

RACE FOR THE GALAXY

Extension 2 :

Rebelles contre Imperium

Alors que l'Imperium écrase les réseaux isolés, les mondes Rebelles commencent à s'allier politiquement et militairement. Entre-temps, la matrice génétique élevée, présente dans les génomes des anciens serviteurs des Seigneurs Alien, est séquencée.

Pourrez-vous bâtir l'empire spatial le plus prospère et le plus puissant dans une galaxie où les conflits font rage ?

PRÉSENTATION

Cette extension ajoute de nouveaux mondes de départ, objectifs et cartes de jeu ; des cartes action et des jetons de PV pour un sixième joueur ; ainsi que des règles de « conquête » pour *Race for the Galaxy* et sa première extension *Tempête en formation*. Des nouveaux marqueurs pour le jeu solitaire et du matériel pour aider les joueurs à indiquer leur force militaire ainsi que leur situation pour les conquêtes sont également fournis.

CONTENU

- | | | | |
|----|--|---|---|
| 1 | <i>Monde Casino</i> de remplacement | 1 | disque de conquête |
| 3 | cartes monde de départ (numérotés de 9 à 11) | 6 | jetons de points de victoire : 3 x 1, 2 x 5, and 1 x 10 (le troisième jeton 1 PV est en supplément) |
| 7 | cartes action (pour un sixième joueur) | 2 | objectifs « le plus » (grandes tuiles) |
| 41 | cartes de jeu | 3 | objectifs « premier » (petites tuiles) |
| 2 | cartes action pour la variante jeu à 2 joueurs (marquées ) | 1 | jeton objectif de 3 PV supplémentaire |
| 1 | carte de participation au concours (voir page 10) | 4 | marqueurs pour le jeu solitaire |
| 6 | barrettes force militaire/conquête | | |
| 24 | cubes pour suivre la force militaire/situation | | |
| 3 | marqueurs pour indiquer la force militaire spéciale | | |

AJOUTER DES CARTES ET DES OBJECTIFS

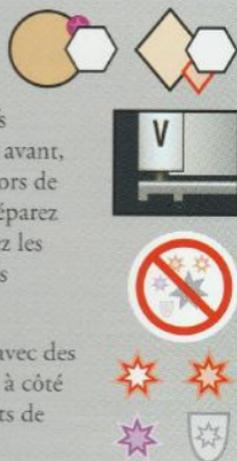
Ces règles supposent que la première extension, *Tempête en Formation*, est utilisée, ce qui est fortement recommandé. Si vous jouez sans, ignorez les objectifs fournis, le changement de la mise en place des mondes de départ ci-dessous et toutes les références à *Logistique améliorée*, une carte de la première extension.

Ajoutez les nouvelles cartes de jeu, en remplaçant le *Monde Casino* par celui de cette extension (son pouvoir est mis à jour ; voir page 10 pour le tableau listant le nombre de développements et de mondes pour chaque coût/défense).

Il n'y a pas de sixième deck préparé (les joueurs sont supposés être expérimentés). Un troisième *Laboratoire de recherche* a été ajouté pour l'équilibre du jeu avec l'extension.

La plupart des pouvoirs des nouvelles cartes sont des variations des précédents pouvoirs. Ceux qui ne le sont pas possèdent un court texte descriptif et sont décrits en détail à partir de la page 9.

Ignorez les symboles  et  près des hexagones de points de victoire de certaines cartes ; ils serviront dans les extensions futures. Les cartes de cette extension possèdent deux marques dans leur coin en bas à gauche. Mélangez les nouveaux objectifs à ceux existants et utilisez-les normalement (choisissez, comme avant, deux des objectifs « le plus » et quatre des objectifs « premier » lors de la mise en place). Pour la première partie de chaque session, préparez le disque de conquête face « conquête interdite » visible. Utilisez les barrettes militaires, les cubes et les marqueurs associés quand les conquêtes sont autorisées (voir *Conquêtes*).



Quand les conquêtes sont interdites, ignorez tous les pouvoirs avec des symboles de conquête (leurs textes descriptifs ont des symboles à côté d'eux), mais utilisez normalement les autres pouvoirs et attributs de ces cartes.

Mise en place des mondes de départ (les règles changent) : après avoir choisi les objectifs, séparez les mondes de départ en deux groupes grâce à leur numéro : les bleus et les rouges (pairs/impairs). Mélangez chaque groupe séparément. Distribuez deux mondes de départ, un de chaque groupe, à chacun des joueurs. Mélangez les mondes de départ restants avec les cartes de jeu puis distribuez six cartes à chaque joueur. Chaque joueur, après avoir étudié ses huit cartes, défausse un des deux mondes de départ qui lui a été distribué et deux des six cartes de jeu. Ensuite, les joueurs révèlent simultanément leur monde de départ choisi et commencent à jouer.

CONQUÊTES

Introduction. Les conquêtes permettent aux joueurs, dans certaines conditions, de s'approprier des mondes militaires dans les tableaux des autres joueurs. Alternez les parties avec les conquêtes autorisées ou interdites, en l'indiquant grâce au disque de conquête. Les conquêtes sont interdites lors de la première partie de chaque session.



Certains joueurs peuvent préférer ne pas utiliser les conquêtes. D'autres peuvent préférer les utiliser en permanence. Nous les avons créées de manière à ce que les joueurs puissent facilement adapter la règle officielle alternative à leur goût (toujours autorisées ou non).

Quand les conquêtes sont interdites, ignorez tous les pouvoirs avec des *symboles de conquête* (leurs textes descriptifs ont ces symboles à côté d'eux), mais utilisez normalement les autres pouvoirs et attributs de ces cartes.



Quand les conquêtes sont autorisées, donnez à chaque joueur une barrette militaire et quatre cubes lors de la mise en place (un rouge, un violet et deux rouges clairs). Laissez à proximité les deux marqueurs de défense de conquête et le marqueur bonus de conquête Rebelle.

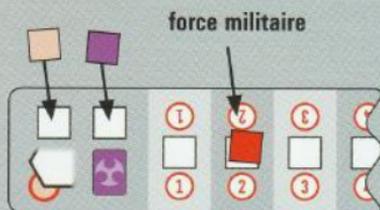


Une conquête s'accomplit, comme une action, pendant la phase *Coloniser*, envers un monde *militaire* précédemment colonisé dans le tableau d'un autre joueur. Une conquête ne peut être accomplie que par un joueur possédant un pouvoir de conquête auquel sa cible est *vulnérable*.

-  Un joueur est vulnérable au pouvoir de conquête du *Sénat de l'Imperium* s'il a au moins un monde *militaire* Rebelle dans son tableau.
-  Un joueur est vulnérable au pouvoir de conquête de l'*Alliance Rebelle* s'il a au moins une *carte* Imperium dans son tableau.
-  Un joueur est vulnérable au pouvoir de conquête du *Système de camouflage de l'Imperium* si sa *force militaire* totale est d'au moins 1 dans son tableau.

La *force militaire* totale se calcule comme pour *Nouvel Ordre Galactique* : comptez les points négatifs mais pas la force militaire spécialisée ou temporaire.

Utilisez la barrette militaire et les cubes pour suivre votre force militaire totale (cube rouge) et vos vulnérabilités à la conquête Rebelle ou Imperium. Placez un cube rouge clair ou violet une fois que vous avez placé une carte respectivement Rebelle ou Imperium dans votre tableau. Utilisez le second cube rouge clair pour suivre la force militaire additionnelle



à l'encontre des mondes Rebelles. Retournez et juxtaposez une seconde barrette non utilisée pour suivre la force militaire au-delà de 10.

Un joueur peut être vulnérable à seulement certains pouvoirs de conquête, en fonction des cartes dans son tableau. Un joueur sans monde militaire, ou avec des mondes militaires non rebelles seulement, sans carte Imperium, ou avec une force militaire seulement temporaire et/ou spécialisée n'est pas vulnérable aux conquêtes (dans cette extension).

Thématiquement, les conquêtes représentent des conflits de frontière annonciateurs d'une guerre totale dans une galaxie encore principalement en paix. S'il ne participe pas à la « course aux armements » (force militaire positive) ni ne soutient les Rebelles (mondes militaires Rebelles) ou l'Imperium (cartes Imperium), un empire est à l'abri des actions militaires des autres joueurs.

Procédure : Les déclarations de conquête sont faites lors de la résolution des pouvoirs de colonisation, après révélation des mondes colonisés. Il n'y a pas d'étape séparée de *déclaration* de conquête, même s'il y a une *étape de résolution* de conquête à la fin de la phase *Coloniser*. Comme les pouvoirs de conquête impliquent une action *Coloniser*, ils doivent être utilisés soit par les joueurs qui n'ont pas placé de monde, soit par un joueur avec un pouvoir l'autorisant à poser un second monde lors de la phase *Coloniser* (tel que *Logistique améliorée*).

Un joueur qui n'a pas posé de monde et qui a le pouvoir de placer un second monde, tel que *Logistique améliorée*, pourrait déclarer deux tentatives de conquête en utilisant deux pouvoirs de conquête *distincts*.

Si besoin est, résolvez les pouvoirs *Coloniser* (et les paiements des mondes) dans l'ordre des aiguilles d'une montre en commençant par le monde de départ qui a le plus petit numéro.

Pour déclarer une conquête, un joueur annonce le pouvoir de conquête utilisé, le monde ciblé et l'éventuelle force militaire temporaire utilisée. La cible de la conquête ne peut pas être un monde qui vient d'être posé (pendant cette phase *Coloniser*). Les pouvoirs et attributs d'un monde qui vient d'être posé (un monde militaire Rebelle, une carte Imperium, ou une carte apportant de la force militaire ou de la défense) *n'ont pas* d'effet sur les conquêtes.

Les joueurs devraient placer les mondes qui viennent d'être colonisés légèrement inclinés et mettre à jour leur barrette militaire seulement à la fin de la phase *Coloniser*. Une conquête remportera sa cible (lors de la résolution) si la force militaire totale du joueur conquérant est plus grande ou égale à la force militaire totale du joueur défenseur plus la défense du monde ciblé.

Exemple : un joueur avec une force militaire de 4 défait le Système de camouflage de l'Imperium pour prendre un monde militaire de 2 de défense à un joueur ayant une force militaire de 2. Notez qu'une égalité favorise l'attaquant (comme dans les règles de colonisation militaire normales).

Toute force militaire temporaire utilisée, force militaire négative ou force militaire spécialisée, comme celle contre les mondes militaires Rebelles ou celle basée sur le type de monde ciblé (Rare, Alien, etc.), est à prendre en compte dans le calcul de la force militaire totale de chaque joueur. Révérifiez chaque bonus applicable avant de déclarer une conquête.

L'Alliance Rebelle apporte 2 points de force militaire pour chaque monde militaire Rebelle dans le tableau de son propriétaire au début de la phase Coloniser quand ce joueur tente une conquête (seulement).



Pour se défendre contre les conquêtes, le Pacte Rebelle apporte 2 points de force militaire pour chaque monde militaire Rebelle et un point de force militaire pour chaque monde militaire non rebelle dans le tableau d'un joueur au début de la phase Coloniser.



Les marqueurs sont là pour être placés devant les barrettes militaires afin de compter ces bonus (montrant la force militaire totale dans toutes les situations).

Un monde donné peut être la cible d'une tentative de conquête par plusieurs joueurs lors d'une phase Coloniser donnée. Une déclaration faite ultérieurement ne peut réussir que si toutes les tentatives précédentes ont échoué ; une déclaration de conquête en attente ne « suit » pas le monde ciblé dans le tableau d'un joueur conquérant.

Les conquêtes annoncées sont résolues dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le propriétaire du monde de départ ayant le plus petit numéro, une fois que tous les joueurs ont payé leurs mondes et utilisé leurs pouvoirs Coloniser.

Lors de la résolution d'une conquête, si le propriétaire du monde ciblé a de la force militaire temporaire non utilisée, il peut booster sa force militaire en utilisant ses pouvoirs.

S'il avait précédemment utilisé partiellement un pouvoir de force militaire temporaire (comme défausser juste une carte pour booster sa force militaire avec les Mercenaires spatiaux), il peut à présent utiliser le reste de ce pouvoir (en défaussant une seconde carte). (C'est une exception à la règle générale selon laquelle un pouvoir ne peut pas être interrompu.) Booster davantage sa force militaire en défense peut affecter les tentatives de conquête à venir.

Ensuite, comparez les totaux des forces militaires et la défense du monde pour déterminer si la conquête réussit ou échoue. Si elle réussit, déplacez le monde (et son éventuelle ressource) dans le tableau du joueur conquérant et tirez des cartes pour avoir placé ce monde (grâce au bonus Coloniser ou aux pouvoirs de type tirez après...).

Si le monde conquis était un monde trouvaile sans ressource, il ne reçoit pas de ressource. Les effets de ses pouvoirs précédemment utilisés persistent jusqu'à la fin de la phase Coloniser, au bénéfice de l'empire d'où il provient.

Si un joueur avec Logistique améliorée déclare deux tentatives de conquête (à l'aide de pouvoirs de conquête distincts) et que la première échoue, alors la seconde échoue automatiquement (puisque aucun premier monde n'a été placé).

Typiquement, puisque les conquêtes ne sont jamais affectées par les mondes tout juste posés, elles peuvent être déclarées et résolues sans question de timing. Les joueurs doivent seulement faire attention quand de multiples annonces de conquêtes ont été faites ou quand de la force militaire temporaire peut affecter le résultat.

Exemples de conquête :

1. Zach, Tom et Brad jouent ; Zach possède le monde de départ ayant le plus petit numéro. Tom a une force militaire de 4 et la *Colonie Rebelle* (un monde militaire Rebelle de 4 de défense). Zach a le *Sénat de l'Imperium*, les *Troupes de l'Imperium*, et une force militaire de 6 (8 contre les mondes militaires Rebelles). Zach choisit *Coloniser*, ne pose pas de monde et annonce une conquête sur la *Colonie Rebelle*. Une fois que Brad a utilisé ses pouvoirs, Zach prend la *Colonie Rebelle* et la place dans son tableau, puis tire une carte pour son bonus *Coloniser*.

2. Comme ci-dessus, sauf que la force militaire de Tom inclut les *Mercenaires spatiaux* (défausser jusqu'à 2 cartes pour obtenir un bonus militaire de +1 par carte), qu'il a les *Robots terraformeurs* (tirer une carte après avoir placé un monde) et aucune carte en main (après avoir colonisé un monde militaire). Après que Zach a déclaré sa conquête, Tom tire une carte grâce aux *Robots terraformeurs* (pour le monde militaire colonisé). Pendant la résolution de la conquête, Tom défausse sa carte pour gagner temporairement +1 en force militaire grâce aux *Mercenaires spatiaux*. A présent, la tentative de conquête de Zach échoue. (Même si Zach avait de la force militaire temporaire non utilisée parmi ses pouvoirs, il ne pourrait pas l'utiliser pendant la résolution de la conquête pour accroître sa force militaire).

3. Comme ci-dessus, sauf que Tom a également *Seigneurs de l'Imperium* dans son tableau et Brad a un *Diplomate*, l'*Alliance Rebelle*, le *Pacte Rebelle*, cinq mondes militaires Rebelles ainsi qu'un monde militaire non rebelle dans son tableau. La force militaire de Brad est de -1 (à cause du *Diplomate*), mais sa force militaire est de 9 contre les mondes militaires des tableaux Imperium et de 10 pour défendre ses mondes militaires (plus leur défense). Brad annonce lui aussi une conquête sur la *Colonie Rebelle*. Si Tom choisit de dépenser une carte pour accroître sa force militaire, la conquête de Zach échouera et celle de Brad réussira. Si Tom ne dépense pas de carte, la conquête de Zach réussit et celle de Brad échoue automatiquement (puisque la *Colonie Rebelle* n'est plus dans le tableau de Tom quand le moment vient de résoudre la conquête).

Les bonus d'attaque et de défense de Brad, basés sur son tableau au début de la phase *Coloniser* ne changeraient pas même s'il venait à perdre un monde militaire Rebelle pendant cette phase. L'ajustement de la force militaire dû aux mondes fraîchement placés ou perdus ne se fait qu'après la phase *Coloniser*.

Scénario de conquête Rebelles contre Imperium pour 2 joueurs. Séparez les cartes *Alliance Rebelle* et *Sénat de l'Imperium* du reste des cartes. Utilisez les mondes de départ *Cantina Rebelle* et *Seigneur de guerre de l'Imperium*. Choisissez votre camp. Préparez des tuiles objectif si vous le souhaitez. Distribuez six cartes de jeu et choisissez-en quatre normalement. Ensuite, ajoutez respectivement l'*Alliance Rebelle* et le *Sénat de l'Imperium* à vos mains de départ. Les conquêtes sont autorisées ; bonne chance !

LE JEU EN SOLITAIRE

Quatre marqueurs *double face* sont fournis pour que les nouveaux mondes de départ, de 9 à 11, puissent être joués par « l'adversaire Robot » du jeu solitaire.

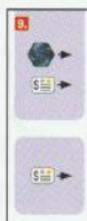
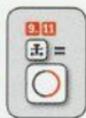
Mise en place : utilisez les marqueurs spéciaux et « Robot = » pour chaque monde de départ comme indiqué ci-dessous. Tous ces mondes de départ commencent avec 1 crédit et une taille d'économie de 0. Les conquêtes sont toujours interdites dans le jeu solitaire.

La *Cantina Rebelle* (9) tire des cartes supplémentaires en cas de colonisation et retourne pour trouver un monde militaire *ou* non militaire (celui qui est trouvé en premier). Elle augmente également son crédit de 1 lors de Produire.

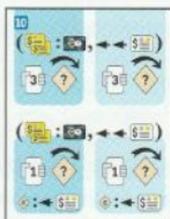
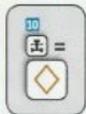
Les *Concepteurs galactiques* (10) retournent des cartes supplémentaires lors de Développer. En tant qu'*action*, ils ne payent pas de crédit pour placer un développement à 6 qu'ils retournent. En *réaction*, ils payent deux crédits, pas trois, pour placer un marqueur développement et payent seulement 1 crédit pour placer un développement à 6 qu'ils retournent.

Le *Seigneur de guerre de l'Imperium* (11) reçoit des cartes supplémentaires lors d'Explorer et de Coloniser et colonise les mondes militaires.

9.



10



11



VARIANTE DRAFT (pour 2-5 joueurs)

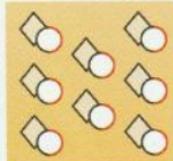
La variante draft introduite dans *Tempête en formation* supporte à présent jusqu'à 5 joueurs, grâce aux mondes de départ et cartes de jeu supplémentaires de cette extension (sans changement de règle).

CARTE DE PARTICIPATION AU CONCOURS

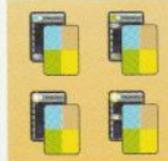
Nous avons laissé quelques « places libres » dans la prochaine extension pour vos idées à vous, les joueurs. Utilisez la carte de participation au concours pour nous envoyer votre meilleure idée de carte pour un éventuel usage dans des extensions futures. Voyez la carte de participation pour plus de détails.

LES CONDITIONS DES OBJECTIFS

Objectifs « premier » :



Le premier à avoir au moins huit *cartes* (développements ou mondes) dans son tableau à la fin d'une phase (*leader de l'expansion*).

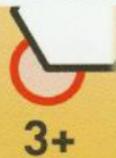


Le premier à avoir au moins quatre ressources dans son tableau à la fin d'une phase (*richesses galactiques*).

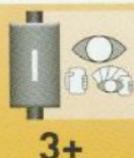


Le premier à avoir au moins trois cartes *élevée* dans son tableau (*connaissance élevée*).

Objectifs « le plus » :



Propagande de pointe :
Le plus de mondes *militaires rebelles* (au moins 3).



Leader de la recherche :
Le plus de cartes avec des pouvoirs *d'exploration* (phase I) dans son tableau (au moins 3).

LES POUVOIRS DES CARTES (PAR PHASE)

Voir page 12 pour les pouvoirs de la *Forteresse cachée* et du *Programme de recherche accéléré*, les gagnants du concours de la première extension.

I : EXPLORER

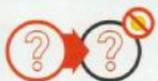
Combiner l'exploration



Le joueur combine *toutes* ses cartes d'exploration avec les cartes qu'il a en main avant d'en défausser lors de la phase Explorer. Ainsi, Explorer +5 devient piocher 7 cartes, les combiner avec les cartes en main, et défausser ensuite 6 cartes.

III : COLONISER

Payer pour assujettir (⊗)



Le joueur peut placer un monde militaire non Alien (○) comme un monde non militaire (○). Le coût est la défense du monde, avec les éventuelles réductions applicables.



Le joueur peut placer un monde militaire Rebelle (⊗) comme un monde non militaire (○). Le coût est la défense du monde -2, avec les éventuelles réductions applicables.

Conquérir un monde (★)

Le joueur peut s'approprier un monde militaire (○) adverse (voir pages 3 à 6).



Conquérir un monde militaire Rebelle (⊗).



Conquérir dans un tableau ayant au moins une carte Imperium, avec +2 de force militaire pour chaque monde militaire Rebelle (⊗) dans votre tableau (au début de la phase *Coloniser*).



Défaussez de votre tableau pour conquérir dans un tableau dont la force militaire est d'au moins 1.



Payer moins cher pour assujettir

-2 quand vous utilisez le pouvoir *payer pour assujettir* (⊗).

Ce pouvoir ne donne pas la possibilité de payer pour assujettir les mondes militaires ; un autre pouvoir doit être utilisé pour cela.

Assujettir un monde non militaire



En tant qu'action, le joueur peut défausser cette carte de son tableau pour poser un monde non militaire (○) comme un monde militaire (○).

Sa défense est égale au coût indiqué -2. Ceci ne peut pas se combiner à la conquête (★) ou au pouvoir *payer pour assujettir* (⊗).

Défense contre la conquête (🛡)



Les mondes du joueur ont +2 de défense contre les tentatives de conquête par monde militaire Rebelle (⊗) dans son tableau et +1 par monde militaire non Rebelle (○) dans son tableau (au début de la phase *Coloniser*).

IV : CONSOMMER

Jusqu'à quatre types différents



Défaussez jusqu'à 4 ressources de types différents

pour gagner 1 PV et tirer une carte par ressource.



Gagner 1 PV



Ceci peut être doublé avec le bonus Consommer x2.

Miser et piocher si la chance sourit



Le joueur peut miser une carte de sa main d'un coût ou d'une défense de 1 à 6 pour retourner le même nombre de cartes de la pioche (de 1 à 6). Si certaines d'entre elles ont un coût/défense plus grand que la carte misee, prenez en main une des cartes retournées ainsi que la carte misee. Sinon, défaussez la carte misee.

Exemple : Pamela mise une carte coûtant 5 et retourne 5 cartes, l'une d'entre elles a une défense de 7. Pamela garde sa carte misee et l'une des cartes retournées. Si aucune n'avait un coût ou une défense de 6 ou plus, Pamela perdrait sa carte misee.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
◆	0	23	12	10	11	2	22	0	0	0
○	3	11	17	15	5	6	4	1	0	0
○	0	11	9	6	3	4	2	1	1	1

nombre de cartes pour chaque coût/défense (avec les deux extensions)

V : PRODUIRE

Produire une trouvaille sur un autre



Le joueur produit une ressource sur l'un de ses autres mondes trouvaille de type spécifique qui n'en possède pas.



Ce pouvoir est indépendant du pouvoir de Production normal des Prospecteurs Interstellaires et peut être utilisé quand il possède déjà une ressource.

Piocher pour chaque monde



Piochez deux cartes pour chaque monde élevé avec



Piochez une carte pour chaque monde Rebelle (○) dans votre tableau.

La Cantina Rebelle elle-même est un monde Rebelle (non militaire).

FIN DU TOUR

Main moins limitée



Défaussez jusqu'à 12 cartes et non pas 10 à la fin du tour.

POUVOIRS DES DÉVELOPPEMENTS À ?

Pour ces développements, comptez des PV en fin de partie pour les propriétaires de toutes les cartes qui remplissent une des conditions mentionnées et quand l'intitulé fait référence à la présence d'autres cartes dans le même tableau.

BANQUIERS GALACTIQUES

- 2 /  BANQUE INTERSTELLAIRE,
-  CRÉDIT À L'INVESTISSEMENT
-  MONDE CASINO
- 1 /  autre développement (incluant celui-ci)

BOURSE GALACTIQUE

1, 3, 6, 10  / 1-4 type de mondes différents



3 /  ÉCONOMIE DIVERSIFIÉE

Exemple : un tableau avec *Economie diversifiée* et trois mondes de types différents vaudrait 9 pour cette carte.

SÉNAT DE L'IMPERIUM

- 2 /  carte **IMPERIUM** (incluant celle-ci)
- 2 /  monde militaire rebelle

GUILDE DES PROSPECTEURS

- 2 /   Monde de ressources rares
- 1 /  autre monde
- 1 /  carte **TERRAFORMÉ**

ALLIANCE REBELLE

- 2 /  carte **REBELLE** (incluant celle-ci)
- 1 /  autre monde militaire

MATRICE GÉNÉTIQUE ÉLEVÉE

- 3 /  monde avec 
- 2 /  autre carte **ÉLEVÉE** (incluant celle-ci)

La *Recherche pan galactique* est un développement à 6 valant 4 PV, et non pas . Le placer ne remplit pas l'objectif *Statut galactique* (dans la première extension), mais rapporte 2 PV à la *Fédération galactique*.

LES POUVOIRS DES CARTES DES GAGNANTS DU CONCOURS

Les propositions des gagnants du concours dans la première extension ont été intégrées : Rüdiger Dorn (*la Forteresse cachée*), Tom Liles et James Self (*Programme de recherche accéléré*). Félicitations ! Voici les pouvoirs de ces cartes :

II : DEVELOPPER

Défausser pour réduire le coût



Le joueur peut *défausser* cette carte de son tableau pour réduire de 3 cartes le coût de placement d'un développement.

IV : CONSOMMER

Défausser pour piocher



Le joueur peut défausser 1 carte de sa main pour piocher une carte.

III : COLONISER

Force militaire pour chaque monde militaire



Gagnez +1 en force militaire pour chaque monde militaire (○) dans votre tableau.

FIN DU TOUR

Agrandir le tableau jusqu'à 14



Ce joueur repousse la fin de partie *pour lui seul* à 14 cartes ou plus (au lieu de 12 ou plus).

Mentions honorables. Kester Jarvis, Dave et Meredith Mattingly et Gary Riley ont correctement anticipé des cartes déjà créées dans cette extension. Félicitations !

CRÉDITS

Création, développement et règles : Tom Lehmann
Graphismes originaux et aide au développement : Wei-Hwa Huang
Graphismes : Mirko Suzuki
Illustrations : Martin Hoffmann et Claus Stephan

Tests et conseils : Corin Anderson, Andrew Conway, David Helmbold, Jay Heyman, Joe Huber, Chris Johnson, Trisha Lantznester, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Don Woods et beaucoup d'autres. Merci à tous !

Remerciements spéciaux : Wei-Hwa Huang

If you have any comments, questions, or suggestions, please write to us at:

Rio Grande Games, PO Box 45715,
Rio Rancho, NM 87174, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

© 2008 Tom Lehmann

© 2009 Rio Grande Games

