

Nous étions dans des galaxies lointaines à des années-lumière de chez nous, quand nous avons découvert cet ancien corps céleste. Une planète remplie de formes de vie intrigantes et intelligentes, proches de la nôtre. Certains construisaient des empires sous la surface des mers, tandis que d'autres contrôlaient les plaines remplies de déserts et de falaises. Nous avons notamment trouvé des scientifiques, des inventeurs, des agriculteurs, des négociants et des combattants. Bien que notre présence ait été troublante pour certains, nous avons eu très peu d'incidents avec les locaux. Cependant, nous, les Circadiens, célèbres explorateurs de la Terre, devons faire tout notre possible pour assurer la paix. Nous devons respecter ce monde et ses hôtes. Les dirigeants de Moontide ont transmis des ordres. Nous devons ouvrir des négociations avec les trois clans, dans l'espoir de gagner leur faveur et assurer notre sécurité sur la planète. Nous devons aussi prélever des échantillons organiques pour le Dépôt de Moontide. C'est notre nouvelle terre à tous. Mais nous devons être courageux et ingénieux. L'avenir des Circadiens en dépend.

AUTEUR - S J MACDONALD | ILLUSTRATEUR - SAM PHILLIPS | DÉVELOPPEMENT - SHEM PHILLIPS

TRADUCTION - JEAN DORTHE / PIXIE GAMES | COPYRIGHT 2019 GARPHILL GAMES | WWW.GARPHILL.COM

PREMIÈRES LUEURS

BUT DU JEU

Le but du jeu *Circadiens : Premières Lueurs* est de mener une équipe de chercheurs sur Ryh, une planète récemment découverte. Les joueurs devront gérer leur équipage (dés) pour explorer les divers lieux de la planète pour le commerce, l'agriculture, la construction et la recherche. Les joueurs marqueront des points en négociant avec les Natifs, en récoltant des ressources pour le Dépôt, en améliorant leur Base de Recherche, en explorant la Planète et en rassemblant des Gemmes. La partie se déroule en 8 Manches. À la fin de la dernière Manche, le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

MATÉRIEL

70 Eau
40 Énergie
50 Algue
30 Gemmes

12 Jetons Négociation

1 Marqueur
1er Joueur

52 Dés
(13 par joueur)

4 Moissonneuses
(1 par joueur)



1 Plateau Planète



4 Écrans de Joueur



6 Cartes
Multiplicateur



36 Cartes
Objet



20 Cartes
Objectif IA



16 Cartes
Événement



15 Tuiles
Ferme



18 Tuiles
Amélioration



6 Plateaux Lieu



8 Plateaux
Personnage



3 Plateaux
Clan



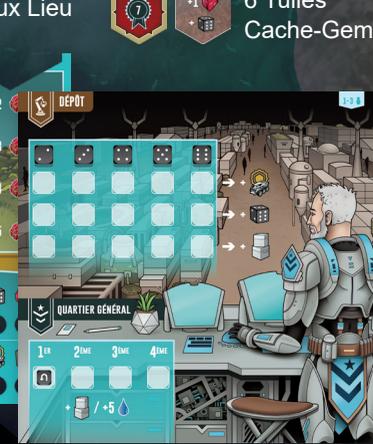
6 Tuiles
Cache-Gemme



4 Bases de Recherche
/ Plateaux Adversaire IA



1 Plateau Négociation



1 Plateau Dépôt / Quartier
Général (QG)



3 Tuiles
Progrès IA

MISE EN PLACE

Pour mettre en place *Circadiens : Premières Lueurs*, suivez les étapes suivantes :



1. Placez le plateau Planète au milieu de la table sur une des deux faces.

2. Mélangez les 6 tuiles Cache-Gemme et placez-en 1 dans chaque découpe présente sur le pourtour du plateau Planète. Assurez-vous de ne pas révéler aux joueurs le côté rouge de ces tuiles (points).

3. Placez 3 Eau et 1 Gemme sur les emplacements indiqués par de petites icônes en haut de certains hexagones du plateau Planète.

4. Chaque joueur choisit une couleur de joueur et place la Moissonneuse de cette couleur au centre du plateau Planète.

5. Placez le plateau Négociation près du plateau Planète avec la face qui correspond au nombre de joueurs visible.

6. Choisissez une face pour chaque plateau Clan et placez-les au-dessus du plateau Négociation avec le Leyrien à gauche, le Zcharo au centre et le Jrayek à droite.



7. Placez les 12 jetons Négociation dans les 12 trous en bas à gauche du plateau Négociation.

8. Placez le plateau Dépôt/QG près du plateau Planète. Assurez-vous que la face correspondante au nombre de joueurs soit visible. Note : si vous jouez à moins de 3 joueurs, la colonne la plus à gauche du Dépôt n'est pas utilisée.

9. Placez la carte Événement « Fin d'Époque » face cachée sur le plateau Dépôt/QG pour former la pile Événement. Mélangez les autres cartes Événement et placez-en 7 face cachée sur la pile Événement. Remettez les cartes Événement restantes dans la boîte sans les révéler.



MISE EN PLACE (SUITE)

10. Placez les 6 plateaux Lieu en-dessous des 3 plus grands plateaux en vous assurant que les faces visibles correspondent au nombre de joueurs. Notez que le plateau Académie est identique des deux côtés. L'ordre de ces plateaux n'est pas important, mais placez de préférence la Salle de Contrôle proche du plateau Planète.



11. Mélangez les tuiles Ferme et séparez-les en 3 piles de 5 tuiles. Placez 1 pile face visible sur chaque emplacement du plateau Laboratoire.

12. Mélangez les tuiles Amélioration et séparez-les en 3 piles de 6 tuiles. Placez 1 pile face visible sur chaque emplacement du plateau Fonderie.

13. Placez 10 dés de la couleur de chaque joueur près du plateau Académie.

14. Donnez à chaque joueur 1 Base de Recherche, 1 Écran de joueur, 3 dés de sa couleur, 10 Eau, 2 Algues et 2 Énergie.

15. Mélangez les plateaux Personnage et distribuez-en 2 face cachée à chaque joueur qui en choisit secrètement 1. Il le place à côté de sa Base de Recherche et remet l'autre dans la boîte.

Alternative : les joueurs peuvent aussi choisir l'un après l'autre parmi tous les plateaux Personnage disponibles.



16. Mélangez toutes les cartes Objet et placez la pile face cachée au-dessus du plateau Dépôt/QG pour former la pile Objet. Prévoyez également un emplacement pour la défausse. Chaque fois que les joueurs devront défausser une carte Objet, ils la mettront face visible dans la défausse. Chaque fois que les joueurs devront piocher une carte, ils prendront celle du dessus de la pile Objet.



Si la pile Objet est vide, mélangez les cartes de la défausse pour en former une nouvelle.

17. Distribuez 4 cartes de la pile Objet à chaque joueur. Chacun en choisit une qu'il place face cachée devant lui. Il passe ensuite les 3 cartes restantes au joueur à sa gauche (sens horaire) qui en choisit une nouvelle. Cette opération est répétée une dernière fois. Chaque joueur choisit sa troisième carte et remet la dernière carte face cachée sous la pile Objet. Chaque joueur a maintenant les 3 cartes qu'il a choisit devant lui. Il peut à tout moment les regarder sans les montrer aux autres joueurs.

18. Placez les ressources restantes (Eau, Algue, Énergie et Gemmes) ainsi que les cartes Multiplicateur dans la réserve.

Note : chaque fois qu'un joueur doit payer une ressource, il la met dans la réserve. De même, chaque fois qu'un joueur gagne une ressource, il la prend dans la réserve. Toutes les ressources sont supposées illimitées. S'il n'en reste plus suffisamment dans la réserve, utilisez les cartes multiplicateur (placez une ressource sur la carte x5 ou x10 pour indiquer qu'il y a 5 ou 10 ressources de ce type).

La réserve d'un joueur n'est pas une information publique. C'est aux joueurs de décider s'ils veulent garder cette information secrète ou pas.

19. Déterminez aléatoirement le premier joueur (peut-être avec un dé) et donnez-lui le Marqueur 1^{er} Joueur.

PREMIÈRES PARTIES

Si vous jouez pour la première fois ou que vous expliquez le jeu à de nouveaux joueurs, il y a quelques concepts clés à retenir :

1. Récolter un maximum de ressources à chaque Manche est vital. Déplacez le plus possible votre Moissonneuse sur le plateau Planète. Notez que ce n'est pas forcément toujours le cas pour des joueurs plus expérimentés.
2. Les 6 plateaux Lieu servent pour des actions. Les dés activés placés sur ces plateaux sont rendus à chaque Manche. Au contraire, les dés placés au Dépôt (pas au QG) et sur le plateau Négociation servent à scorer. Ils y restent jusqu'à la fin de la partie.
3. Les plateaux Personnage procurent aux joueurs divers pouvoirs pendant la partie. En expliquant les règles, assurez-vous d'avoir tout expliqué avant que les joueurs ne choisissent leur Personnage.

DÉROULEMENT DU JEU

Circadiens: Premières Lueurs se déroule en 8 Manches qui suivent la même structure :

1. Planification

La première **carte Événement** est révélée.

Les joueurs lancent simultanément leurs dés disponibles derrière leur Écran de Joueur et **les assignent** sur leur Base de Recherche.

2. Exécution

Tous les joueurs retirent leur Écran de Joueur pour révéler leur Base de Recherche et les dés assignés.

Tous les dés **dans le QG sont activés** (ne s'applique pas pour la 1^{ère} Manche).

Dans l'ordre du tour, **les joueurs prennent leur tour pour activer les dés** assignés aux Garages de leur Base de Recherche.

3. Récolte

Les joueurs **gagnent** simultanément **les ressources** de l'emplacement de leur Moissonneuse sur le plateau Planète et activent les Fermes de leur Base de Recherche.

4. Maintenance

Les joueurs **remettent leurs dés utilisés** sur les plateaux Lieu et dans leurs Fermes sur leur Base de Recherche. Notez que les dés sur le plateau Dépôt/QG et Négociation ne sont pas récupérés et ne bougent d'aucune façon à ce moment. Le joueur qui a le **Marqueur 1^{er} Joueur le passe au joueur** à sa gauche.

PHASE 1 : PLANIFICATION

Au début de chaque Phase Planification, révéléz la première carte Événement de la pile Événement. Elle doit être placée face visible sur l'emplacement à droite de la pile Événement. Le 1^{er} Joueur lit à voix haute le texte de la carte. Certaines cartes Événement affecte les joueurs durant la Manche en cours alors que d'autres doivent être résolues à un moment particulier de la Manche. Dans tous les cas, chaque carte Événement n'est active que durant la Manche où elle a été révélée.

Lancer les dés

Après avoir révélé la carte Événement, tous les joueurs lancent simultanément leurs dés disponibles derrière leur Écran de Joueur. À la 1^{ère} Manche, chaque joueur a 3 dés. Ce nombre augmentera et diminuera durant la partie. A ce moment, il y a 3 règles à suivre :

1. **Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 5 dés pendant la Phase Planification** (cela inclut le QG et la Base de Recherche).
2. Si un joueur n'a pas de dés disponibles durant cette phase, (y compris au QG), il prend immédiatement 1 dé de sa couleur dans la réserve s'il en reste. Sinon, il n'en gagne pas.

3. Pendant la Phase Planification, les joueurs ne peuvent pas modifier physiquement la valeur de leurs dés. Certains emplacements de dés permettent de modifier leur valeur, mais cela ne se fait pas avant la Phase Exécution.

Assigner les dés

Derrière leur Écran de Joueur, à l'abri du regard des adversaires, les joueurs assignent leurs dés aux différents emplacements de leur Base de Recherche.

Quand tous les joueurs ont terminé d'assigner leurs dés, ils retirent leur Écran de Joueur pour passer à la Phase Exécution.

Pour assigner les dés, les joueurs peuvent utiliser 2 types de lieux : les Garages et les Fermes.



Note :

La Cantine n'est pas un lieu auquel les joueurs peuvent assigner un dé pendant la Phase Planification. Son utilisation sera expliquée plus loin.

Dans cet exemple, Bleu a assigné 2 dés à ses Garages et a décidé d'assigner son dernier dé à sa 3^{ème} Ferme.

Les Garages sont utilisés pour réaliser des actions sur les autres plateaux durant cette Manche. Pour assigner des dés aux Garages, les joueurs doivent toujours les remplir de gauche à droite en plaçant le dé choisi sur l'emplacement directement au-dessus du Garage. Notez que tous les emplacements, sauf le 1^{er} ont un coût en Algue indiqué au-dessus. Cependant, ce coût ne doit être payé qu'au moment où le dé est activé pendant la Phase Exécution. Le premier Garage représente un véhicule amélioré, ce qui permet d'augmenter ou de diminuer de 1 la valeur du dé assigné à ce Garage. Rappelez-vous juste que cette modification ne se fait que lors de la phase Exécution.

Les Fermes sont utilisées pour gagner des ressources pour les prochaines Manches. Quand les joueurs assignent un dé à une Ferme, ils peuvent choisir à quelle ferme libre ils l'assignent. Les dés sur les Fermes ne sont pas activés avant la Phase Récolte. Notez que la Ferme tout à gauche ne récolte pas de ressources. Un dé placé là augmente la valeur des dés placés sur les autres Fermes de la Base de Recherche jusqu'à 3 (avec un maximum de 6). Les 2^{ème} et 3^{ème} Fermes récolteront 1 des 2 ressources indiquées (à choisir durant la Phase Récolte). La quantité de ressources récoltées dépend de la valeur du dé placé sur la Ferme. Référez-vous au tableau en bas à gauche de la Base de Recherche pour calculer la récolte exacte des Fermes.

PHASE 2 : EXÉCUTION

Retirer les Écrans de Joueur

Quand tous les joueurs ont fini d'assigner leurs dés lors de la Phase Planification, ils peuvent retirer leur Écran de Joueur pour révéler leur Base de Recherche et les dés assignés. À ce moment, les joueurs ne peuvent plus modifier leurs assignations.

Dés sur le Quartier Général (QG)

Indépendamment de l'ordre du tour actuel, tous les dés placés au QG sont activés dans l'ordre où ils ont été placés (de gauche à droite).

Notez que cela ne peut pas avoir lieu durant la première Manche et n'arrive pas non plus forcément à toutes les Manches. Il y a 2 règles à retenir en activant ces dés :

1. Les joueurs ne peuvent pas activer un dé du QG pour le remettre au QG. Il doit être utilisé sur un autre plateau.
2. Le premier dé du QG peut être retourné sur sa face opposée avant d'être activé.

Hormis les règles ci-dessus, activer un dé du QG fonctionne de la même manière qu'activer un dé de la Base de Recherche. La façon dont ces actions sont résolues est décrite en détail plus loin.

Dés sur la Base de Recherche

Une fois que tous les dés sur le QG (s'il y en a) ont été activés et résolus, les joueurs vont activer les dés assignés aux Garages (ligne du haut) de leur Base de Recherche. Cela se fait dans l'ordre du tour en partant du 1^{er} Joueur puis dans le sens horaire. Chaque joueur réalise 1 action, suivi par le joueur à sa gauche jusqu'à ce que tous les dés assignés aux Garages de toutes les Bases de Recherche aient été activés. Il y a 3 règles à retenir en activant ces dés :

1. À leur tour, les joueurs doivent toujours activer leur dé le plus à gauche. L'ordre est important.
2. Le premier dé, le plus à gauche est toujours gratuit à activer. Cependant, comme indiqué par les icônes au-dessus des 4 autres Garages, ces dés requièrent le paiement de 1 à 3 Algues pour être activés. Si pour une raison quelconque, un joueur ne peut pas payer ou ne veut pas payer le coût d'activation d'un dé, ce dé et tous ceux qui sont à sa droite sont **immédiatement placés sur la Cantine** de sa Base de Recherche. Pour chaque dé placé là, il gagne immédiatement 2 Eau de la réserve.
3. Certaines tuiles Amélioration peuvent aussi influencer le coût ou la valeur du dé lors de l'activation des dés de certains Garages. Vous trouverez plus de détails sur leur fonctionnement en page 24.

Activer des dés

Lors de l'activation des dés, il y a un certain nombre d'emplacements où les placer (les Plateaux Négociation, Dépôt, QG et les 6 plateaux Lieu).

Plateau Négociation

Activer des dés ici est l'un des principaux moyens pour les joueurs de gagner des points. Pour activer un dé ici, le joueur peut choisir 1 des emplacements libres (sans aucun dé). Il doit également payer le nombre de ressources indiqué.

Par exemple, si un joueur veut activer son dé sur l'emplacement en haut à gauche du plateau Négociation, il doit payer 6 Algue.

Une fois qu'un dé a été activé sur le plateau Négociation, il y reste jusqu'à la fin de la partie. Après avoir activé le dé et payé les ressources nécessaires, plusieurs effets doivent être résolus dans l'ordre suivant :

1. **Capacité de Clan** : chacun des 3 clans possède une capacité unique décrite en-dessous de son illustration. Elle est optionnelle. Dans cet exemple, un dé placé sous le Leyrien permet au joueur de changer la valeur d'un de ses dés encore sur sa Base de Recherche.

2. **Avantages** : le premier dé de chaque valeur placé sur le plateau Négociation gagne un avantage. Cela illustre l'utilisation d'une nouvelle technologie par un joueur lorsqu'il parle aux Natifs. Pour prétendre à un avantage, le joueur peut prendre le jeton Négociation correspondant à la valeur du dé activé sous les illustrations des dés, à gauche du plateau. Il place ensuite ce jeton à droite du plateau en choisissant 1 des récompenses encore disponibles et il l'applique immédiatement. Une récompense déjà choisie ne peut plus être revendiquée.

3. **Revers** : discuter avec les Natifs peut aussi déboucher sur des revers. Les revers s'appliquent à chaque Clan individuellement. Donc, si vous avez négocié avec le Leyrien, vous n'aurez pas de revers avec le Jrayek. Pour voir si un joueur rencontre un revers, il regarde la valeur des dés placés sous le Clan. Si la somme de ces valeurs dépasse un nombre donné ou si plusieurs dés ont la même valeur, un revers peut être déclenché. En bas à gauche du plateau Négociation, il y a 6 jetons Négociation avec une indication numérique au-dessus. Les 4 premiers concernent la somme totale des dés et les 2 derniers concernent des dés de même valeur. Il est possible qu'un joueur soit éligible pour plusieurs revers. Dans ce cas, il en choisit 1 à résoudre et laisse les autres pour la suite des négociations.

Pour résoudre un revers, le joueur doit prendre le jeton Négociation à gauche du plateau (sous la condition du revers activé). Il place ensuite ce jeton à droite du plateau en choisissant 1 des punitions encore disponibles et il l'applique immédiatement. Une punition déjà choisie ne peut plus être prise. Si un joueur peut prendre une punition, il doit le faire. Par exemple, si un joueur n'a pas de Gemme, il ne peut pas prendre « Perdre 1 Gemme ». Il doit choisir une autre punition qu'il peut payer. Si aucune punition ne peut être payée par le joueur, il doit tout de même déplacer le jeton Négociation sans conséquence.



Par exemple, Bleu a activé un dé de valeur 5 en-dessous du Leyrien et payé 9 Argent à la réserve. Il marquera 5 points à la fin de la partie.

Maintenant, il peut changer immédiatement la valeur d'un dé de sa Base de Recherche grâce à la capacité du Clan Leyrien.

Ensuite, il gagne un avantage pour être le premier à placer un dé de valeur 5 sur le plateau Négociation. Il peut choisir entre 1 Ferme gratuite, 1 Amélioration gratuite, 1 Gemme ou 2 cartes Objet.

Après ça, il est aussi concerné par un revers (la somme des dés sous le Leyrien est de 11). Même s'il est concerné par 2 revers (somme ≥ 8 et somme ≥ 10), il n'en résout qu'un. Il doit maintenant choisir 1 des 6 punitions et payer son coût.

Note : vous trouverez les détails des avantages et des revers en page 23.

Dépôt

Activer des dés ici est un autre moyen pour les joueurs de gagner des points. Pour activer un dé ici, le joueur peut choisir 1 des emplacements libres (sans aucun dé). Le dé doit être de la même valeur que la colonne où il veut l'activer. Par exemple la colonne tout à droite ne peut être activée que par des dés de valeur 6. Quand les 3 emplacements d'une colonne sont occupés, les joueurs ne peuvent plus utiliser de dé de la valeur correspondante pour le Dépôt.

Le joueur doit aussi posséder le nombre de ressources nécessaires pour l'échange avec 1 des cartes Objet de sa main. S'il n'a pas les ressources nécessaires pour échanger un Objet, il ne peut pas activer un dé au Dépôt.

Pour déposer les ressources en échange d'un Objet, le joueur doit commencer par placer la carte de sa main face visible devant lui. Il doit ensuite payer les ressources à la réserve selon ce qui est inscrit en haut à gauche de la carte. Les Objets acquis possèdent deux attributs :

1. Points : le nombre de points gagnés en fin de partie est inscrit en haut à droite de la carte.
2. Bénéfice : le bas de chaque carte indique soit une capacité durant la partie, soit un bonus de fin de partie. Les cartes Objet sont décrites en détail à la page 22.

LEYRIEN	ZCHARO	JRAYEK
CHANGÉZ LA VALEUR DE 1 DE VOTRE BASE DE RECHERCHE	DÉFAUSSEZ X CARTES OBJET POUR POUVOIR X-1 CARTES OBJET	REVELEZ 1 TUILLE CACHE-GEMME QUI N'EST PAS OCCUPÉE PAR LA MISSIONNEUSE
-6 (Argent), 9 (Points)	-4 (Argent), 4 (Points)	-2 (Argent), 9 (Points)
-9 (Argent), 5 (Points)	-6 (Argent), 6 (Points)	-3 (Argent), 7 (Points)
-12 (Argent), 7 (Points)	-8 (Argent), 8 (Points)	-4 (Argent), 8 (Points)
-15 (Argent), 10 (Points)	-10 (Argent), 11 (Points)	-5 (Argent), 12 (Points)

AVANTAGES / REVERS

1-3 ↑

≥ 8 ≥ 10 ≥ 12 ≥ 15 X-X X-X

DÉPÔT

1-3 ↑

QUARTIER GÉNÉRAL

1^{ER} 2^{EME} 3^{EME} 4^{EME}

+5 (Argent)

SURTENSION

2 CARTES OBJET PEUVENT ÊTRE DÉPENSÉES À LA PLACE DE 2 ÉNERGIE OU DE 1 GEMME

Après avoir activé un dé et échangé des ressources contre un Objet, les joueurs gagnent également une récompense additionnelle pour avoir utilisé le Dépôt. Cette récompense est définie par la ligne où a été activé le dé :



Ligne du haut : le joueur peut déplacer gratuitement sa Moissonneuse sur une case adjacente du plateau Planète.



Ligne du milieu : le joueur gagne immédiatement 1 dé de la réserve à utiliser dès la prochaine Manche.



Ligne du bas : le joueur pioche immédiatement 2 cartes Objet qu'il met dans sa main.

Par exemple, Noir vient d'activer un dé de valeur 6 sur la ligne du milieu du Dépôt.

Il veut acquérir le Canon à Eau. Pour ce faire, il place la carte Objet face visible devant lui en payant 3 Eau et 2 Énergie à la réserve. Il marquera 2 points en fin de partie. Ses futures activations à la Fonderie lui coûteront dès maintenant 5 Eau de moins.

Comme il a activé la ligne du milieu au Dépôt, il gagne immédiatement 1 dé de la réserve.



QG

Activer des dés ici permet aux joueurs d'activer ces dés en premier lors de la prochaine Manche (indépendamment de l'ordre du tour). Pour activer un dé ici, le joueur doit placer son dé sur l'emplacement inoccupé le plus à gauche (sans aucun dé). Le joueur gagne immédiatement 2 cartes Objet ou 5 Eau de la réserve.

Camp Minier

Activer des dés ici permet aux joueurs de récolter des Gemmes. Pour activer un dé ici, le joueur peut placer son dé sur un emplacement inoccupé (sans aucun dé). Il doit ensuite payer un certain nombre d'Eau en fonction de la valeur du dé activé et de l'emplacement choisi.

Chaque emplacement indique une valeur X ($x=?$). Ce nombre indique la quantité d'Eau total dont un joueur a besoin pour récolter les Gemmes indiquées (1 ou 2 comme indiqué à chaque emplacement spécifique). Le joueur doit payer un nombre d'Eau à la réserve équivalent au nombre X moins la valeur du dé activé (le dé représente un certain nombre d'Eau).

Par exemple, Bleu a activé un dé de valeur 4 sur l'emplacement ($x=10$). Il doit payer 6 Eau à la réserve ($10-4=6$) pour gagner 1 Gemme.



Laboratoire

Activer des dés ici permet aux joueurs d'acheter de nouvelles Fermes pour leur Base de Recherche. Pour activer des dés ici, le joueur doit placer en même temps 2 dés de même valeur. Le second dé doit obligatoirement être son prochain dé activable. Par exemple si le 1^{er} dé était dans le deuxième Garage de sa Base de Recherche, le 2^{ème} dé doit être dans le troisième Garage. Par contre, si le 1^{er} dé provient du QG, le 2^{ème} dé devrait être soit le prochain dé qu'il a au QG (s'il en a encore), soit le dé du Garage le plus à gauche de sa Base de Recherche.

Après avoir activé une paire de dés identiques au Laboratoire, le joueur doit payer 3 Algue ou 10 Eau. Ensuite, il peut choisir 1 des tuiles Ferme visibles et disponibles en bas du plateau. Il la place ensuite sur l'emplacement Ferme vide le plus à gauche de sa Base de Recherche. Notez que le joueur peut enlever une tuile Ferme de sa Base de Recherche pour en mettre une nouvelle. Une tuile remplacée est retirée du jeu.

Par exemple, Bleu vient d'activer 2 dés de valeur égale au Laboratoire. Il paye 3 Algue à la réserve et décide de prendre la tuile Ferme du milieu. Il l'ajoute à sa Base de Recherche.

Si une des piles Ferme est vidée durant la partie, elle n'est pas remplacée.



Fonderie

Activer des dés ici permet aux joueurs d'acheter de nouvelles Améliorations pour les Garages de leur Base de Recherche. Pour activer un dé ici, le joueur doit payer 2 Énergie ou 10 Eau.

Ensuite, il gagne 1 tuile Amélioration qui est définie par la valeur du dé activé à la Fonderie. Comme c'est indiqué en bas du plateau, il y a 3 possibilités. Le joueur prend la première tuile Amélioration visible de la pile correspondante à la valeur du dé activé. Il la place sur le Garage non-amélioré le plus à gauche de sa Base de Recherche. Notez que le joueur peut retirer définitivement une tuile Amélioration de sa Base de Recherche pour en mettre une nouvelle. Notez aussi que les nouvelles capacités d'un Garage amélioré sont disponibles immédiatement. De cette façon, un joueur peut stratégiquement améliorer un Garage pour en profiter dès ses prochaines activations de dés.

Par exemple, Bleu vient d'activer un dé de valeur 5 à la Fonderie. Il paye 10 Eau et prend la tuile la plus à droite pour la placer sur sa Base de Recherche.

Si une des piles Amélioration est vidée durant la partie, elle n'est pas remplacée.

Salle de Contrôle

Activer des dés ici permet aux joueurs de déplacer leur Moissonneuse sur le plateau Planète. Pour activer un dé ici, le joueur doit payer 2 Énergie ou 10 Eau. Ensuite, il doit déplacer sa Moissonneuse d'une case adjacente sur le plateau Planète. La direction du déplacement est donnée par la valeur du dé activé. Comme indiqué sur le plateau Salle de Contrôle, si un joueur place un dé de valeur 2, la Moissonneuse est déplacée de 1 hexagone vers la droite. C'est pour cette raison que la Planète et la Salle de Contrôle doivent être positionnées dans le même sens lors de la mise en place.

Si une Moissonneuse se déplace sur un hexagone qui contient 1 Gemme ou 3 Eau, le joueur prend immédiatement ces ressources sur la Planète et les place dans sa réserve personnelle. Notez que plusieurs Moissonneuses peuvent occuper la même case et que cela n'influence pas leur utilité pour récolter.

Sur les bords du plateau Planète, il y a 6 flèches. Les joueurs les utilisent pour déplacer leur Moissonneuse sur le côté opposé du plateau Planète. Ce faisant, ils doivent déplacer leur Moissonneuse comme si elle « sautait dans le vide » dans le sens de la flèche (la valeur du dé doit correspondre à la direction de la flèche). Elle réapparaît alors immédiatement sur le côté opposé du plateau Planète.

Par exemple, La Moissonneuse de Bleu est au centre du plateau Planète. Il active un dé de valeur 3 à la Salle de Contrôle et paye 1 Énergie à la réserve (il devrait normalement payer 2 Énergie, mais il possède la carte Raffinerie qui lui diminue le coût à la Salle de Contrôle de 1 Énergie). Ensuite, il déplace sa Moissonneuse dans la direction correspondant au diagramme de la Salle de Contrôle.





Marché

Activer des dés ici permet aux joueurs d'échanger des ressources avec la réserve. Pour activer un dé ici, l'emplacement et la valeur du dé sont importants. Suivant le nombre de joueurs, il y a 2 ou 3 emplacements différents. Ces emplacements indiquent le taux d'échange entre les ressources. Certains emplacements permettent de faire des échanges entre 2 types de ressources différentes et d'autres entre 3. La valeur du dé activé indique le nombre d'échanges possibles.

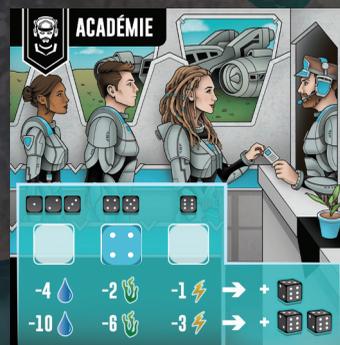
Par exemple, Bleu a activé un dé de valeur 3 sur l'emplacement de droite. Il peut faire jusqu'à 3 échanges séparés. Il décide de dépenser 2 sets de 3 Eau pour gagner 4 Algues et il échange 1 Énergie contre 2 Algues supplémentaires.

Académie

Activer des dés ici permet aux joueurs de gagner de nouveaux dés pour la prochaine Manche. Pour activer un dé ici, le joueur peut choisir 1 des emplacements libres (sans aucun dé) pour autant que la valeur de son dé corresponde à ce qui est indiqué au-dessus de l'emplacement choisi. Ensuite, le joueur peut acheter 1 ou 2 dé(s). Les coûts sont indiqués en bas du plateau Académie.

Les nouveaux dés sont placés sur l'emplacement en bas à droite de la Base de Recherche du joueur. Ils ne seront disponibles qu'à partir de la prochaine Manche. Cependant, les dés placés là peuvent toujours être perdus à cause d'un revers ou d'un autre effet.

Par exemple, Bleu a activé un dé de valeur 4 sur l'emplacement du milieu de l'Académie. Il décide de payer 2 Algues pour gagner 1 nouveau dé qu'il place sur sa Base de Recherche.



Fin de la Phase Exécution

Une fois que tous les dés du QG et des Garages ont été activés et résolus, les joueurs passent à la Phase Récolte. Rappelez-vous que les dés activés au QG durant cette Manche y restent pour la Phase Exécution de la prochaine Manche.

PHASE 3 : RÉCOLTE

La récolte est le principal moyen pour les joueurs de gagner des ressources durant la partie. Durant cette Phase, les joueurs récoltent leurs ressources simultanément. Elles sont prises dans la réserve. Il y a deux zones qui leur rapportent des ressources : la Planète et leurs Fermes.

La Planète

Chaque joueur récolte des ressources en fonction de ce qui est inscrit sur l'emplacement de leur Moissonneuse sur le plateau Planète. Par exemple, la Moissonneuse de Bleu récolte 3 Eau et 1 Dé.

Il est important de noter, particulièrement pour les nouveaux joueurs, que plus la Moissonneuse s'éloignera du centre, plus elle récoltera de ressources. Avant la partie, les joueurs devraient prendre le temps de regarder la distribution de l'Eau, des Algues et de l'Énergie sur l'ensemble du plateau Planète pour optimiser leurs récoltes.



Les Fermes

Les joueurs gagnent des ressources pour chaque Ferme active. Certaines Fermes nécessitent des dés pour être activées alors que d'autres récoltent passivement des ressources à chaque Manche.

Par exemple, les Fermes de Bleu récolteront : 7 Eau ou 2 Énergie pour la 3^{ème} Ferme (car sa 1^{ère} Ferme augmente la valeur de ses dés de 2 à 5, ce qui correspond à 7 Eau ou 2 Énergie sur le tableau de récolte) et 3 Eau pour la 4^{ème} Ferme. La 2^{ème} Ferme n'est pas activée par un dé, elle ne récolte rien. La dernière Ferme ne récolte pas de ressources, mais elle rapporte des points en fin de partie.

PHASE 4 : MAINTENANCE

Quand tous les joueurs ont récolté leurs ressources de la Manche, ils passent à la phase Maintenance. Tous les joueurs **recupèrent simultanément leurs dés utilisés** sur les 6 plateaux Lieu, leurs Fermes et leur Cantine pour les mettre sur leur Base de Recherche. Notez qu'à ce stade, les dés placés au Dépôt, au QG et sur le plateau Négociation ne sont pas récupérés ou déplacés.

Ensuite, le 1^{er} joueur passe le Marqueur 1^{er} Joueur à son voisin de gauche. Les joueurs sont maintenant prêts à débiter une nouvelle Manche. C'est à ce moment que les joueurs vérifient qu'ils n'ont **pas plus de 5 dés et 8 cartes Objet** en main. Si c'est le cas, ils doivent remettre les dés excédentaires dans la réserve et défausser les cartes excédentaires (de leur choix) sur la pile Défausse.

À moins que ce ne soit la fin de la 8^{ème} Manche, les joueurs continuent la partie avec la Phase Planification d'une nouvelle Manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la Phase Maintenance de la 8^{ème} Manche qui est annoncée par la carte Événement « Fin d'Époque ». Les joueurs additionnent alors leurs points. Celui qui en a le plus est le vainqueur. Les Circadiens de Moontide se souviendront de lui comme l'explorateur le plus courageux et le plus ingénieux de cette étrange nouvelle planète.

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de dés (au QG et sur sa Base de Recherche) est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a le plus d'Énergie, d'Algue et d'Eau dans sa réserve gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

SCORES

Chaque joueur gagne des points pour :

1. Ses dés activés sur le plateau Négociation (les valeurs imprimées sur le Plateau Négociation).
2. Les Objets acquis (les valeurs imprimées sur cartes Objet visibles devant lui plus les bonus PV des ces mêmes cartes).
3. La position de sa Moissonneuse sur le plateau Planète (si elle est sur une tuile Cache-Gemme).
4. La qualité de sa Base de Recherche (les valeurs imprimées sur ses tuiles Améliorations et Fermes plus les valeurs imprimées à droite de la dernière tuile Amélioration et de la dernière tuile Garage placées sur sa Base de Recherche).
5. Les Gemmes qui restent dans sa réserve (1 point par Gemme).

1. Points pour le plateau Négociation

Dans cet exemple, Bleu marque 5 points chez le Leyrien, 10 chez le Zcharo et 17 chez le Jrayek (32 au total). Noir marque 7 points chez le Leyrien, 11 chez le Zcharo et 9 chez le Jrayek (27 au total).

2. Points pour les cartes Objet

Dans cet exemple, Bleu marque 3 points pour la Lampe de Zcharo, 8 pour la Relique Alien et 5 de plus pour sa capacité (5 dés sur le plateau Négociation), 6 pour Axolotl et 2 de plus pour sa capacité (supposant qu'il a entre 8 et 11 Algue dans sa réserve) et enfin 4 pour les Codes de Sécurité.

3. Points pour les Bases de Recherche

Dans cette exemple, Bleu marque 1 point, comme indiqué sur l'Amélioration du deuxième Garage, plus 1 point pour avoir amélioré 1 Garage (comme indiqué sur le garage qui est à droite du dernier Garage Amélioré). Notez que si un joueur améliore tous ses Garages, il gagne un bonus de 8 points. Il marque aussi 3 points pour sa 4^{ème} Ferme, plus 4 points pour avoir placé 2 tuiles Ferme (comme indiqué sur l'emplacement Ferme qui est à droite de la dernière tuile Ferme posée). Notez que si un joueur remplit les 3 emplacements Ferme, il gagne un bonus de 7 points.

4. Points pour les Moissonneuses

Dans cet exemple, Bleu marque 6 points pour avoir atteint une tuile Cache-Gemme alors que Noir ne marque rien.

5. Points pour les Gemmes

Bleu possède 3 Gemmes et marque 3 points.

LEYRIEN	ZCHARO	JRAYEK
-6	-4	-2
-9	-6	-3
-12	-8	-4
-15	-10	-5

LAMPE DE ZCHARO	RELIQUE ALIEN	AXOLOTL	CODES DE SÉCURITÉ
+3	+8	+6	+4

Garage	Ferme	Moissonneuse	CANTINE
+1	+2	+3	+2

+1	+4	+3	+9	+15
+6	+8	+3	+2	+2
+10	+6	+6	+4	+12
+12	+3	+6	+9	+4
+10	+8	+6	+6	+6

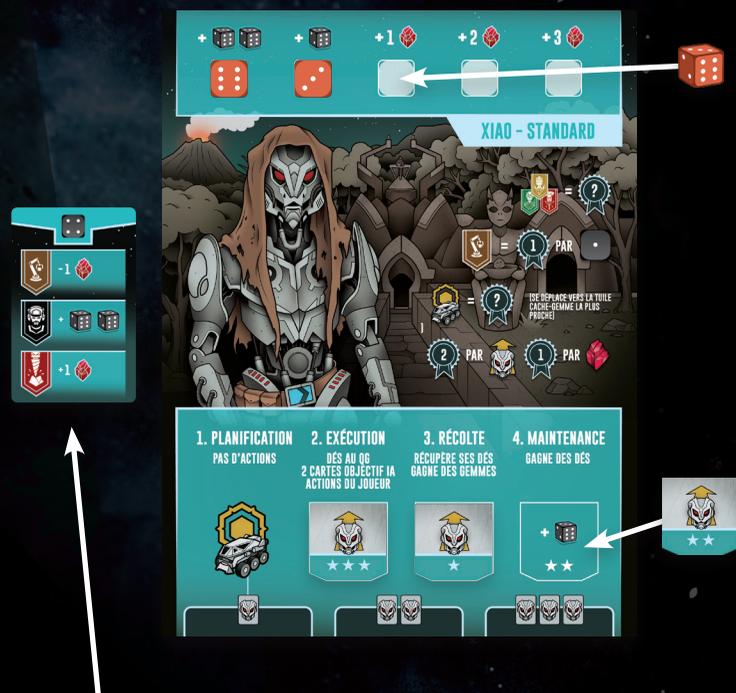
VARIANTE SOLO

Introduction

Depuis les révoltes robotiques sur Terre, nous avons dû apprendre à travailler avec nos associés mécaniques. Même s'ils ne deviendront jamais de véritables citoyens de Moontide, leur détermination ne semble pas s'estomper. Récemment, ils ont pris l'initiative d'entrer en contact avec les habitants de Ryh. Leur capacité à déchiffrer le dialecte indigène leur donne un avantage important sur les Circadiens comme nous. Pourquoi sont-ils si intéressés à communiquer avec les trois clans ? Ils n'ont pas besoin d'eux pour survivre. Nous allons approfondir la chose, mais pour l'instant nous devons nous concentrer sur la tâche à accomplir, gagner la faveur de nos nouveaux hôtes.

Mise en place

Mettez en place le jeu en utilisant le côté 1 joueur des plateaux Négociation, Dépôt/QG et Lieu. Retournez les 4 Bases de Recherche pour voir les plateaux Adversaire IA (Intelligence Artificielle). Chaque adversaire offre un niveau de difficulté différent. Choisissez votre adversaire et placez son plateau Adversaire IA à portée de main.



Les cartes Objectif IA sont le cœur de l'IA. Si la pioche Objectif IA est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.

Placez sur le **plateau Adversaire IA** les **3 tuiles Progrès IA** (face points cachée) recouvrant les emplacements correspondants indiqués par des étoiles sur le plateau IA.

Mélangez les **cartes Objectif IA** et placez-les en pile face cachée à gauche du plateau IA pour former la pioche Objectif IA. Laissez une place pour la défausse.

L'IA a besoin d'utiliser **13 Dés** d'une couleur et la **Moissonneuse** correspondante.

Placez 3 dés IA en haut du plateau IA en remplissant les 3 premiers emplacements depuis la gauche. Notez que la valeur des dés n'est pas importante. Placez les dés restants comme réserve à proximité.

Placez la **Moissonneuse** de l'IA au centre du plateau Planète.

La suite de la mise en place se fait comme dans une partie standard, exceptée la distribution des cartes Objet. À la place, le joueur humain pioche **5 cartes Objet**, en garde **3** et en défausse **2**.

L'IA contre plusieurs adversaires

Si vous utilisez l'IA contre 2 ou 3 joueurs humains, assurez-vous d'utiliser le côté des plateaux qui correspond au nombre de joueurs (IA incluse). Les Objectifs IA (décrits ci-dessous) s'activent toujours entre l'activation des dés du QG et celle des dés sur les Bases de Recherche. Notez aussi que les joueurs utilisent toujours leur Écran de Joueur pour cacher leurs planifications aux autres adversaires humains.

Déroulement de la Partie

La variante Solo se déroule en 8 Manches comme une partie standard. Il y a cependant quelques modifications à faire lors de la résolution des différentes phases :

1. Planification

L'IA n'agit pas durant cette Phase. L'humain révèle la première carte Événement, lance ses dés et les assigne normalement. Notez que l'IA n'est pas affectée par les cartes Événement.

2. Exécution

Si le joueur humain a activé des dés au QG à la Manche précédente, il doit les activer et les résoudre en premier. Ensuite, tirez et révéléz la 1^{ère} carte Objectif IA de la pioche Objectif IA.

En regardant la valeur inscrite sur cette 1^{ère} carte Objectif IA révélée, déplacez la Moissonneuse de l'IA sur le plateau Planète le plus loin possible dans la direction indiquée par le guide de la Salle de Contrôle. Déplacez-la jusqu'à ce qu'elle heurte une Gemme, le bord du plateau Planète ou une tuile Cache-Gemme. Notez qu'elle ne va pas sur la tuile Cache-Gemme. Durant son déplacement, remettez toutes les Eau qu'elle touche dans la réserve. Si elle se heurte à un emplacement avec une Gemme, elle s'arrête dessus et ajoute la Gemme à sa propre réserve.

Par exemple, si cette carte Objectif IA était sa première carte de la Manche, elle avancerait sa Moissonneuse vers la droite du plateau Planète.

Si la Moissonneuse de l'IA débute son déplacement sur une des 6 flèches du plateau Planète et doit aller dans la direction de la flèche, elle « saute dans le vide » et s'arrête sur le côté opposé du plateau Planète. Elle évite ainsi de tomber dans une boucle infinie autour de la Planète. Il est possible que, lors d'une Manche, la Moissonneuse de l'IA ne puisse pas effectuer de déplacement.

Ensuite, l'IA prend le dé le plus à droite en haut de son plateau Adversaire IA (sa valeur n'a pas d'importance) pour l'activer sur un des lieux indiqués sur la carte Objectif IA.





Chaque carte Objectif a 3 options possibles. L'IA tente toujours de réaliser l'action la plus haute possible.

L'IA active un lieu de la carte Objectif IA ci-contre avec le dé pris sur son plateau Adversaire IA en modifiant sa valeur selon ce qui est inscrit sur la carte (ici 6). Pour la 1^{ère} option, elle paye 1 Gemme. S'il n'y a pas d'emplacement pour activer un 6 au Dépôt ou si elle n'a pas de Gemmes, elle tentera la 2^{ème} option de la carte Objectif. Si elle ne peut pas non plus la réaliser, elle se rabattra sur la 3^{ème} option. Si aucune option n'est possible, elle n'active pas de dé et gagne toujours 1 Gemme.

Quand la première carte Objectif a été résolue, retournez la **carte Objectif suivante** et résolvez-la de la même manière sans effectuer le déplacement de la Moissonneuse. Dans les rares cas où l'IA n'a plus de dés disponibles sur son plateau Adversaire IA pour activer une carte Objectif IA, il ne se passe rien.

3. Récolte

Durant cette Phase, l'IA récupère tous ses dés placés sur les 6 plateaux Lieu. Ils sont remis sur son plateau Adversaire IA pour compléter les emplacements de gauche à droite. Si tout est complet, les dés supplémentaires retournent dans sa réserve.

Après avoir récupéré ses dés, elle **gagne un nombre de Gemmes** égal à ce qui est indiqué au-dessus du dé le plus à droite sur son plateau Adversaire IA.

Par exemple, si l'IA a 4 dés sur son plateau, elle gagne 2 Gemmes.



4. Maintenance

Après avoir potentiellement gagné des Gemmes, si l'IA a moins de 3 dés sur son plateau Adversaire IA, elle gagne autant de dés que ce qui est indiqué au-dessus du dé le plus à droite sur son plateau Adversaire IA. S'il ne reste plus suffisamment de dés dans la réserve pour compléter ses 3 dés, elle gagne 1 Gemme par dé qu'elle ne peut pas prendre. Défaussez ensuite toutes les cartes Objectif utilisées durant cette Manche.

Par exemple, si l'IA n'a qu'un dé sur son plateau, elle en gagne 2 pour la prochaine Manche. Par contre, elle en a déjà 4 dés elle n'en gagne pas de nouveau.

Tuiles Amélioration de l'IA

- ★ Récolte : une fois débloquée, l'IA gagne 1 Gemme de plus à chaque Manche (même si elle n'en gagnerait pas autrement).
- ★★ Maintenance : une fois débloquée, l'IA gagne 1 dé de plus à chaque Manche (même si elle n'en gagnerait pas autrement).
- ★★★ Exécution : une fois débloquée, l'IA joue 1 carte Objectif IA supplémentaire à chaque Manche (de la même manière qu'elle joue la 2^{ème} carte Objectif IA de chaque Manche).

Règles pour activer les dés IA

Pour activer un dé sur le **plateau Négociation** dans n'importe quelle colonne, l'IA se réfère aux coûts (en Gemmes) indiqués sous le Jayek. Elle dépensera autant de Gemmes que possible. Par exemple, avec la carte Objectif IA ci-dessous et 4 Gemmes dans sa réserve, elle active le dé le plus à droite de son plateau Adversaire IA (en lui donnant la valeur 5) sur la 3^{ème} ligne du Leyrien (ou le premier emplacement libre au-dessus dans la même colonne si celui-ci est déjà occupé).

L'IA peut déclencher des avantages et des revers mais sans en bénéficier ou en souffrir. Déplacez simplement le jeton Négociation approprié (le plus à gauche, si plus d'un revers s'applique) vers l'espace disponible le plus à gauche du côté droit du plateau Négociation. Notez également que l'IA ne déclenche aucune Capacité de Clan.

L'IA n'active un dé au **Dépôt** que s'il y a un emplacement disponible dans la colonne correspondant à la valeur de son dé. Elle doit aussi payer 1 Gemme pour activer le dé. L'IA active toujours son dé sur la ligne la plus haute disponible dans le Dépôt. Notez que l'IA ne gagne pas de récompense en activant des dés ici.

Pour activer un dé au **Laboratoire**, l'IA n'a besoin que d'un seul dé mais cela bloque cet emplacement au joueur humain. Ensuite, elle déverrouille sa prochaine tuile Progrès disponible en la retournant sur son plateau Adversaire IA. L'IA a 3 tuiles Progrès et les déverrouille dans l'ordre (1 étoile, 2 étoiles puis 3 étoiles). Quand l'IA a déverrouillé ses 3 tuiles Progrès, elle ne peut plus activer de dés au Laboratoire.

Quand l'IA active la **Fonderie**, tournez et résolvez immédiatement une carte Objectif IA normalement (sans activer la Moissonneuse). Notez que cette carte ne compte pas dans le quota de cartes Objectif IA (2-3) pour la Manche.

Pour activer un dé au **Marché** et au **Camp Minier**, l'IA remplit l'emplacement vide le plus à gauche et gagne toujours le nombre de Gemmes indiqué sur la carte Objectif IA (pas celui de l'emplacement du dé).

Pour activer un dé à l'**Académie**, l'IA doit remplir l'emplacement correspondant à la valeur de son dé. Le nombre de dés que l'IA gagne est inscrit sur chaque carte Objectif IA. Ils sont posés sur les emplacements libres en haut de son plateau Adversaire IA, de gauche à droite. L'IA ne peut plus activer l'Académie s'il n'y a plus de dés dans la réserve.

Fin de la Partie et Scores

Comme dans une partie standard, la variante solo s'arrête à la fin de la 8^{ème} Manche.

Le joueur humain marque ses points normalement. L'IA marque ses points pour :

1. Ses dés activés sur le plateau Négociation (varie en fonction du plateau Adversaire IA choisi).
2. Ses dés activés au Dépôt (varie en fonction du plateau Adversaire IA choisi).
3. La position de sa Moissonneuse sur le plateau Planète : déplacez sa Moissonneuse sur la tuile Cache-Gemme la plus proche (sur la tuile avec le plus de points si égalité de distance).
4. Les tuiles Progrès IA déverrouillées (2 points par tuile).
5. Les Gemmes de sa réserve (1 point par Gemme).



CARTES OBJET

Archive - Gagnez 1 point par 2 cartes Objet encore dans votre main.

Armure de Jrayek - Gagnez 1 dé en activant un dé sous le Jrayek.

Armure de Leyrien - Gagnez 1 dé en activant un dé sous le Leyrien.

Armure de Zcharo - Gagnez 1 dé en activant un dé sous le Zcharo.

Axolotl - Gagnez 1 point par 4 Algue encore dans votre réserve.

Badge d'Identification - Gagnez 2 cartes Objet supplémentaires en activant un dé au QG.

Base Hydraulique - Payez 5 Eau de moins pour activer des dés à la Salle de Contrôle.

Bouclier de Jrayek - Gagnez 2 points par dé que vous avez activé sous le Jrayek.

Canon à Eau - Payez 5 Eau de moins pour activer des dés à la Fonderie.

Capsules de Sommeil - Gagnez 1 point par dé encore dans votre réserve et au QG.

Casquette du Capitaine - Gagnez 1 dé supplémentaire en activant un dé à l'Académie.

Cellules d'Algue - Payez 2 Algue de moins pour activer des dés au Laboratoire.

Codes de Sécurité - Gagnez 5 Eau supplémentaires en activant un dé au QG.

Cristaux de Glace - Payez 7 Eau de moins pour activer des dés au Laboratoire.

Drone de Surveillance - Gagnez 2 points par Objet visible devant vous (incluant celui-ci).

Drone Travailleur - Gagnez 2 points par carte Objet avec une capacité active durant la partie devant vous.

Foreuse de Jrayek - Payez 5 Eau de moins pour activer un dé au Camp Minier.

Grogg - Gagnez 1 point par 5 Eau encore dans votre réserve.

Jakhaw - Gagnez 1 point par tuile Amélioration sur votre Base de Recherche (sans compter le 1^{er} Garage).

Karvyk - Gagnez 1 point par tuile Ferme sur votre Base de Recherche (sans compter les Fermes de départ).

Lampe de Zcharo - Gagnez 1 Énergie en activant un dé au Marché (avant l'échange).

Pack d'Eau - Gagnez 5 Eau en activant un dé sur le plateau Négociation.

Panier de Leyrien - Gagnez 2 Algue en activant un dé au Marché (avant l'échange).

Pièces Détachées - Payez 1 Énergie de moins pour activer des dés à la Fonderie.

Pompe de Jrayek - Gagnez 5 Eau en activant un dé au Marché (avant l'échange).

Raffinerie - Payez 1 Énergie de moins pour activer des dés à la Salle de Contrôle.

Registre - Gagnez 1 carte Objet en activant un dé au Dépôt (après l'échange d'un Objet).

Relique Alien - Gagnez 1 point par dé que vous avez activé sur le plateau Négociation.

Réserve de Limonade - Payez 5 Eau de moins en activant un dé au Dépôt.

Robot Ingénieur - Gagnez 1 point par dé que vous avez activé au Dépôt.

Sceptre de Leyrien - Vous pouvez choisir d'ignorer les revers (ne déplacez pas de jeton Négociation).

Serpent de Leyrien - Gagnez 2 points par dé que vous avez activé sous le Leyrien.

Vaisseau de Zcharo - Gagnez 2 points par dé que vous avez activé sous le Zcharo.

Yeki - Gagnez 1 point par 2 Gemmes encore dans votre réserve.

Zcarpi - Gagnez 1 point par 2 Énergie encore dans votre réserve.

CLARIFICATIONS DES PLATEAUX PERSONNAGE

Akira Hope

Essayez d'éviter d'altérer physiquement les dés quand vous utilisez sa capacité. Les dés de valeur 1 ou 2 peuvent être utilisés pour activer des Fermes qui nécessiteraient un 6.

Dan Gautama

Par exemple, si Dan activait un dé dans la ligne supérieure du Dépôt, il pourrait non seulement déplacer sa Moissonneuse, mais il gagnerait aussi 1 dé ou 2 cartes Objet.

Jakob Olander

Il doit toujours payer le coût de la Fonderie. Cependant, la tuile Amélioration gratuite ne lui coûte rien de plus. De même, les dés qu'il utilise à la Fonderie n'influencent pas le choix de la tuile Amélioration qu'il peut prendre gratuitement.

Lysias James

Par exemple, après avoir déclenché un revers, il pourrait choisir la punition la plus à droite et au lieu de perdre une tuile Ferme, il en gagnerait une. En d'autres mots, il traite les revers comme des avantages.

Naira Sol

Annule le coût d'activation des dés de ses Garages mais ne rend pas les actions qu'elle réalise avec ses dés moins chères.

Roslyn Ashford

Les dés du QG comptent toujours dans son total.

Sable Lesedi

Elle ne peut utiliser ses capacités qu'après avoir récolté à partir de son emplacement actuel. Si elle déplace sa Moissonneuse sur un emplacement où il a 1 Gemme ou 3 Eau, elle les ajoute immédiatement à sa réserve.

Troy Sullivan

Par exemple s'il activait un dé sur la 1^{ère} ligne du Zcharo, il ne payerait que 2 Énergie au lieu de 4.

AVANTAGES & REVERS



+ Gagnez gratuitement une tuile Ferme visible au Laboratoire.

- Perdez 1 de vos tuiles Ferme achetées. Si vous retirez une Ferme qui n'est pas celle la plus à droite, glissez les autres Fermes vers la gauche pour combler l'emplacement.



+ Gagnez gratuitement une tuile Amélioration visible à la Fonderie.

- Perdez 1 de vos tuiles Amélioration achetées. Si vous retirez une Amélioration qui n'est pas la plus à droite, glissez les autres Améliorations vers la gauche pour combler l'emplacement.



+ Déplacez votre Moissonneuse sur une case adjacente du plateau Planète.

- Déplacez votre Moissonneuse sur une case adjacente de manière à ce qu'elle se rapproche du centre de la Planète. S'il y a 2 emplacements possibles, vous choisissez.



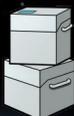
+ Gagnez 1 Gemme de la réserve.

- Défaussez 1 de vos Gemmes dans la réserve.



+ Gagnez 1 dé de la réserve.

- Défaussez 1 de vos dés (de n'importe où, y compris un dé déjà activé) dans la réserve.



+ Piochez 2 cartes Objet.

- Défaussez 2 cartes Objet de votre main.

TUILES FERME



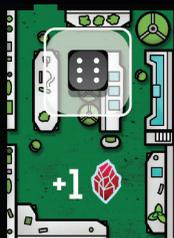
Gagnez 3 Eau à chaque récolte



Gagnez 2 Algue à chaque récolte



Gagnez 1 Énergie à chaque récolte



Gagnez 1 Gemme durant la récolte (nécessite un dé de valeur 6 pour l'activer)



Gagnez 2 dés durant la récolte (nécessite un dé de valeur 6 pour l'activer)



Gagnez 3 points en fin de partie



Gagnez 1 Algue ou 1 Énergie durant la récolte (nécessite un dé pour l'activer)

Gagnez aussi 1 point en fin de partie

TUILES AMÉLIORATION



Quand vous activez le dé de ce Garage, vous pouvez modifier sa valeur de +1 ou -1.

Gagnez aussi 1 point en fin de partie



Quand vous activez le dé de ce Garage, vous pouvez augmenter sa valeur jusqu'à +2.

Gagnez aussi 1 point en fin de partie



Quand vous activez le dé de ce Garage, vous pouvez utiliser sa valeur opposée (1=6, 2=5, 3=4).

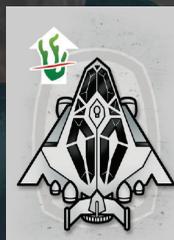
Gagnez aussi 1 point en fin de partie



Gagnez 2 points en fin de partie



Une action réalisée avec le dé de ce Garage vous coûte 5 Eau de moins



Quand vous activez le dé de ce Garage, ignorez le coût en Algue de ce garage