de valeur inférieure, mais aucune « monnaie » n'est rendue.



Vous pouvez acheter cette carte avec  et , mais également avec  et  ou encore  .

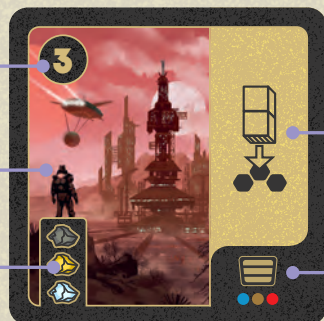
Acheter une carte IA

Choisissez une des 8 cartes IA visibles et payez le coût indiqué dans le coin inférieur gauche en remettant les gemmes dans la réserve. Ajoutez-la à votre main ; vous pouvez désormais la jouer comme toutes vos autres cartes Action. Retournez immédiatement une nouvelle carte IA de la pile pour remplacer celle prise.

Consommation

Illustration de l'action

Coût d'acquisition de la carte



Action

Pouvoir spécial (pour certaines cartes IA seulement)

Acheter une amélioration pour son plateau individuel

Vous pouvez acheter 13 améliorations sur votre plateau individuel : 4 vous accordent un bonus instantané, les 9 autres des bonus permanents. Pour acheter une amélioration sur votre plateau, vous devez payer le coût indiqué (au-dessus ou à côté). Placez alors un de vos cubes sur l'emplacement correspondant. Il y reste jusqu'à la fin de la partie. Chaque amélioration ne peut être achetée qu'une seule fois par partie.

Une partie se déroule en plusieurs tours.

Chaque tour comporte 3 phases :

1. Acheter
2. Planifier / Tour de jeu
3. Actions (et exploitation)

Commencer par la phase 1 « Acheter ».



Aucune monnaie rendue si la valeur de la gemme est supérieure.

Acheter une carte IA :

Cartes IA = Cartes Actions

Payer le coût, puis ajouter la carte à sa main.

Peut être effectué plusieurs fois par tour.

Améliorer son plateau individuel :

Coûts indiqués à côté des emplacements, puis marquage à l'aide d'un cube.

Peut être effectué plusieurs fois par tour.

Capacité de terraformation des planètes :

Bleues (similaires à la Terre) ;
Marron (planètes désertiques) ;
Rouges (planètes volcaniques).

Possibilité de poser un cube sur un autre (y compris adverse).

Énergie supplémentaire

Étendre sa zone d'action.

Phase 2 : Planification / Ordre du tour

Avec ou sans paravent.

Jouer une carte Action sur chaque zone (possibilité de recouvrir une carte).



La capacité de terraformation indique quel type de planètes vous pouvez coloniser. En début de partie, vous ne pouvez occuper que les planètes similaires à la Terre (bleues). Les améliorations vous permettent de coloniser également les planètes désertiques (marron) et volcaniques (rouges). Vous pouvez effectuer ces améliorations dans l'ordre que vous voulez.

L'extension de colonie vous permet de placer également vos cubes sur ceux de vos adversaires ou sur vos propres cubes, sans jamais dépasser une hauteur totale de 3 cubes et en respectant votre capacité de terraformation. Sans cette amélioration, vous ne pouvez coloniser que des planètes libres (voir Action « Coloniser »).

Ces améliorations spéciales vous permettent de récolter immédiatement la quantité d'énergie indiquée, une seule fois par partie. Avancez votre compteur d'énergie du nombre de cases correspondant sur la piste.

Ces améliorations permettent d'étendre vos zones d'action. Au début de la partie, vous ne pouvez effectuer d'actions que dans le secteur « 1 parsec » . Les améliorations vous permettront d'atteindre les galaxies situées dans les secteurs « 2 parsecs » et « 3 parsecs » . Vous devez d'abord améliorer votre zone d'action à 2 parsecs avant de pouvoir l'étendre à 3 parsecs. Si vous décidez d'acheter une de ces améliorations, choisissez l'une de vos zones d'action. Placez un cube sur l'emplacement suivant selon les flèches, payez le coût indiqué au-dessus et récoltez en plus une énergie. Une zone d'action améliorée à 3 parsecs vous permet d'effectuer les actions de cette zone dans les 3 secteurs.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez plus effectuer d'achat, c'est au tour du joueur suivant selon l'ordre du tour. Lorsque vous avez tous terminé la phase 1 « Achat », la phase 2 « Planification » commence.

Phase 2 : Planification et Détermination de l'ordre du tour (simultanément)



Placez votre paravent devant votre plateau individuel et planifiez vos actions. Le paravent vous empêche de voir ce que projettent vos adversaires mais vous permet aussi d'optimiser votre propre planification. Vous pouvez cependant décider, en début de partie, de jouer sans paravent.

Au début du premier tour, toutes les zones d'action de votre plateau sont encore libres. Chacun de vous choisit 3 cartes Action de sa main et en joue une sur chaque zone d'action. Lors des tours suivants, certaines seront déjà occupées par des cartes Action. Vous pourrez également recouvrir une carte

Action déjà sur votre plateau, mais seule celle du dessus sera alors prise en compte. Une fois jouée, une carte ne peut plus être déplacée, ni reprise en main. Lorsque tout le monde a terminé sa planification, retirez les paravents.



Calculez et reportez d'abord la consommation de chaque joueur, puis déterminez le nouvel ordre du tour de jeu.

Chacun additionne la valeur indiquée en haut à gauche de chacune des cartes Action qu'il a jouées et reporte le total sur la piste de consommation, en avançant son compteur du nombre de cases correspondant. Celui d'entre vous qui a le plus consommé durant la phase de planification *actuelle* (et non pas au total sur la piste !) reçoit le jeton Ordre du tour 1. Le 2^e joueur à avoir le plus consommé reçoit le jeton 2... En cas d'égalité, le joueur qui jouera avant est celui qui a le plus progressé sur la piste d'énergie. En cas de nouvelle égalité, celui dont le compteur d'énergie a atteint le premier cette case sur la piste (et se trouve donc en dessous) reçoit le jeton de plus faible valeur.

Calculer la consommation, avancer le compteur sur la piste de consommation et attribuer les jetons Ordre du tour.

Le joueur qui a consommé le plus reçoit le jeton 1...



La consommation des cartes Action de Chloé (rouge) atteint 12 (6+3+3) ; elle avance donc son compteur de consommation de 12 cases sur la piste.



C'est elle qui a la plus forte consommation du tour (+12, ce qui porte son total à 45). Elle reçoit le jeton Ordre du tour 1. Dario (violet) est le 2^e plus gros consommateur (+6, ce qui porte son total à 47) ; il reçoit le jeton 2.



Si un compteur de consommation dépasse 100, les points excédentaires sont ignorés. Seule la consommation réellement reportée sur la piste est prise en compte pour fixer l'ordre du tour.

Phase 3 : Actions (et Décompte)

Effectuer les actions de gauche
à droite.

Coloniser / Fonder une colonie

Placer des cubes sur les planètes
(respecter la zone d'action et la
capacité de terraformation).

Jamais plus de 3 cubes empilés.

Extraire des ressources selon
ses colonies
(respecter la zone d'action).

Phase 3 : Actions et Exploitation de la galaxie (à tour de rôle)

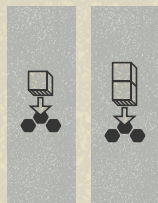
En suivant le nouvel ordre du tour, enchaînez maintenant toutes les actions de vos cartes jouées, toujours de la gauche vers la droite.



Chaque action doit respecter l'étendue de la zone d'action sur laquelle a été jouée la carte (1, 2 ou 3 parsecs), ainsi que votre capacité de terraformation des planètes (bleues, marron, rouges).

Au début de la partie, lorsque vous n'avez encore effectué aucune amélioration, vous ne pouvez effectuer d'actions que sur des planètes similaires à la Terre (bleues) dans le secteur « 1 parsec ».

Symboles des cartes de départ



Coloniser / Fonder une colonie

Placez 1 ou 2 de vos cubes (empilés), représentant vos colonies, sur une planète libre d'un système solaire (exception : Extension de colonie). Veillez à respecter l'étendue de la zone d'action et votre capacité de terraformation. Il ne peut jamais y avoir plus de 3 cubes empilés sur une même planète.

Planète similaire
à la Terre (bleue)

Planète désertique
(marron)



Secteur

Planète volcanique
(rouge)

Ressource



Extraire des ressources

Vous pouvez extraire jusqu'à 2 ressources. Pour pouvoir extraire la ressource d'un système solaire, il doit être occupé par au moins une de vos colonies. Vous pouvez le faire une fois par colonie (= par cube) que vous possédez dans ce système solaire.

Vous pouvez également effectuer une action « Extraire » dans 2 systèmes solaires différents. Là encore, vous devez respecter l'étendue de votre zone d'action (1 à 3 parsecs). Chaque cube ne permet d'extraire qu'une seule fois par carte Action.

Attention : Ne retirez aucun cube avec l'action « extraire » !



Découvrir

Choisissez une des piles correspondant à votre zone d'action (1 à 3 parsecs) et piochez les 2 premières tuiles Système Solaire. Choisissez-en une et placez-la sur une case libre, dans le **secteur de cette pile**. Remettez l'autre tuile sous la pile.

Vous pouvez ensuite, soit placer directement une colonie sur l'une des planètes représentées sur la tuile que vous venez de poser (si votre capacité de terraformation vous le permet), soit extraire une unique fois la ressource de ce système solaire et ainsi récupérer des gemmes de la réserve et/ou avancer du nombre de cases indiqué sur la piste d'énergie. Si vous optez pour la ressource, ignorez votre capacité de terraformation.



Récupérer des gemmes

Prenez les 3 gemmes représentées de la réserve.



Transformer des gemmes

Vous pouvez **soit** transformer 1 gemme anthracite en 1 gemme dorée, **soit** transformer 1 gemme dorée en 1 gemme transparente.

Après avoir effectué toutes vos actions, décalez toutes vos cartes Action d'une zone vers la droite. Reprenez en main la carte de droite sortie du plateau (ou les cartes si plusieurs étaient empilées) ; vous pourrez la (les) rejouer dès le prochain tour. Après que vous avez décalé vos cartes, la zone d'action de gauche est désormais libre.

Découvrir un système solaire

Poser un nouveau système solaire sur le plateau, puis choisir entre coloniser ou extraire. (*Respecter l'étendue de la zone d'action*).

Prendre 3 gemmes.

Transformer une gemme en une gemme de valeur supérieure.

Pour finir, décaler toutes les cartes d'une zone et reprendre en main celle(s) hors du plateau.



Exploiter une galaxie

Exploiter une seule fois chaque galaxie dans laquelle se trouve au moins 1 de ses cubes.

Majorité (>) : rendement supérieur.

Minorité (≤) : rendement inférieur.

Retirer 1 cube et avancer sur la piste d'énergie selon le rendement.

Limite de cartes bonus = 4


Cubes retirés uniquement lorsqu'une galaxie est exploitée.

Exploiter des galaxies



Vous avez encore la possibilité d'exploiter les galaxies (optionnel). Vous pouvez exploiter une fois chaque galaxie occupée par au moins une de vos colonies.

Si vous possédez plus de colonies (= cubes) que chaque adversaire également présent dans cette galaxie (majorité simple) >, vous gagnez le rendement le plus élevé. Si vous en possédez autant ou moins ≤, vous gagnez le rendement le plus faible.

Pour exploiter une galaxie, retirez 1 de vos cubes (au choix) de celle-ci. Vous récoltez alors l'énergie indiquée et, éventuellement, une carte Bonus claire  de la pile, que vous consultez et gardez devant vous, face cachée.

Attention : Chacun d'entre vous ne peut posséder que 4 cartes Bonus maximum (claires et foncées). Si vous en gagnez une 5^e, prenez-en connaissance et choisissez si vous souhaitez la garder (et en remettre une gagnée précédemment sous la pile) ou la remettre directement sous la pile.



Dario (violet) est majoritaire dans la galaxie bleue. Il retire l'un de ses 2 cubes et récolte 8 énergies + une carte Bonus claire. Il peut exploiter d'autres galaxies, mais plus la bleue durant ce tour.







Dans la galaxie verte, Dario possède autant de cubes que Chloé (rouge) et moins qu'Anna (bleue). Dario peut néanmoins retirer son cube pour récolter 4 énergies + une carte Bonus claire.

Remarque : Les cubes ne peuvent être retirés que lors de l'exploitation d'une galaxie, jamais autrement.





Lorsque chaque joueur a joué la phase 3, le tour actuel est terminé. Enchaînez directement avec le tour suivant en commençant pas la phase d'achat. L'ordre du tour actuel ne change pas encore.

« Dark Tech »

Si vous réussissez à récolter suffisamment d'énergie pour que votre compteur d'énergie rattrape votre compteur de consommation, vous accédez alors au niveau « Dark Tech » supérieur. Terminez d'abord la phase au cours de laquelle vous avez rattrapé votre compteur de consommation, puis remettez votre compteur d'énergie à zéro et tournez-le de la face  sur la face , par exemple. Si l'énergie récoltée vous permet même de dépasser votre consommation, reculez votre compteur d'énergie sur la case correspondant à l'écart entre les deux compteurs. Si vous dépassez encore votre compteur de consommation, augmentez encore votre niveau « Dark Tech » de 1.

Votre compteur d'énergie (maintenant sur 63) a dépassé votre compteur de consommation (sur 56). Reculez votre compteur d'énergie sur 7 ($63 - 56 = 7$) et tournez-le, par exemple, de  sur .

En récompense pour cette « livraison » d'énergie, vous gagnez un pouvoir « Dark Tech » instantané du Council of Shadows à l'occasion de votre passage au niveau I, puis au niveau II « Dark Tech ». À la fin de la phase au cours de laquelle vous avez accédé au niveau supérieur (et seulement à ce moment-là !), choisissez une des cartes « Dark Tech » parmi celles de la pile correspondante, suivez éventuellement ses effets et placez-la face visible devant vous. La première fois, choisissez parmi les cartes de la pile I ; la deuxième fois, parmi celles de la pile II. L'accession au 3^e niveau « Dark Tech » annonce la fin de la partie et vous ne gagnez plus de carte « Dark Tech », mais le trône, que vous placez devant vous.

Si, lorsque vous accédez à un niveau supérieur, certains joueurs possèdent un niveau « Dark Tech » inférieur au vôtre, ils gagnent des gemmes en compensation : Si vous atteignez le niveau Dark Tech » I, chaque adversaire qui n'a pas encore atteint ce niveau gagne une gemme . Si vous atteignez le niveau « Dark Tech » II, tous les adversaires au niveau « Dark Tech » I gagnent une gemme , et ceux encore au niveau 0 gagnent une gemme  et une gemme . Lorsqu'un joueur accède au niveau de « Dark Tech » III les autres joueurs avec un niveau de « Dark Tech » inférieur ne gagnent pas de gemme.




Anna est au niveau « Dark Tech » 0. Elle récolte 5 énergies après l'exploitation de la galaxie rouge (où elle possédait moins de cubes que ses adversaires).



Elle atteint ainsi la case 41 et dépasse son compteur de consommation (sur 40). Elle pourrait exploiter une autre galaxie mais préfère s'arrêter.



Elle recule son compteur d'énergie sur la case 1 ($41 - 40$), le tourne pour augmenter son niveau de 1 et gagne une carte « Dark Tech » de la pile .

« Dark Tech »

Si le compteur d'énergie atteint ou dépasse le compteur de consommation, augmenter son niveau « Dark Tech » de 1 et replacer son compteur d'énergie sur la case correspondant à l'écart entre les deux.

Passer du niveau « Dark Tech » 0 au niveau I, puis au II, puis au III (fin de la partie).



Choisir respectivement 1 carte « Dark Tech » I ou « Dark Tech » II. Les adversaires en retard gagnent des gemmes.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur atteint le niveau « Dark Tech » III, finir le tour.

Décompte final :

- Gemmes restantes (1 à 3 énergies)
- Cartes IA (2)
- Cartes Bonus

Si, au cours d'une phase, vous accédez 2 fois au niveau « Dark Tech » supérieur (donc que vous rattrapez 2 fois votre compteur de consommation), traitez ces deux augmentations l'une après l'autre dans l'ordre chronologique.

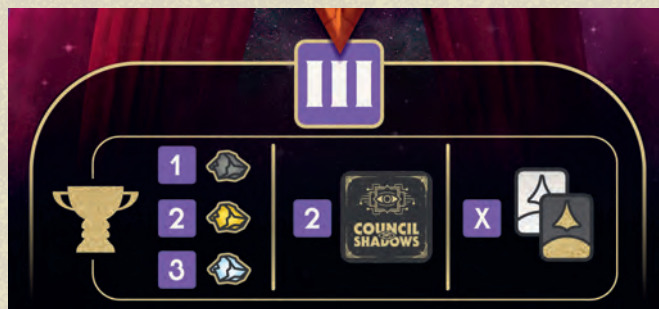
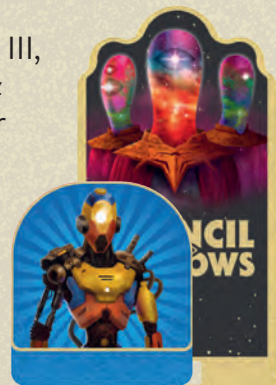
Cas particulier : Une consommation d'énergie négative au cours de la phase de planification (grâce à certaines cartes IA) ne permet pas d'augmenter une nouvelle fois votre niveau « Dark Tech ». En effet, à aucun moment, le compteur de consommation ne peut reculer en dessous du compteur d'énergie ; il doit toujours rester au minimum une case au-dessus de lui.

FIN DE LA PARTIE




Si l'un d'entre vous atteint le niveau « Dark Tech » III, il récupère le trône et met fin à la partie. Terminez le tour en cours. Il peut même arriver qu'un joueur dépasse le niveau « Dark Tech » III.

Lorsque tous les joueurs ont terminé le tour en cours, un décompte final a lieu permettant de récolter de l'énergie supplémentaire et de faire avancer son compteur.

Le joueur qui possède le trône commence.



Chacun récolte encore de l'énergie pour ...

- ... ses gemmes restantes ( : 1,  : 2,  : 3)
- ... ses cartes IA : 2 (les cartes de départ ne comptent pas)
- ... ses cartes Bonus : l'énergie indiquée (voir page 22).

Si vous réussissez à augmenter votre niveau « Dark Tech » au cours du décompte final, tournez votre compteur sur la face correspondante et reportez l'énergie sur la piste. Mais vous ne récupérez pas de carte « Dark Tech » et vos adversaires en retard ne récoltent pas non plus de gemmes.

Le joueur qui a atteint le plus haut niveau « Dark Tech » l'emporte et peut placer son portrait sur le trône.

Si vous êtes plusieurs à avoir atteint le même niveau, le vainqueur est celui qui a récolté le plus d'énergie. En cas de nouvelle égalité, vous êtes départagés au nombre de cubes sur le plateau. Si vous êtes toujours ex æquo, vous vous partagez la victoire.

EXTENSIONS

1 Module 1 : Les Stations spatiales

En début de partie, posez les 3 stations spatiales de votre couleur à côté de votre plateau.

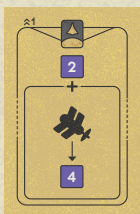
Comme les cartes IA et les améliorations de votre plateau individuel, vous pouvez acheter des stations spatiales au cours de la phase d'achat. Leur coût est indiqué à gauche.

Chaque station spatiale a un effet différent selon la galaxie dans laquelle elle est construite (voir ci-dessous).



Placez la station spatiale achetée sur un emplacement libre correspondant dans la galaxie choisie. Elle y restera jusqu'à la fin de la partie.

Elle ne peut être ni retirée, ni remplacée. Vous ne pouvez construire qu'une seule station spatiale par galaxie. Pour pouvoir le faire, vous devez posséder au moins une colonie dans cette galaxie.



Remarque : Si vous jouez avec l'extension « Module 1 – Les Stations Spatiales », mélangez la carte Bonus foncée ci-contre avec les autres en début de partie.



Station d'extraction

Récupérez la ressource d'un système solaire au choix de cette galaxie dans laquelle vous avez au moins une colonie (à chaque tour, durant votre phase d'exploitation, que vous exploitiez cette galaxie ou non).



Station d'exploitation

Vous pouvez exploiter cette galaxie sans avoir besoin de retirer l'un de vos cubes. Elle doit tout de même être occupée par au moins une de vos colonies.



Station de colonisation

Placez directement 3 de vos cubes sur cette station spatiale. Ceux-ci viennent s'ajouter à vos autres colonies présentes dans cette galaxie pour déterminer qui y est majoritaire.

EXTENSIONS

Module 1 : Les Stations Spatiales

Peuvent être achetées durant la phase d'achat.

Sur un emplacement adéquat libre d'une galaxie occupée par au moins une de ses colonies.

Station d'extraction

Station d'exploitation

Station de colonisation

Module 2 : Leaders

En début de partie, choisir 1 leader en sens inverse de l'ordre du tour.

Module 2 : Leaders

Vous pouvez incorporer les 6 leaders que vous jouez avec le module 1 ou non. Celui qui possède le jeton Ordre du tour le plus élevé au début de la partie choisit le premier une des 6 tuiles Leader. Il passe les 5 restantes au joueur avec le 2^e jeton le plus élevé, ... jusqu'à ce que le dernier joueur (avec le jeton 1) ait lui aussi choisi son leader. Les leaders non utilisés sont remis dans la boîte.



Buteo

En début de partie, augmentez votre consommation de 10 (= case 30).

Une fois par tour, au cours de votre phase d'exploitation, vous pouvez extraire des ressources dans n'importe quel secteur. Comme d'habitude, vous devez posséder au moins une colonie dans le système solaire choisi.



Zoe

En début de partie, augmentez votre consommation de 14 (= case 34).

À chaque phase d'achat, vous pouvez placer gratuitement une colonie dans un secteur au choix en respectant votre capacité de terraformation (planète bleue / marron / rouge). Ceci n'est pas considéré comme un achat.



Ava

En début de partie, augmentez votre consommation de 8 (= case 28).

Ajoutez la zone d'action ci-contre à droite de votre plateau individuel. Décalez désormais, les cartes de la 3^e zone sur cette nouvelle 4^e zone et ne les reprenez en main qu'après la 4^e zone. Placez 1 cube sur l'emplacement « 1 parsec » de cette zone. Vous pourrez aussi améliorer l'étendue de cette zone d'action supplémentaire.



Casares

En début de partie, augmentez votre consommation de 6 (= case 26).

Si vous possédez au moins 3 colonies dans une galaxie, vous n'avez plus besoin de retirer de cube lors de son exploitation.

Attention : Si vous choisissez Casares comme leader, vous n'avez pas le droit d'acheter la carte IA permettant de placer 3 colonies d'un seul coup.



S3E3

En début de partie, augmentez votre consommation de 7 cases (= case 27).

Avant chaque exploitation, avancez votre compteur d'énergie du nombre total de colonies que vous possédez sur le plateau. Vous pouvez ensuite exploiter des galaxies.






Breish

En début de partie, augmentez votre consommation de 5 (= case 25). Avancez également votre compteur d'énergie de 8 cases.

Lorsque vous exploitez des galaxies, vous gagnez le rendement le plus élevé même en cas d'égalité.

Parties à 4 ou 2 joueurs

À 4 joueurs, utilisez le recto du plateau de jeu (3/4 ). Vous jouez avec toutes les cartes Bonus foncées portant le symbole (3/4 ) et, bien sûr, les 4 jetons Ordre du tour.

À 2 joueurs, utilisez le verso du plateau de jeu (2 ). Remettez dans la boîte les 4 cartes Bonus foncées concernant les galaxies jaune, turquoise, marron et beige, ainsi que les jetons Ordre du tour 3 et 4.

Exemple de tour de jeu (à 2 joueurs)

Ben a été désigné Premier Joueur. Pour commencer, il achète une carte IA (qui est remplacée par une nouvelle de la pile), puis améliore son plateau individuel.

C'est à Chloé de jouer. Elle achète également une carte IA. Elle garde sa gemme dorée pour le tour suivant.

Tous deux jouent ensuite leurs cartes Action derrière leur paravent. Puis ils dévoilent leur planification et reportent leurs consommations respectives sur la piste : Ben avance son compteur de consommation de 12 cases et Chloé de 4 cases. Ben conserve le jeton 1 car il a consommé plus que Chloé (qui conserve le 2) durant ce tour.

Durant la phase 3, chacun joue de nouveau à tour de rôle. Ben joue le premier. Il effectue ses 3 actions de gauche à droite :



Il commence par découvrir un système solaire. Comme il a déjà amélioré l'étendue de sa première zone d'action à 2 parsecs, il peut découvrir jusqu'au secteur « 2 parsecs ». Il pioche 2 tuiles Système Solaire de la pile du secteur « 2 parsecs », choisit celle qui lui convient et remet l'autre sous la pile. Il place la tuile choisie, face visible, sur une case libre du secteur « 2 parsecs » (et pas dans un autre secteur !). Il peut ensuite décider d'y placer 1 cube sur une planète similaire à la Terre **ou** de récupérer la ressource de ce système solaire (auquel cas, il ne place pas de cube). Il décide de placer 1 cube sur la tuile qu'il vient de poser.

Sa 2^e action lui permet de placer une tour de 2 cubes sur une planète bleue libre de son choix, dans le secteur « 1 parsec ».

Pour sa 3^e action, il peut extraire 2 fois des ressources dans le secteur « 1 parsec ». Comme il ne possède que les deux cubes qu'il a placés lors de l'action 2 dans le secteur « 1 parsec », il récupère 2 fois la ressource de ce système solaire (aucun cube n'est retiré). Il a ensuite terminé ses actions et décale ses 3 cartes Action d'une zone vers la droite. Il reprend la carte Extraction en main.



À l'issue de la 3^e phase, il peut encore décider d'exploiter des galaxies. Il choisit d'exploiter les deux galaxies dans lesquelles il possède des colonies. Il doit retirer 1 cube dans chacune d'elles. Dans les deux cas, il est le seul à occuper ses galaxies et possède donc la majorité. Il obtient le rendement le plus élevé. Il avance son compteur d'énergie du nombre de cases indiqué. Son tour est ensuite terminé.

C'est à Chloé d'effectuer ses 3 actions de gauche à droite :



Elle commence par découvrir dans le secteur « 1 parsec » : elle pioche 2 tuiles Système Solaire de la pile « 1 parsec », en remet 1 sous la pile et place l'autre, face visible, sur une case libre au choix du secteur « 1 parsec ». Elle aussi décide d'y placer 1 cube.

Elle a joué la carte IA qu'elle vient d'acheter sur sa 2^e zone d'action. Certes, celle-ci ne lui octroie aucune action, mais lui permet de réduire sa consommation de 2 ce tour-ci.

Pour sa 3^e action, elle peut placer 1 cube dans le secteur « 1 parsec ». Comme elle n'a encore acheté aucune amélioration, elle ne peut le placer que sur une planète bleue libre et pas sur un autre cube. Elle décide donc de coloniser de nouveau la galaxie dans laquelle elle a déjà découvert un système solaire lors de sa première action.

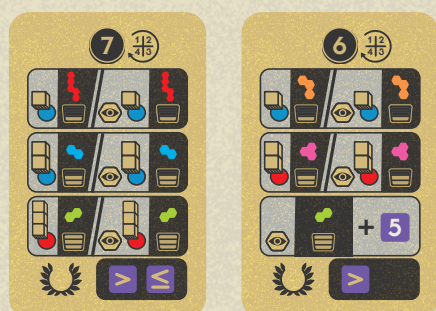
Une fois ses actions effectuées, elle décale toutes ses cartes d'une zone vers la droite et reprend en main la carte sortie du plateau. Comme elle ne possède de colonies que dans une seule galaxie, c'est la seule qu'elle peut exploiter. Elle retire donc 1 cube de cette galaxie et avance son compteur d'énergie du nombre de cases indiqué.

Un nouveau tour commence à partir de la phase d'achat. Ben est de nouveau le premier à jouer...



Mode solo

En mode solo, utilisez le plateau sur la face 2 joueurs (2👤). Vous affrontez les IA qui ont soumis les Automas. Vous n'avez plus le choix qu'entre 3 peuples : les Tretans, les Shengar ou les Humans. Gardez les cubes bleus des IA à portée de main et placez les compteurs de consommation et d'énergie sur leurs cases de départ respectives. Prenez également les jetons Ordre du tour 1 et 2. Triez les 16 cartes Automa selon le niveau « Dark Tech » indiqué au verso. Mélangez les 3 piles séparément et posez-les, face cachée.



Remarque : N'utilisez les 2 cartes Automa ci-contre, dont les actions apparaissent sur fond argenté, qu'après vous être familiarisé avec la version solo. Ajoutez-les alors à leurs piles respectives.

La partie se déroule selon les règles de base. Après avoir acheté et planifié votre tour, retournez la première carte de la pile Automa (au début, une carte « Dark Tech » de niveau 1). Comme d'habitude, l'ordre du tour est déterminé par l'énergie consommée du tour actuel. Quand c'est à l'IA de jouer, effectuez ses actions l'une après l'autre, de haut en bas. Si l'action indiquée à gauche n'est pas réalisable, effectuez à la place l'action à sa droite. Si elle ne peut pas non plus être effectuée, sautez cette action. Si l'IA a le choix entre plusieurs planètes lors d'une action « Coloniser », à vous de choisir pour lui... dans votre propre intérêt.

Dès que l'IA accède à un niveau « Dark Tech » supérieur, piochez désormais pour lui des cartes de la pile correspondante suivante. Vous ne recevez aucune compensation quand l'IA accède à un niveau supérieur.

La partie s'arrête également si c'est l'IA qui atteint le 3^e niveau « Dark Tech ». Effectuez également le décompte final pour elle : seules ses cartes Bonus claires (elle n'est pas limitée à 4 !) lui permettent de récolter de l'énergie supplémentaire puisqu'elle ne peut compter ni sur les gemmes excédentaires, ni sur les cartes IA achetées.

Mode solo

Jouer contre l'IA : Préparer les cartes Automa ; le reste est identique à la version 2 joueurs.

Suivre les règles de base.

Toujours effectuer l'action de gauche ; si impossible, suivre l'alternative de droite (si également impossible, ignorer l'action).

Lors du décompte final, seules les cartes Bonus claires comptent pour l'IA.

Exemple de carte Automa :

Consommation (ici 11)

Action 1 et alternative

(L'IA colonise une planète désertique de la galaxie bleue, dans le secteur « 2 parsecs », avec une tour de 2 cubes. Si aucune planète marron n'est libre, elle découvre à la place un système solaire (dans la galaxie bleue) et colonise une planète volcanique libre de ce nouveau système solaire avec une tour de 2 cubes.)

Action 2 et alternative

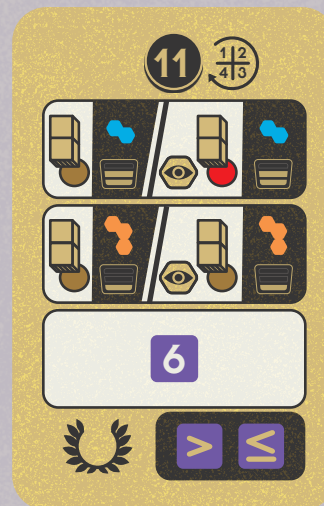
(L'IA colonise une planète désertique de la galaxie orange dans le secteur « 1 parsec ». Si aucune planète marron n'est libre, elle découvre à la place un système solaire (dans la galaxie orange) et colonise une planète désertique libre de ce nouveau système solaire avec une tour de 2 cubes.)

Action 3 (ici, pas d'alternative)

(L'IA récolte 6 énergies.)

Mode d'exploitation

(L'IA exploite toutes les galaxies où elle est présente. Si elle a le choix, à vous de décider quel cube elle retire.)



L'IA colonise une planète similaire à la Terre avec 1 cube ou une tour de 2 cubes dans le secteur « 2 parsecs », dans la galaxie représentée.



L'IA commence par découvrir un système solaire, puis fonde une colonie sur une planète similaire à la Terre dans le secteur « 2 parsecs », dans la galaxie représentée.

L'IA commence par découvrir un système solaire, puis colonise une planète volcanique avec une tour de 3 cubes dans le secteur « 3 parsecs », dans la galaxie représentée.



L'IA colonise une planète désertique avec une tour de 2 cubes dans le secteur « 2 parsecs », dans la galaxie représentée.

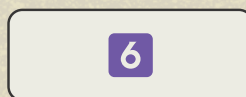
L'IA commence par découvrir un système solaire dans le secteur « 2 parsecs », puis colonise une planète désertique de ce nouveau système avec une tour de 2 cubes.



C'est la consommation de l'IA. Avancez son marqueur du nombre de cases indiqué. Cette valeur varie entre -5 et 15.



Écartez les 4 cartes IA barrées des deux rangées disponibles et remplacez-les par de nouvelles cartes de la pile.



L'IA récolte X énergie (ici, 6)



L'IA exploite toutes les galaxies où elle possède la majorité.



L'IA exploite toutes les galaxies où elle possède au moins une colonie.

GLOSSAIRE DES CARTES

Niveau « Dark Tech » I



Nouveau portail céleste

Prenez la zone d'action supplémentaire ci-contre. Celle-ci est déjà améliorée à 3 parsecs. Placez-la à droite de votre plateau individuel. Décalez désormais, les cartes de la 3^e sur cette nouvelle 4^e zone et ne les reprenez en main qu'après la 4^e zone.

De plus, gagnez immédiatement une gemme dorée.

Remarque : Si vous possédez aussi le leader Ava, vous disposez désormais de 5 zones d'action.



Transformation des gemmes

À chaque fois que vous récupérez des gemmes en extrayant une ressource, prenez des gemmes de la valeur supérieure (une gemme dorée au lieu d'une gemme anthracite et une gemme transparente au lieu d'une gemme dorée. *Vous ne pouvez bien sûr pas transformer une gemme transparente.*)

De plus, gagnez immédiatement une gemme transparente.



Peuple d'explorateurs

À chaque fois que vous découvrez un nouveau système solaire et que vous le colonisez, vous pouvez y placer 1 cube de plus qu'indiqué sur la carte Action (*par exemple, une tour de 2 cubes au lieu d'un seul*). Là encore, vous ne pouvez pas dépasser une hauteur totale de 3 cubes.



Colonies scientifiques

Vous pouvez immédiatement fonder une colonie (peu importe le type de planète et le secteur ; vous ne pouvez la poser sur une autre colonie que si l'amélioration « Extension de colonie » vous le permet.)

Vous gagnez en plus une fois la ressource de ce système solaire.



Empire

Récoltez 3 énergies par galaxie où vous êtes majoritaire, que vous les exploitez ou pas.



Planification étendue

Améliorez immédiatement (et gratuitement !) toutes les étendues de vos zones d'action à 2, puis 3 parsecs. Avancez votre compteur d'énergie d'un emplacement par amélioration apportée ainsi.



Économiseur d'énergie

Reculer immédiatement, et une seule fois, votre compteur de consommation de 7 cases.



Extraction partagée

À chaque fois que vous extrayez une ressource, vous pouvez également la prendre dans un système solaire où vous n'êtes pas présent mais colonisé par un adversaire, en respectant l'étendue de votre zone d'action.

Gagnez immédiatement une gemme transparente.

Niveau « Dark Tech » II



Peuple des ressources

Vous pouvez extraire immédiatement 2 fois les ressources des systèmes solaires où vous possédez au moins 1 colonie (dans n'importe quel secteur).



Mouvement perpétuel

À chaque tour, votre consommation est égale à 0 (quelles que soient les cartes Action que vous jouez !) Ceci est également valable pour la détermination de l'ordre du tour, ce qui signifie que vous jouez désormais toujours en dernier.



Suprématie

Récoltez 3 énergies par système solaire où vous êtes majoritaire, que vous exploitiez ensuite la galaxie ou pas.



Mission de reconnaissance

Vous pouvez immédiatement découvrir un système solaire dans le secteur de votre choix et, soit le coloniser avec une tour de 2 cubes (peu importe le type de planète et le secteur ; vous ne pouvez la poser sur une autre colonie que si l'amélioration « Extension de colonie » vous le permet.), soit extraire 2 fois les ressources de ce système solaire.



Meilleure information

Prenez gratuitement une carte IA disponible de votre choix (puis remplacez-la) + la première carte Bonus claire de la pile.

Gagnez en plus une gemme transparente.



Peuple hégémonique

Vous pouvez immédiatement exploiter 2 galaxies différentes, selon les règles habituelles (c'est-à-dire en fonction des majorités et en retirant 1 cube à chaque fois).



Poussée d'énergie

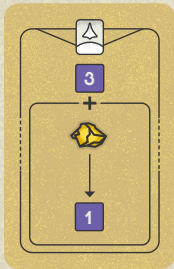
Vous récoltez immédiatement 10 énergies.



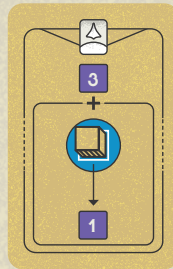
Colonie supplémentaire

Vous pouvez immédiatement fonder une colonie de 2 cubes (peu importe le type de planète et le secteur ; vous ne pouvez la poser sur une autre colonie que si l'amélioration « Extension de colonie » vous le permet.)

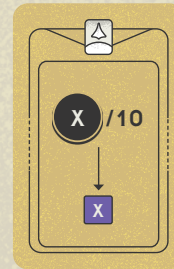
Les cartes Bonus



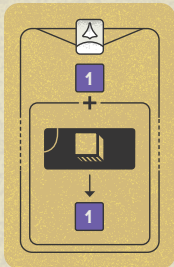
Récoltez 3 énergies + une énergie par gemme représentée (*ici, dorée*) qu'il vous reste en fin de partie.



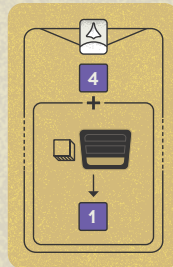
Récoltez 3 énergies + une énergie par cube, de votre couleur, sur le type de planète représenté (*ici, similaires à la Terre*).



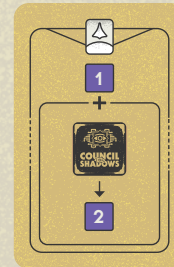
Divisez votre consommation par 10, arrondi au nombre inférieur. Vous récoltez la quantité d'énergie obtenue.



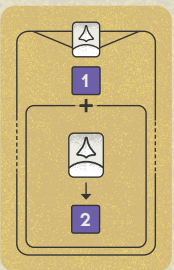
Récoltez une énergie + une énergie par cube sur votre plateau individuel, y compris sur les plateaux supplémentaires (*sans compter ceux imprimés*).



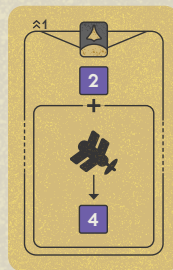
Récoltez 4 énergies + une énergie par cube, de votre couleur, dans le secteur représenté (*ici, 1 parsec*).



Récoltez une énergie + 2 énergie supplémentaires par carte IA, en votre possession, sans compter les cartes de départ (donc 4 au lieu des 2 habituelles).



Récoltez une énergie + 2 énergies par carte Bonus claire en votre possession, celle-ci comprise.

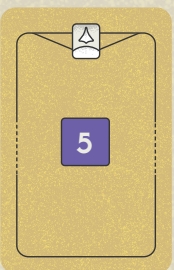


Récoltez 2 énergies + 4 énergies par station spatiale que vous avez construites.

Uniquement avec le module 1 !



Récoltez 3 énergies + 6 énergies si vous êtes majoritaire dans la galaxie indiquée (*ici, grise*). Dans le cas contraire, gagnez 3 énergies si vous possédez au moins une colonie dans la galaxie indiquée.



Récoltez 5 énergies.

Cartes Action (sélection)



Placez 1 cube (selon vos capacités) **et** extrayez une fois une ressource (à cet endroit). Respectez l'étendue de votre zone d'action.



Découvrez un système solaire (peu importe votre zone d'action) puis vous pouvez **soit**, placer 1 cube (peu importe le type de planète). **Soit**, vous pouvez extraire une fois la ressource du système solaire que vous venez de poser.



Placez une tour de 2 cubes sur une planète libre au choix de n'importe quel secteur.

Si vous disposez de l'amélioration « Extension de colonie », vous pouvez la placer sur un autre cube.



Découvrez un système solaire (en respectant l'étendue de votre zone d'action) et placez 1 cube (respectez la capacité de terraformation). **En plus**, vous pouvez extraire une fois la ressource du système solaire que vous venez de poser.



Placez une tour de 3 cubes sur une planète libre, en respectant votre capacité de terraformation et l'étendue de votre zone d'action.

Il ne peut jamais y avoir plus de 3 cubes au total sur une planète.



Cette carte a une valeur de -1 lors du calcul de votre consommation en phase 2.

Lors de la phase 3, vous pouvez en plus découvrir un système solaire (en respectant l'étendue de votre zone d'action) et **soit** y placer 1 cube, **soit** extraire la ressource du système solaire que vous venez de placer.



Vous pouvez **soit** placer 1 cube sur une planète (en respectant votre capacité de terraformation, l'extension de colonie et l'étendue de votre zone d'action), **soit** découvrir un système solaire et y placer 1 cube, soit en extraire la ressource.





Votre consommation d'énergie est réduite de 4, en phase 2. Vous ne bénéficiez d'aucune action, en phase 3.





Découvrez un système solaire, puis placez 2 cubes sur une planète (en respectant votre capacité de terraformation, l'extension de colonie et l'étendue de votre zone d'action) **ou** extrayez 2 fois sa ressource.


Signification de certains symboles


 Récoltez 3 énergies.


 Immédiatement et une seule fois.


 À chaque fois que vous découvrez un système solaire.


 À chaque phase d'exploitation des galaxies.

 Phase d'achat

 Phase de planification

 Détermine la consommation d'énergie

 Ordre de jeu

 Symbole de consommation d'énergie.



Une carte IA.



Ce bonus indique que cette action peut être effectuée dans n'importe quel secteur et sur n'importe quelle planète.



Gagnez la ressource d'un système solaire une fois par cube représenté. Respectez l'étendue de la zone d'action. Vous ne pouvez utiliser 1 cube qu'une seule fois par carte Action.



Indique l'étendue maximale de la zone d'action de la carte.



Placez 1 cube sur une planète. Respectez l'étendue de votre zone d'action et votre capacité de terraformation.



Symbole de station spatiale.



Être majoritaire dans une galaxie.



Être majoritaire dans un système solaire (tuiles).



Niveau « Dark Tech »



Carte Bonus claire : Vous pouvez les gagner lors de l'exploitation de certaines galaxies. Elles rapportent de l'énergie en fin de partie.



Carte Bonus foncée : Vous en recevez une en début de partie. Elle rapporte de l'énergie en fin de partie.

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier les nombreux testeurs pour leur engagement et leurs nombreuses remarques, en particulier :

Jan Scherer, Jörn Koch, Andreas Wagner, Kathi Kallenborn, Melissa Hoffmann, Pierre Schumberra, Michael Klasen, Jens Merkl, Laura Kloos, Heiko Schmitt, Stefan Brück, tous les membres du Legendary Games Club St. Wendel, Manuel Renn, Rita Modl, Nils Stamer, Alexandre Laurenti Done, Martin Braun, Matthias Prinz, Bianca Lüscher et le Copyshop Bliessen, ainsi que les nombreux groupes de testeurs à Rotenburg, Lieberhausen et Krumbach.

Pour toute critique, question ou remarque sur ce jeu, écrivez-nous à :

service.fr@ravensburger.com
www.ravensburger.fr

© 2020 Martin Kallenborn, Jochen Scherer
© 2022 Ravensburger Verlag GmbH

Auteurs : Martin Kallenborn, Jochen Scherer

Graphisme : Sam Dawson

Illustrations : Armin Rangani

Rédaction : André Maack

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos