

TOM LEHMANN



Arc #2

Artefacts Aliens

Quand une vaste et mystérieuse *Orbe Alien* est découverte près d'une étoile naine, des équipes de recherche rivales sont missionnées pour en explorer l'intérieur et en recueillir de précieux Artefacts Aliens. Pourrez-vous continuer à construire un empire puissant, tout en révélant les secrets de la race Alien ?

PRÉSENTATION

L'extension *Artefacts Aliens* ajoute à *Race for the Galaxy* de nouveaux mondes de départ et de nouvelles cartes de jeu, des cartes d'action et jetons PV pour un cinquième joueur, ainsi que de nouvelles règles : l'Orbe Alien.

Cette extension est un arc indépendant des trois premières extensions : utilisez-la uniquement avec le jeu de base ! Commencez par intégrer les nouvelles cartes de jeu puis, une fois familiarisé avec ces nouveaux pouvoirs, l'Orbe Alien.

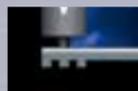
CONTENU

5 cartes mondes de départ (5 à 9)	2 cartes Orbe - Aide de jeu
41 cartes de jeu	10 équipes de recherche
9 cartes d'action pour un 5ème joueur	5 disques de priorité
2 cartes Sas principal (double face)	1 piste de priorité
2 cartes Sas secondaire (double face)	9 jetons PV : 7 de 1 PV, 1 de 5 PV, et 1 de 10 PV
30  cartes Orbe (dos gris)	30 jetons Artefact 
15  cartes Orbe (dos vert)	15 jetons Artefact 
5 cartes d'action <i>Explorer : Orbe</i>	

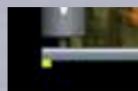
Avant votre première partie, détachez soigneusement la piste de priorité, les jetons PV et les jetons Artefact de leur punchboard. Utilisez uniquement les cartes du paquet 1 (mondes de départ, cartes de jeu, 5ème joueur) pour des parties sans l'Orbe Alien.

CARTES DE JEU ADDITIONNELLES

Artefacts Aliens peut être joué sans les règles de l'Orbe Alien. Ajoutez simplement les nouveaux mondes de départ et les cartes de jeu au jeu de base. Retirez pour cela toutes les cartes des premières extensions, avec 1 à 3 marques grises sur leur bord gauche inférieur.



Les cartes d'*Artefacts Aliens* ont quant à elles une seule marque dorée. Les cartes d'action, jetons PV, et cartes de main initiale prédéfinie pour le 5ème joueur peuvent également être inclus.



N'utilisez aucune carte Orbe, ni les jetons Artefact Alien, piste de priorité ou pions. Ignorez les pouvoirs mentionnant des *équipes de recherche* (🔍) et les points de victoire liés aux jetons Aliens. Quelques développements deviendront plus spécialisés, mais resteront utiles dans des parties sans l'Orbe.

Mise en place : séparez les mondes de départ avec numéros bleus (pairs) et rouges (impairs) en deux groupes. Mélangez chaque groupe séparément, puis distribuez une carte de chaque groupe à chaque joueur. Mélangez les mondes de départ restants avec les cartes de jeu, et distribuez six cartes à chaque joueur. Après avoir examiné ses huit cartes, chaque joueur défausse un des deux mondes de départ et deux des six cartes de jeu. Les joueurs révèlent *ensuite* simultanément leur monde de départ et commencent la partie.

Pouvoirs : la plupart des pouvoirs sont des variations de pouvoirs du jeu de base. Les nouveaux pouvoirs ont un texte sur la carte et sont décrits en détail page 9.

Cette extension ajoute deux pouvoirs *Payer-pour-assujettir* (🔴🔴), similaires à celui du *Diplomate*. Les différents pouvoirs *Payer-pour-assujettir* ne se combinent *pas* entre eux.

Deux mondes, *Chambre Alien Élevée* et *Résistance Rebelle*, ont des PV conditionnels, similaires au ? des développements à 6.

Quelques pouvoirs, comme celui du *Monde Rebelle Élevé* qui procure une force militaire égale au nombre de mondes 🍀 du joueur, font référence aux cartes *de son tableau*. Seules les cartes présentes au début de la phase Coloniser sont prises en compte pour le calcul de la force militaire.

À l'inverse des pouvoirs, les ressources et cartes gagnées quand un monde est placé peuvent être utilisées durant cette même phase Coloniser, une fois que ce nouveau monde a été complètement payé ou conquis.

ORBE ALIEN

Introduction. Les joueurs vont explorer l'Orbe Alien, construite à partir de cartes placées au centre de la table, à la recherche d'Artefacts Aliens. Ces derniers rapportent des PV et des pouvoirs à usage unique. La force militaire et les développements des joueurs pourront également influencer l'exploration de l'Orbe. Piocher la dernière carte Orbe termine la partie à la fin du tour en cours.

Comme l'Orbe Alien rallonge le temps de partie, nous vous recommandons de jouer vos premières parties uniquement avec les nouvelles cartes de jeu.

Mettez en place le jeu de manière habituelle, en plus des étapes suivantes :

1. Donnez à chaque joueur une carte d'action *Explorer : Orbe* deux équipes de recherche (👤 👤), et un disque de priorité (🕒).
2. Mélangez les cartes Orbe grises **A** et vertes **B**. Pour chaque joueur en dessous de cinq, retirez 6 cartes **A** et 3 **B** du jeu (sans les regarder). Distribuez 3 cartes Orbe **A** à chaque joueur (ne regardez pas ces cartes). Empilez les cartes restantes **A** *au-dessus* des cartes **B** afin de former une pioche **A**.

3. Placez les deux cartes Sas principal au centre de la table, les superposant légèrement pour former un Sas principal unique.



4. Mélangez les jetons Artefact verts foncés **A** et verts-jaunes **B**, face cachée et placez-les à disposition.

5. Sans consulter ses cartes Orbe, chaque joueur choisit son monde de départ et sa main initiale. Placez ensuite le disque de priorité du joueur avec le plus petit numéro sur son monde de départ sur la piste de priorité dans le cercle le plus proche de la flèche. Ce joueur commence avec la priorité la plus haute. Puis, dans le sens horaire, placez les disques de priorité des autres joueurs dans les prochains cercles libres.



6. Dans le sens inverse de la priorité, chaque joueur regarde ses cartes Orbe, en joue une (voir page 5), et place une équipe de recherche dans un coin *inoccupé* du Sas principal (formé dans l'étape 3.). Dans une partie à 5 joueurs, le dernier joueur à jouer une carte Orbe – le premier sur la piste de priorité – place son équipe sur l'espace Sas central (bleu).



Exemple de mise en place (3 joueurs)

Le jeu. La partie se déroule suivant les règles du jeu de base, à l'exception d'une *étape Orbe* qui prend effet si au moins un joueur a choisi l'action *Explorer*. Cette étape se déroule avant que la phase *Explorer* ne soit jouée.

Important : le fait de choisir n'importe quelle action *Explorer*, comme *Explorer* : +1, +1 ou *Explorer* : +5, déclenche toujours une étape Orbe, et pas uniquement l'action *Explorer* : Orbe.

Étape Orbe. Placez les disques d'un joueur ayant choisi *Explorer* : Orbe en haut de la piste de priorité. Si plusieurs joueurs ont choisi *Explorer* : Orbe, conservez l'ordre de priorité actuel en remontant les disques de ces joueurs sur la piste.

La piste de priorité est composée de 6 cercles afin de faciliter les manipulations avant de déplacer un disque, y compris à 5 joueurs.

Ensuite, dans l'ordre de priorité, chaque joueur peut soit faire des actions Orbe soit passer :

- **Faire des actions Orbe** : Un joueur ayant choisi *Explorer* : Orbe fait les trois actions Orbe (différentes). Les autres joueurs effectuent deux actions (différentes) sur les trois possibles.
- **Passer** : Un joueur qui choisit de passer déplace son disque de priorité sur le cercle le plus haut de la piste et peut également faire revenir chacune de ses équipes sur un Sas, principal ou secondaire .

(Précision : si plusieurs joueurs décident de passer pendant la même étape Orbe, ils monteront tous successivement sur le cercle le plus haut, et finiront donc dans l'ordre inverse de priorité parmi ces joueurs).

Les actions Orbe sont : *Déplacer une équipe de recherche*, *Jouer une carte Orbe* et *Piocher une carte Orbe*. Les actions *doivent* toujours être faites dans cet ordre.

Quand tous les joueurs ont fait leurs actions Orbe ou passé, procédez à une phase *Explorer* classique, puis au reste du tour de jeu.

Déplacer la ou les équipe(s). Le joueur déplace chacune de ses équipes jusqu'à 4 cases sur le plateau formé par le Sas principal et les cartes Orbe.

Les joueurs commencent avec une seule équipe. Le développement *Vaisseau de Recherche Alien* peut leur en procurer une deuxième.

Chaque carré présent sur les cartes constitue une case ; l'espace bleu Sas principal forme une seule case ; se déplacer d'un *Téléporteur* () à un autre compte comme une case de déplacement. Les équipes ne peuvent pas se déplacer en diagonale. Les équipes peuvent entrer, traverser ou finir sur des cases occupées par d'autres équipes (les siennes ou celles des adversaires). Les équipes ne peuvent pas traverser des murs.

Les équipes peuvent traverser les *barrières lasers* uniquement si la force militaire actuelle du joueur (incluant la force spécialisée contre les Aliens) est supérieure ou égale à la force indiquée.



Pendant l'étape Orbe, un joueur peut utiliser des pouvoirs *Coloniser* pour améliorer temporairement sa force militaire. Ces effets dureront uniquement jusqu'à la fin de la phase *Explorer*. Les pouvoirs *Payer-pour-assujettir* ne peuvent pas être utilisés pour traverser les barrières.

Chaque équipe doit terminer son mouvement dès qu'elle se déplace sur un jeton Artefact (A B) et doit le collecter. Si un Artefact est sur une *case de génération spontanée* (avec un !, seulement sur les cartes A) alors ce joueur doit immédiatement tirer une carte Orbe et la placer sans qu'elle ne se superpose (pas même par un coin) à celle où l'équipe se trouve (cela ne compte pas comme une action).



Exemple : un joueur a une force militaire de 6 et déplace son équipe du Sas Principal sur une case adjacente (1), saute à travers un Téléporteur sur une carte dévoilée (2), et traverse une barrière de force 4 pour atteindre une case contenant un jeton Artefact (3). L'équipe doit alors terminer son mouvement et prendre ce jeton, bien qu'elle n'ait bougé que de 3 cases.

Jouer une carte Orbe. Cette action est facultative, sauf durant la mise en place ou après avoir collecté un Artefact sur une case de génération spontanée. Un joueur effectuant 2 des 3 actions Orbe peut choisir de faire cette action «Jouer une carte Orbe» sans effectivement placer de carte (afin d'éviter de piocher une carte Orbe).

Pendant la mise en place, si un joueur ne peut jouer aucune de ses cartes Orbe, il doit les montrer aux autres joueurs. Si un joueur ne peut pas jouer une carte Orbe piochée après avoir collecté un Artefact sur une case de génération spontanée, il la dévoile et la retire du jeu (sans piocher une autre carte en remplacement).

Chaque carte Orbe doit être reliée à l'Orbe (ensemble des cartes déjà posées) et respecter l'alignement des cases entre elles. Quand une carte est placée, elle peut recouvrir soit une partie soit seulement les bords de l'Orbe, mais il faut qu'*au moins une* des cases de la nouvelle carte posée ne recouvre aucune case existante. Les cases avec un Artefact, une équipe ou celles d'une carte Sas (plus claires) ne peuvent jamais être recouvertes. Les cases vides et les Téléporteurs (en dehors d'une carte Sas) peuvent être recouverts.

Les *bords* de la carte posée qui se superposent au contour extérieur de l'Orbe doivent être au moins aussi restrictif que le contour existant (un bord ouvert remplacé par un bord ouvert, une barrière ou un mur ; une barrière par une autre de force supérieure ou égale, ou par un mur ; un mur par un autre mur).

Interdit :

Ne peut pas remplacer un mur par une barrière.



Autorisé :

Remplace un mur par un mur.



Important : Cette règle ne s'applique qu'aux 10 côtés de case situés sur le bord de la nouvelle carte ET uniquement lorsque ceux-ci recouvrent le contour actuel de l'Orbe ; ignorez tous les autres cas (on ne prend pas en compte les 7 côtés de case qui sont situés à l'intérieur de la carte posée quoi qu'ils recouvrent ; ni les côtés de case qui sont recouverts à l'intérieur de l'Orbe).

Carte faisant partie de l'Orbe



Autorisé : *ici la règle précédente ne s'applique qu'au bord entouré de vert qui vient se superposer avec le contour extérieur de l'Orbe.*

On remplace un bord ouvert par un autre bord ouvert, ce qui est donc valide. Les autres parties de la carte ne sont pas prises en compte : ainsi, par exemple, la barrière de force 4 peut être recouverte par un bord ouvert, car elle se situe à l'intérieur de l'Orbe ; la barrière de force 3 peut recouvrir le mur car elle se situe à l'intérieur de la carte posée.

Un joueur *peut* bloquer une équipe en plaçant une nouvelle carte.

Rappel : un joueur peut toujours passer lors de l'étape Orbe pour replacer son ou ses équipes sur des espaces Sas.

Lorsqu'une carte est placée par le biais d'une génération spontanée, cette carte ne peut se superposer à *aucune* partie de la carte sur laquelle l'équipe se trouve (ni un bord ni même un coin).

Après avoir placé une carte Orbe, piochez les jetons Artefact des couleurs correspondantes (A B) pour les placer face cachée sur les cases à jeton.

Piochez une carte Orbe. Piochez une carte Orbe de la pioche Orbe. Si la pioche est épuisée, n'en piochez pas de nouvelle. Les cartes Orbes *ne* comptent *pas* dans votre limite de main ; le *nombre* de cartes Orbes que vous détenez est une information visible ; ces cartes *ne* peuvent *pas* être défaussées comme paiement. Quand la pioche orbe est épuisée, la partie se termine à la *fin du tour en cours*.

Jetons Artefact (A B). Quand vous collectez un jeton Artefact, vous pouvez le regarder, mais vous le conservez face cachée jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser. La plupart des jetons Artefact a un pouvoir, soit qui modifie le déplacement de votre équipe dans l'orbe, soit qui vous donne une réduction, de la force militaire temporaire, ou une ressource Alien. Pour utiliser le pouvoir d'un Artefact, dévoilez-le face visible. Chaque pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois afin de modifier le mouvement ou l'action d'une équipe donnée. Vous pouvez utiliser plusieurs pouvoirs pour modifier un même mouvement ou une même action. Les pouvoirs sont cumulatifs entre eux et avec les pouvoirs des cartes en jeu.

Certains Artefacts ont deux pouvoirs. Vous ne pouvez utiliser que *l'un* des deux.

Pendant le décompte final, dévoilez les jetons inutilisés, puis marquez les points de tous les Artefacts que vous avez collectés pendant la partie. La plupart des Artefacts valent 1 PV ou plus comme indiqué. Les jetons Élevés donnent des PV en fonction du nombre de Stations Élevées () *visibles* dans l'Orbe en fin de partie. Les placements des cartes Orbe (surtout pendant le tour final) peut influencer ce décompte en recouvrant des Stations Élevées ().

POUVOIRS DES ARTEFACTS



Une équipe peut bouger de 4 cases de plus.

Ce pouvoir ne peut pas être joué sur une équipe qui a collecté un jeton (car son déplacement est terminé).



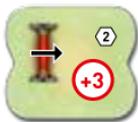
Une de vos équipes peut passer à travers un mur (ou une barrière) pendant son mouvement.



Une de vos équipes peut passer à travers une barrière d'une force supérieure à sa force militaire OU améliorer votre force militaire du montant indiqué (+1, +2 ou +3) jusqu'à la fin de la phase.



Vous pouvez choisir d'améliorer votre force militaire durant la phase Explorer (si cela permet à vos équipes de traverser plusieurs barrières), plutôt que d'utiliser un jeton pour passer une unique barrière.



Réduisez le coût d'un développement du montant indiqué (-2 ou -3).



Société des Terraformeurs donne 1 PV additionnel pour chaque jeton Science Alien (🔬).



Réduisez le coût pour coloniser un monde non-militaire du montant indiqué (-2 ou -3).



Société des Terraformeurs donne 1 PV additionnel pour chaque jeton Science Alien (🔬).



Peut être joué pour réduire le coût ou améliorer votre force contre les mondes génétiques (🌱🌱) de 2 jusqu'à la fin de cette phase.



Les jetons dorés "B" Alien Élevée n'ont pas de pouvoir et donne +2 PV à la fin de la partie.

2 types de jetons : donne 1 PV pour chaque Station d'alimentation Élevée (🚂) à la fin de la partie.

Alliance Élevée donne 1 PV additionnel pour chaque jeton Alien Élevée (🚂).



Peut être joué en remplacement d'une ressource Alien durant n'importe quelle phase.



Pour vendre cette ressource, vous devez choisir Consommer : Vendre.

Pour consommer cette ressource pendant une phase Consommer, vous devez avoir un pouvoir non utilisé qui peut consommer une ressource Alien.

Chercheurs Aliens donne 1 PV additionnel pour chaque jeton Technologie Alien (🔧).

Note : Les trois développements de coût 6 (Alliance Élevée, Chercheurs Aliens et Société des Terraformeurs) valent 1 PV pour chaque Artefact du type mentionné même si le joueur a utilisé le pouvoir de l'Artefact.

POUVOIRS DES NOUVELLES CARTES (par phase)

AU PLACEMENT

Défausser pour une ressource



Peut défausser une carte de sa main pour ajouter un élément Rare (🟡) quand il *place* ce monde.

Cette défausse a lieu avant de recevoir éventuellement des cartes (par le bonus pour Coloniser ou les pouvoirs de cartes).

Ajouter une équipe



Orbe Alien uniquement
Doit placer une des cartes Sas secondaire en réserve (mêmes règles de placement qu'une carte Orbe), ainsi que sa seconde équipe sur l'espace Sas (bleu) de cette carte.

I : EXPLORER

Mouvement amélioré des équipes de recherche



Orbe Alien uniquement (Note : ce pouvoir ne compte pour le Programme SETI que dans les parties avec l'Orbe)

Peut désormais déplacer ses équipes de deux cases de plus chacune.

III : COLONISER

Force militaire



+1

+1 de force militaire pour chaque monde 🧑🏻 dans votre tableau au début de cette phase.

Orbe Alien : Les jetons Alien Élevé (🧑🏻) ne comptent pas pour ce pouvoir.

Force militaire temporaire



Peut défausser la ressource indiquée pour gagner de la force militaire jusqu'à la fin de la phase.



Les ressources sur des mondes nouvellement placés peuvent être défaussées (après que ce monde a été payé ou conquis).

Orbe Alien : un jeton Technologie Alien (🧑🏻) peut être utilisé comme ressource Alien.

III : COLONISER (suite)

Payer-pour-assujettir (⊗⊗)



Peut placer un monde militaire Alien (⊙⊙) comme un monde non-militaire (○). Le coût est égal à la défense du monde, avec des réductions éventuelles.



Peut placer un monde militaire (⊙) comme un monde non-militaire (○). Le coût est égal à la défense, avec des réductions éventuelles (y compris, pour les *Chercheurs Élevés*, la réduction de -1).

Un seul pouvoir *Payer-pour-assujettir* peut être utilisé pour Coloniser un monde donné.

Conquérir à nouveau avec l'excédent



Peut, après avoir *conquis* un monde militaire (⊙), conquérir un second monde militaire (⊙) utilisant uniquement la force militaire *excédentaire* (au-delà de celle utilisée pour la 1ère conquête).

Cela *ne peut pas* être combiné avec des pouvoirs *Payer-pour-assujettir* (⊗⊗).

Défausser pour placer gratuitement



Peut, en plus d'une action Coloniser (que le joueur ait colonisé ou non), défausser cette carte pour placer un monde non-militaire (○) – sauf monde alien (⊙⊙) – gratuitement.

Ce pouvoir *peut* être combiné avec des pouvoirs *Payer-pour-assujettir* (⊗⊗) non-alien.

Coloniser au hasard



Peut, comme action Coloniser, retourner la première carte de la pioche. Si c'est un monde non-militaire (○), ce dernier est placé gratuitement. Sinon, la carte est gardée en main.

Ce pouvoir *ne peut pas* être combiné avec des pouvoirs *Payer-pour-assujettir* (⊗⊗).

\$: VENDRE

Impossible de vendre



Une ressource sur ce monde *ne peut pas* être vendue (par le biais de *Consommer : Vente*).

Les pouvoirs de la phase Consommer, tel celui de la Ligue Marchande, peuvent être utilisés. Ce monde est considéré comme ayant un pouvoir de vente pour la Ligue Marchande et Prospecteurs de Trous de Ver en fin de partie.

IV : CONSOMMER

Jusqu'à quatre ressources différentes



Le joueur peut défausser jusqu'à 4 types de ressources différentes (   ) pour gagner 1 PV et une carte par ressource défaussée.

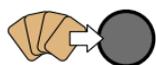
Piocher au hasard (mis à jour)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
◇	0	14	16	8	10	4	18	0	0	0
○	3	6	15	13	6	8	3	0	0	0
○	0	10	11	4	3	3	2	1	1	1

Nombre de cartes pour chaque coût / défense (avec l'extension)

V : PRODUIRE

Stocker des ressources



Au début de la phase *Produire*, déplacer tous les éléments Rare () des mondes de votre tableau sur ce monde ().

Plusieurs ressources peuvent être stockées sur ce monde. Tous ces éléments Rares peuvent être dépensés, vendus ou consommés normalement.

ORBE ALIEN : AIDE DE JEU

Orbe Alien : Résumé

Mise en place

- Retirez 6 cartes  et 3  par joueur en-dessous de cinq.
- Distribuez 3  à chaque joueur.
- Ordre de priorité : plus petit numéro de monde de départ, puis sens horaire.
- Par ordre de priorité inverse, jouez une carte Orbe et une équipe sur un coin inoccupé du Sas Principal (la 5ème sur l'espace central).

Le jeu — étape Orbe en début de phase **Explorer**.

Étape Orbe : si **Explorer: Orbe**, déplacez en haut de la piste de priorité.

Chaque joueur fait au choix :

- Actions Orbe : si **Explorer: Orbe** : les 3 actions ; les autres : 2 actions différentes.
- Passe : déplacer son disque en haut et éventuellement déplacer équipe(s) sur Sas 

Actions Orbe (dans cet ordre)

Déplacer équipe(s)

- Jusqu'à 4 cases (par équipe), pas en diagonale
- D'un Téléporteur  à un autre compte pour une case
- Ne peut pas passer à travers barrière  sauf si force militaire contre Alien ? 
- Doit s'arrêter sur un Artefact  et le prendre
- Si sur génération spontanée  : piocher et placer une carte Orbe, pas sur la carte de cette 

Jouer une carte Orbe (facultatif)

- Ne peut pas recouvrir une carte Sas 
- Au moins une case ne doit pas recouvrir de cartes
- Au moins aussi restrictif sur l'intersection entre la carte et le contour extérieur de l'Orbe

Piocher une carte Orbe

- Si la pioche est épuisée, la partie se termine à la fin du tour en cours

CRÉDITS

Conception, développement et règles : Tom Lehmann

Graphismes originels et assistance au développement : Wei-Hwa Huang

Illustrations : Martin Hoffmann et Claus Stephan

Graphiste : Mirko Suzuki

Traduction française : Thomas Cauët (relectures : William Attia, Gabriel Ecoutin, Cyril Demaegd)

Tests et conseils :

David Helmbold, Jay Heyman, Keldon Jones, Trisha Lantzner, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Don Woods, et beaucoup d'autres. Merci à tous !

Remerciements spéciaux à Joe Huber pour sa carte *Chasseurs d'artefacts aliens*, qui m'a inspiré.

Pour tout commentaire, question, ou suggestion, écrivez-nous à :

Ystari Games

E-Mail : info@ystari.com

www.ystari.com

© 2013 Tom Lehmann

© 2013 Rio Grande Games

© 2013 Ystari Games

Ystari
Plus