

EMPIRES OF THE VOID

La galaxie est en guerre. L'Empire Pyrious a du mal à se maintenir au pouvoir, et quelques jeunes races extraterrestres voient cela comme une occasion attendue depuis longtemps pour devenir la prochaine superpuissance galactique. Dans chaque monde les chantiers navals accroissent leur production de vaisseaux, les discussions et les accusations du conseil galactique deviennent de plus en plus chaud. La tension est palpable sur des années-lumière. En ce moment même, des alliances secrètes sont en cours et des races intelligentes vont rapidement prendre parti.

Dans Empires of the Void, de deux à quatre joueurs s'affrontent pour étendre leur empire dans une vaste galaxie. Chaque fois qu'un joueur atteint une nouvelle planète, il doit décider soit de la conquérir et de la dépouiller de ses ressources, ou soit de se lier d'amitié avec les indigènes et ainsi obtenir leur capacité spéciale. Les joueurs gagnent des points de victoire en développant leurs empires, grâce à la croissance technologique, et en contrôlant le conseil galactique. Le joueur avec le plus de points de victoire après trois rounds gagne la partie et devient le prochain souverain de la galaxie!



Composants

- A) Plateaux joueur (8)
- B) Technologies (4 séries de 19)
- C) 12 Starfighter, 8 Centipedes, 3 diplomates, 10 Starcruisers, 4 Sunhammers, 11 jetons allié (4 sets)
- D) Jetons crédit
- E) Jetons point de victoire
- F) 6 Vaisseaux neutres, 6 Moths, 6 tempêtes, 6 trous noirs, 6 Firebugs, 6 Shooting Stars (3 infestateurs)
- G) Cartes planète (15)
- H) Cartes diplomatie
 - I) Cartes événement
- J) Jetons planète (12)
- K) Plateau du conseil galactique
- L) 7 hexagones de galaxie, 4 plateaux planète d'origine
- M) Autres jetons (Trou de ver, Rébellion, Appel de détresse, Pirates, Événement, jetons Infestateur)
- N) Dés (6)

Installation

1. Placez le plateau hexagone avec la planète Pyrious au centre de la table. Placez les six hexagones restants au hasard autour de l'hexagone central. (Remarque:.. Ceci est pour le jeu à quatre joueurs S'il vous plaît consultez les sections de jeu pour deux ou trois joueurs à la fin de ce livret de règles pour l'installation appropriée et les règles à deux ou trois joueurs)
2. Placez les jetons crédit, les jetons de points de victoire, les cartes de planète, et les vaisseaux neutres (ceux avec un vide, un fond étoilé) dans un endroit facilement accessible à côté du plateau.
3. Mélangez les cartes diplomatie et placez le paquet faces cachées à côté du plateau.
4. Mettez en place la pile de cartes événement. Prenez les trois cartes de pointage et placez-les faces cachées en trois piles séparées A, B et C. Mélangez les cartes événement restantes. Sur la carte de score "A", placez 4 cartes événements, sur la carte de score "B" placez 3 cartes événements, et sur la carte de score "C" placez 2 cartes événements, toutes faces cachées. Empiler la pile A sur la pile B, puis placer ces 2 piles sur la pile C. C'est la pile de cartes événement. Placez-la à côté du plateau.
5. Lancez les dés pour déterminer le premier joueur.
6. En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une race extra-terrestre et place le plateau joueur approprié en face de lui. Chaque joueur prend le monde d'origine de la race qu'il a choisit, avec un ensemble de jetons technologie, vaisseaux spatiaux et jetons allié d'une couleur, et les crédits de départ. (les crédits de départ sont égales à la quantité de crédits indiqués dans le coin supérieur droit du plateau joueur.) Pour une partie plus facile, il est préférable pour les joueurs de séparer leurs technologies qui ne requiert pas d'échanges de marchandises de celles qui l'ont.

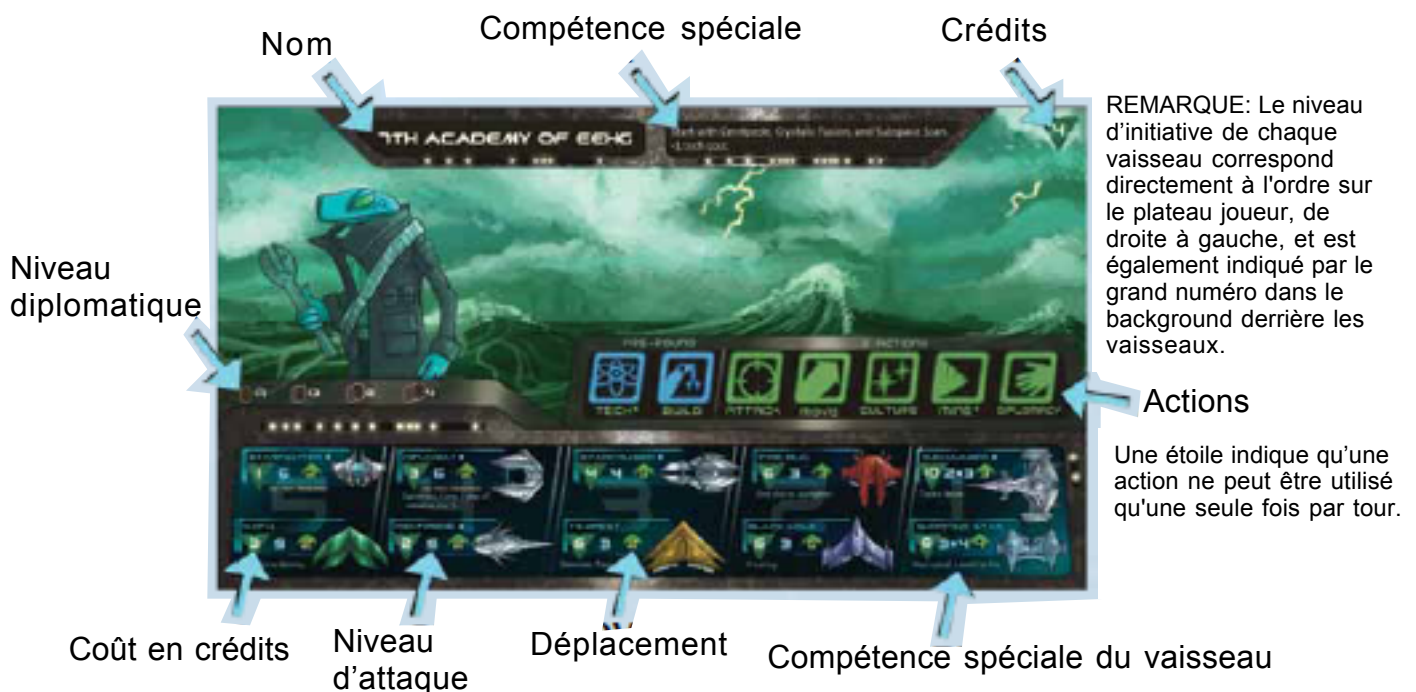
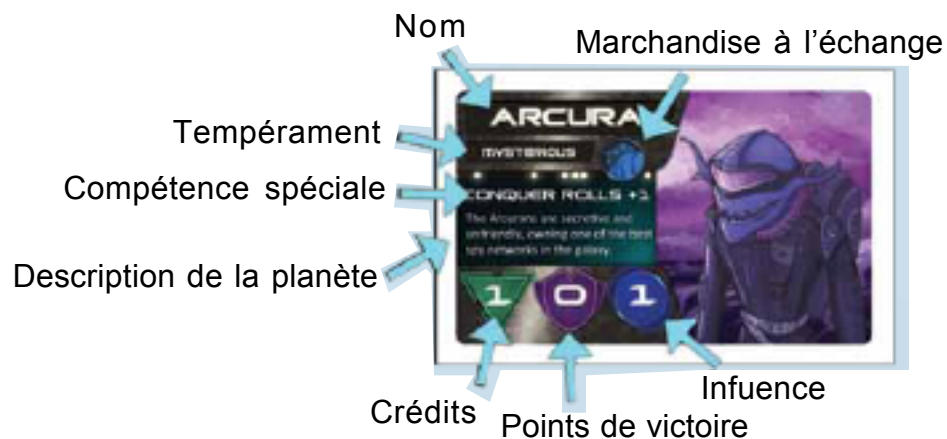
7. Le premier joueur place son monde d'origine dans l'un des coins du plateau. Le deuxième joueur doit alors placer son monde d'origine dans le coin disponible suivant, dans le sens horaire. Le troisième joueur saute un coin et met son monde d'origine dans le prochain coin, le quatrième joueur place son monde d'origine dans le prochain coin, dans le sens horaire. (Un «coin» se réfère à l'une des six cases vierges que les joueurs peuvent faire correspondre au plateau joueur.)

8. En commençant par le troisième joueur et en allant dans le sens horaire, chaque joueur peut choisir de faire pivoter un plateau hexagone. L'hexagone doit être adjacent au monde d'origine du joueur, et ne doit pas avoir déjà été tourné par un autre joueur.

9. Tous les joueurs tirent deux cartes diplomatie. La limite de la main de départ de cartes diplomatie est de 3, mais peut être augmentée par la recherche de certaines technologies.

Vous êtes maintenant prêt à jouer.

Plateau joueur et cartes Planète



Remarque: Les vaisseaux munis d'une étoile sont disponibles pour chaque race (avec la technologie appropriée). Pour avoir accès à d'autres vaisseaux, vous devez être allié avec une planète spécifique.

Vue d'ensemble

Gagnez des points de victoire à la fin de 11 rounds de jeu en contrôlant des planètes, en possédant des technologies, et en influençant le conseil galactique.

Une source importante de points de victoire est l'expansion de votre empire à travers l'acquisition de nouvelles planètes. Les planètes peuvent être obtenue par la conquête ou par la diplomatie. Si vous réussissez à utiliser la diplomatie, vous placez l'un de vos jetons allié sur la planète pour montrer que vous êtes maintenant alliés pour le reste de la partie. Placez également un jeton allié sur la carte. Les planètes alliées donnent des crédits, des points de victoire, de l'influence, des biens commerciaux et des capacités spéciales à votre empire. Si, d'autre part, vous avez réussi à conquérir une planète, les habitants indigènes se montrent peu coopératifs. La planète vous donne des crédits, des points de victoire, et des biens commerciaux, mais vous n'avez pas accès à l'influence ou la capacité spéciale. Si vous conquérissez une planète, placez l'un de vos jetons ennemi sur la planète.

Si un joueur conquiert une planète alliée avec un autre joueur, il place son pion ennemi sur le dessus du jeton allié du joueur sur la planète sur le plateau. Il y aura deux jetons sur la planète en même temps. Le joueur conquérant prend la carte planète et met son jeton propriétaire dessus (le joueur allié n'a pas besoin de mettre son jeton sur la carte, seulement la planète).

Un joueur est considéré comme "propriétaire" ou "en contrôle" d'une planète qu'il soit un conquérant ou un allié. Contrôler une planète donnent souvent accès à de bonne marchandise. Il existe cinq types de marchandises (métaux, cristaux, formes de vie, gaz et artefacts), ils sont importants pour la recherche de certaines technologies (et vont également récompenser les joueurs avec des points de victoire).

Événements et Rounds

Le jeu se déroule sur 11 rounds. Au début de chaque round, tous les joueurs construisent des vaisseaux et recherchent une technologie en phase de pré-ROUND. Les joueurs effectuer les deux actions simultanément, dans n'importe quel ordre.

Dans la PHASE PRÉ-ROUND les joueurs peuvent faire ce qui suit:



CONSTRUIRE

Vous pouvez construire autant de vaisseaux que vous pouvez vous le permettre. Discartez le nombre requis de crédits égal au coût des vaisseaux et placez les vaisseaux sur votre monde d'origine. Le nombre de vaisseaux qu'un joueur peut posséder est limitée par le nombre de jetons vaisseaux. Les joueurs peuvent garder des crédits et les utiliser lors de tours ultérieurs.



RECHERCHE DE TECHNOLOGIE.

Rechercher une nouvelle technologie. Les technologies ajoutent des effets permanents qui font progresser votre empire spatial et lui accorde de nouvelles capacités. Vous devez payer le coût en crédit (indiqué sur la carte), posséder la technologie préalable (en texte jaune sur le fond), et, dans certains cas, vous devez également contrôler la marchandise appropriés. Certaines technologies ne nécessitent pas de marchandise appropriée pour la recherche. Lorsque vous achetez une technologie qui demande une marchandise, vous n'avez pas à «payer» de marchandises; il vous suffit de contrôler une planète qui a la bonne marchandise. Il existe cinq types de marchandises: les métaux, les cristaux, les formes de vie, le gaz, et les artefacts. Si vous ne contrôlez pas de planète avec la bonne marchandise dont vous avez besoin, vous pouvez négocier le troc avec d'autres joueurs afin de gagner leur permission "d'utiliser" la marchandise qu'ils contrôlent. Vous pouvez échanger des cartes, crédits, etc. en échange de cette faveur. Vous ne pouvez jamais échanger des points de victoire ou des cartes planète.

Une fois que vous avez recherché la technologie, prenez le jeton et placez-le sur votre plateau individuel. NOTE: Cette action doit être effectués uniquement une fois par round.

Note du fabricant: La phase de pré-round est destinée à maintenir un jeu plus rapide et bourré d'action. Pour cette raison, l'ordre du tour ne change pas pendant la partie. Si vous souhaitez faire les tours de construction durant la phase de pré-rounds et aussi jouer en modifiant l'ordre du tour, s'il vous plaît voir la section des Règles Avancé vers la fin de ce livret.

Cartes événements.

Quand tous les joueurs ont terminé la phase de PRE-ROUND, le premier joueur tire une carte à partir de la pile de cartes événement, lit la carte, et suit les instructions. Certains événements restent actifs jusqu'à ce que l'événement soit résolu, et certains événements sont à effet unique.

Remarque: Les trois cartes événement de score ont un "Score" au dos. Cela permet aux joueurs d'avoir un avertissement que le prochain round sera un événement score et à se préparer en conséquence.

Variante de jeu court: Si vous voulez jouer une partie plus courte, terminé le jeu après l'événement de second score. Cela permettra de réduire le temps de jeu de trente à soixante minutes.

Les actions

A votre tour, vous avez 3 actions à diviser entre les options suivantes. Les actions peuvent être exécutée plus d'une fois (sauf indication contraire) et dans n'importe quel ordre.



Se DÉPLACER

Déplacer l'un de vos vaisseaux le long des lignes reliant les planètes jusqu'à autant de cases que la valeur de déplacement du vaisseau. Chaque planète sur le plateau et chaque cercle de lumière est considéré comme une "case" pour les mouvements.

Sur le plateau il y a aussi trois types d'obstacles: les astéroïdes, les mines, et les défenses anciennes (monstres de l'espace). Vous ne pouvez pas déplacer les vaisseaux à travers les obstacles, sauf si vous avez la technologie nécessaire ou la capacité spéciale de le faire. Les obstacles ne sont pas considérés comme des cases, à l'exception des trois cases avec des astéroïdes sur l'hexagone avec au centre la planète Pyrious.

Le même vaisseau peut se déplacer plusieurs fois dans un tour à l'aide de plusieurs actions se déplacer.



ATTAQUER.

Initier le combat sur une case où vous avez des vaisseaux. Vous pouvez cibler une planète ou les vaisseaux de l'adversaire. Lorsque vous lancez une attaque, indiquer le joueur que vous attaquez. (Les cases peuvent avoir des vaisseaux de plusieurs joueurs.) Tous les vaisseaux des deux côtés roulent une attaque dans l'ordre d'initiative des vaisseaux, de droite à gauche sur le plateau individuel. (c.-à-d. l'initiative de 1 à 5.) Tous les vaisseaux roulent un dé et prennent un hit pour détruire, sauf indication contraire. Pour faire une attaque réussie avec un vaisseau, vous devez rouler au-dessus de son niveau d'attaque (le numéro au centre à côté du vaisseau, avec aucune icône derrière). Les pertes sont prises après que chaque niveau d'initiative soit roulé. Les joueurs peuvent choisir lequel de leurs vaisseaux enlever comme pertes. Pour atteindre un résultat "gagner une bataille", vous devez détruire tous les vaisseaux de l'adversaire dans une case.

Exemple: Bob a un Sunhammer et un Starcruiser. Alex a un Starcruiser et deux Starfighter. Bob lance deux dés pour le premier Sunhammer parce qu'il a la plus grande initiative. Il obtient un deux et un trois, il réussit seulement un coup.

Alex décide de perdre un de ses deux Starfighter. Les vaisseaux suivants dans l'ordre d'initiative sont les Starcruisers. Bob roule pour son Starcruiser et rate, tandis qu'Alex lance une attaque réussie avec un de ses Starcruisers. Bob décide de perdre seulement son Starcruiser. Cela lui laisse le Sunhammer. Le vaisseau suivant dans l'ordre d'initiative est le Starfighter d'Alex qui lui reste. Il roule et manque, et la bataille se termine par Bob gardant son Sunhammer et Alex gardant son Starcruiser et un Starfighter.

Si vous avez du succès dans une attaque impliquant une planète, placer l'un de vos jetons ennemi sur la planète. Prenez la carte planète. Seulement les planètes conquises vous donnent des points de victoire, des crédits, et des marchandises (pas leur capacité spéciale ou influence).

Si un adversaire contrôle la planète, ciblez ses vaisseaux dans cet case incluant la planète comme cible. Si vous réussissez à détruire tous les vaisseaux de ce joueur, vous pouvez prendre le contrôle de la planète, indépendamment de si oui ou non tous les autres joueurs ont actuellement des vaisseaux sur cette case planète. Si le joueur n'a pas de vaisseau, mais contrôle la planète, vous devez toujours utiliser une action d'attaque pour lui prendre la planète (sans avoir à faire un jet d'attaque).

Lors de la prise de contrôle d'une planète, plusieurs scénarios peuvent se présenter:

1. La planète était contrôlé par un autre joueur.

a) Ce joueur a conquis la planète, dans ce cas, le nouveau conquérant peut:

1 - Conquérir le planète.

2 - Libérez la planète.

b) Ce joueur était allié avec la planète.

2. La planète était une planète neutre.

1. a) Lorsque vous prenez le contrôle d'une planète qui a déjà été conquise par un adversaire, vous pouvez soit. 1 - la garder (dans ce cas, vous êtes considéré comme un "conquérant"), ou 2 - la libérer (dans ce cas, vous êtes un "libérateur").

1. a) 1 - Si un joueur devient le nouveau conquérant, le vainqueur précédent retire son jeton ennemi de la planète et le nouveau conquérant place son jeton ennemi sur la planète et prend la carte planète.

1. a) 2 - Si vous choisissez de libérer la planète, le vainqueur précédent retire son jeton ennemi de la planète et de la carte planète et elle devient neutre. Vous pouvez utiliser la diplomatie pour essayer de vous allier avec une action diplomatie séparée, si vous avez une carte diplomatie du type de la planète, vous pouvez utiliser la carte dès que vous libérer la planète afin de vous allier avec et de devenir des alliés. (Cela ne nécessite pas une action.) Vous ne pouvez pas libérer une planète qui a déjà un allié. Si une de vos planètes alliées est conquise, vous êtes toujours allié avec la planète. Toutefois, vous perdez le contrôle de celle-ci et tous ses avantages et ses ressources jusqu'à ce que vous repreniez le contrôle de la planète, auquel cas vous retrouver instantanément tous les avantages.

1. b) Si un joueur conquiert une planète qui est allié avec un autre joueur, il place son jeton ennemi sur le dessus du jeton du joueur allié à la planète. Il y aura donc deux jetons sur la planète en même temps. Le joueur conquérant prend la carte de la planète et place son jeton ennemi dessus. (Le joueur allié doit seulement garder son jeton allié sur la planète, pas sur la carte planète.)

2. Si la planète est neutre, vous pouvez choisir de cibler la planète afin de la conquérir. Pour réussir à prendre le contrôle d'une planète neutre, il vous suffit de rouler une attaque réussie.

L'invasion de la planète d'origine d'un joueur fonctionne comme n'importe quelle autre planète envahit que le joueur possède. Si vous conquérissez la planète d'origine d'un autre joueur, vous gagnez un supplément de 2 points de victoire pour aussi longtemps que vous la contrôlez. Ce joueur perçoit encore les crédits figurant dans le coin en haut à droite sur son plateau individuel, et peut continuer à construire des vaisseaux de sa planète d'origine.

Si vous ne parvenez pas à conquérir une planète ou à éliminer des vaisseaux adverses sur une case, vous pouvez dépenser des actions supplémentaires pour essayer de nouveau. (c.-à-d. Vous pouvez lancer une attaque sur la même case plusieurs fois par tour en utilisant plusieurs actions d'attaques.)



CULTURE.

Piochez une carte à partir de la pile de cartes diplomatie. Ces cartes sont nécessaires pour effectuer l'action diplomatie. La limite de votre main pour les cartes de diplomatie lorsque le jeu démarre est de 3, mais ceci peut être augmenté par la recherche de certaines technologies. Il existe cinq types de cartes diplomatie: militaristes, capitaliste, savante, mystérieuse, et pacifique. Les cinq types de cartes coïncident avec les cinq différents tempéraments extra-terrestres. Les cartes diplomatie peuvent être échangées entre les joueurs à tout moment. (échangez quand ce n'est pas votre tour pour ainsi gagner du temps et accélérer le jeu.)

Les cartes diplomatie incluent également des capacités spéciales tactiques qui peuvent être utilisés à la place de la fonction de diplomatie. Le nombre de cartes nécessaires pour utiliser la capacité précède la description de la capacité. Les cartes doivent être du même type de diplomatie, mais ne doivent pas contenir la même capacité tactique. Lorsque vous utilisez la capacité, jeter les cartes. Une capacité tactique ne nécessite pas d'utiliser une action, et vous pouvez l'utiliser à tout moment (sauf si elle ne s'applique que pendant votre tour, comme quand elle vous donne une action supplémentaire). **Astuce: Cela peut être important plus tard dans le jeu quand il y a moins de planètes à laquelle s'allier.**



MINE

Utilisez une action pour récolter 1 crédit.

NOTE: Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par tour.



DIPLOMATIE

Essayer de s'allier à une planète et en faire votre allié. Pour essayer la diplomatie, vous devez disposer d'un vaisseau Diplomate à la planète à laquelle vous essayez de vous allier et la planète doit être neutre / non contrôlé. Vous devez aussi avoir au moins une carte du même type que le tempérament de la planète à laquelle vous essayez de vous allier, et toutes les cartes jouées doivent être de ce tempérament. Rouler trois dés. Le résultat que vous devez rouler pour avoir du succès est déterminé par le nombre de cartes diplomatie que vous jouez, comme cela est indiqué sur les plateaux individuel. Si vous avez une carte, vous devez rouler un 17 ou plus pour vous alliez à la planète. Si vous avez deux cartes, vous devez rouler un 13 ou plus. Si vous avez trois cartes, vous devez rouler un 8 ou plus. Si vous disposez de quatre cartes, vous devez rouler un 4 ou plus.

Si vous réussissez, discartez les cartes diplomatie jouées, placez un de vos jetons alliés sur la planète, prenez la carte planète, et aussi placer un de vos jetons alliés sur la carte afin que vous n'oubliez pas que la planète vous donne sa capacité spéciale et de l'influence. Si vous échouez, vous ne discartez pas les cartes diplomatie et vous pouvez essayer de nouveau en dépensant une autre action. Les planètes qui sont vos alliés donnent leurs crédits à votre empire, leurs points de victoire, leur l'influence, leurs marchandises, et une capacité spéciale. Une fois qu'une planète est allié avec vous, aucun autre joueur ne peut recourir à la diplomatie sur cette planète.

Fin du jeu

À la fin de votre tour, collecter un certain nombre de crédits correspondant à la somme du montant dans le coin supérieur droit de votre plateau individuel plus ceux donnés par les planètes que vous contrôlez (indiqué par le symbole crédits vert sur les cartes planète).

Scoring

Les événements des rounds 5, 9, et la fin du round 11 ont des événements de score, permettant ainsi aux joueurs de collecter des jetons points de victoire à trois reprises pendant la partie. Les joueurs accumulent des points de victoire pour ces trois domaines: les planètes, les technologies et le conseil galactique. Les joueurs doivent garder leurs jetons point de victoire face cachée et secret.

Les planètes: Le nombre de points de victoire qu'un joueur reçoit pour chaque planète qu'il contrôle est indiqué par le symbole mauve de points de victoire sur chaque carte planète.

TECHNOLOGIES: Le nombre de points de victoire qu'un joueur reçoit pour chaque technologie qu'il a recherché est indiquée par le symbole violet de points de victoire sur chaque carte planète.

Le Conseil Galactique: Les joueurs ajoutent leur influence de toutes les planètes alliées (indiquée par le symbole influence bleu sur les cartes planète) et marquent leurs positions sur le plateau du conseil galactique. Le joueur avec le plus grand nombre d'influence gagne le montant supérieur en points de victoire indiqués sur la carte de score, tandis que le 2ème joueur avec le plus grand nombre d'influence gagne la prochaine montant inférieur de la liste en points de victoire. Si les joueurs sont à égalité au premier rang, additionnez les deux totaux de points de victoire ensemble et répartissez-les de manière égale. Si les joueurs sont à égalité au deuxième rang, diviser le deuxième nombre uniformément (arrondi au supérieur). Les joueurs ne peuvent pas marquer sur le Conseil Galactique s'ils n'ont pas d'influence, même si le nombre de joueurs qui ont une influence est seulement un ou aucun. Le nombre d'influence des joueurs est recalculé à chaque round de score. (c.-à-d. Les scores sur le plateau du Conseil Galactique ne sont pas "reporté" au round de score suivant.)

FIN DU JEU.

Le jeu se termine à la fin du round 11. Les joueurs tirent la dernière carte événement (la douzième carte) le onzième round prend fin tout de suite et un scoring a lieu pour la troisième et dernière fois. Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur et le nouvel empire dominant dans la galaxie!

Bris d'égalité: Si des joueurs sont à égalité, le joueur avec le plus de planètes est le gagnant. Si des joueurs sont toujours à égalité, le joueur avec le plus d'influence est le gagnant, puis le plus de technologies, puis le plus de crédits non dépensés.

Règles avancées

Dans les règles avancées, on débute par les changements d'ordre du tour au début de chaque round avant la phase de pré-round. Le joueur qui contrôle le plus de planètes joue en premier, le joueur second joue en deuxième, etc. En cas d'égalité, le joueur avec le plus faible nombre d'influence joue en premier. Si des joueurs sont toujours à égalité, le joueur avec la plus grande quantité de crédits non dépensés joue en premier. Si des joueurs sont toujours à égalité, utilisez l'ordre du tour du round précédent.

Au lieu de construire et de rechercher des technologies en même temps dans la phase de pré-round, les joueurs construisent des vaisseaux et font de la recherche dans l'ordre du tour.

Clarifications des vaisseaux Diplomate:

Peut entraîner avec lui tout vaisseau d'une initiative de 4 ou 5 quand il se déplace.

Fire Bug: Obtient un lancé d'attaque gratuit contre les Starfighter adverses qui sont impliqués dans la bataille avant que la bataille ne commence.

Moth: Prend deux hits pour détruire. (Gardez la trace des dégâts avec un jeton de points de victoire.) Un vaisseau Moth ne peut pas être réparé. Ainsi, les dommages restent jusqu'à ce qu'il soit détruit. Les Moth ne tiennent pas compte des obstacles du plateau pendant le mouvement.

Shooting Star: Lance trois dés et touche à 4+, mais doivent payer un crédit pour tirer.

Sunhammer: Lance deux dés et touche à 3+.

Clarifications de la technologie Camouflage:

Si votre vaisseau possède un camouflage et que ce vaisseau fait une attaque réussie, vous pouvez choisir la victime au lieu de votre adversaire. Si votre adversaire a des vaisseaux avec la capacité de détection, cela annule votre capacité de camouflage.

Détection: Annule les capacités de camouflage des vaisseaux adverses dans la même case.

Docking Bay: Permet au diplomate de transporter quatre Starfighter supplémentaires.

Port Spatiale: Lorsque vous recherchez la technologie Port spatial, placez immédiatement l'un des jetons port spatial sur une planète que vous contrôlez. Lors de la construction des vaisseaux, vous pouvez maintenant en placer un par tour sur une planète avec un port spatial. Si un adversaire prend le contrôle de cette planète, le port spatial est détruit et vous perdez la technologie. Vous pouvez rechercher à nouveau la technologie.

Faisceau Tracteur: Si votre vaisseau a la capacité faisceau tracteur, votre adversaire ne peut pas déplacer ses vaisseaux en utilisant votre rayon tracteur sans votre permission, sauf s'il détruit le vaisseau. Cela s'applique également si un adversaire est tout simplement «de passage» sur la case.

Portail Déformé: Permet aux joueurs de déplacer tous leurs vaisseaux à un coût de deux actions. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer entre les différents vaisseaux diplomates dans la même actions «déplacer tous les vaisseaux". Au cours de l'action "déplacer tous les vaisseaux", si un vaisseau est entraîné par un diplomate, il ne peut pas faire un mouvement individuelle séparée. (c.-à-d. Il ne peut pas se déplacer avant ou après le mouvement avec le diplomate, ou avec un autre diplomate.) Il pourrait, cependant, être pris en charge ou déposés en chemin.

Clarifications de Race Bindok II:

Un joueur qui est allié avec Bindok II a accès à la capacité "retraite". Chaque fois que le joueur est attaqué par un autre joueur, avant que les dés ne soit lancés, le joueur peut choisir de payer un crédit pour déplacer tous ses vaisseaux sur la case attaquée vers la planète la plus proche que ce joueur contrôle. (Le joueur peut en choisir une autre, si la distance est égale.)

Les mystiques de Siri:

Cette race peut, avec une action, utiliser leur capacité "Contrôle mental" de déplacer tout seul un vaisseau appartenant à un adversaire situé dans une case où le joueur Siri possède au moins un vaisseau. Le joueur Siri peut déplacer le vaisseau autant que sa valeur de déplacement. Le joueur Siri ne peut effectuer cette action qu'une fois par tour.

Les Nomades de la Terre: Au début du jeu, donner la technologie additionnelle "terraformation" au joueur qui a choisi les Nomades de la Terre. Lorsque le joueur effectue des recherches pour cette technologie, remplacez la Terre par la Nouvelle Terre.

Les parasites de Sreech: Cette race a son propre vaisseau: l'Infestateur. L'Infestateur ne nécessite pas de technologie pour être construit. Le vaisseau a une action unique: Infester. Avec une action, vous pouvez tenter d'infester une planète sur laquelle un infestateur est situé. Vous pouvez infester les planètes qui sont neutres / incontrôlée et les planètes contrôlées par d'autres joueurs. Pour infester une planète, vous devez rouler 3 ou plus avec un dé. En cas de succès, placez un jeton "infesté" sur la planète. Vous avez accès à la capacité spéciale de toutes les planètes que vous infestez. Vous ne pouvez pas infester des planètes que vous contrôlez, et si vous prenez le contrôle d'une planète qui est infestée, elle perd son état "infestée".

Si un adversaire prend le contrôle d'une planète qui est infestée, la planète reste infestée. La seule façon pour les autres joueurs d'éliminer une infestation est en ciblant l'infestation par une action d'attaque à l'aide d'un ou plusieurs vaisseaux, et ils doivent faire au moins deux coups réussis en une seule action pour l'enlever. Si un adversaire est allié avec une planète que vous avez infestée, il a toujours accès à la capacité spéciale. (Vous êtes tous les deux à l'avoir.) Si deux joueurs ont construit les mêmes vaisseaux spécialisés "extraterrestres neutres", indiquer la propriété avec un jeton influence ou un jeton ennemi.

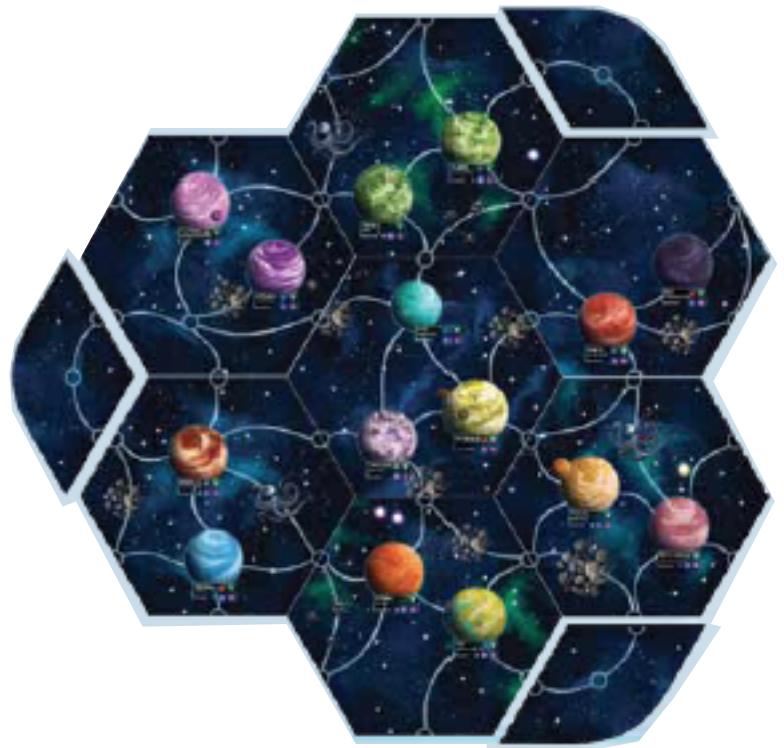
Les parasites de Sreech ont également une technologie unique. Lors de la configuration de jeu, donnez au joueur qui choisit les parasites de Sreech le jeton technologie "Pods Spore".

Note du fabricant: Il est préférable de jouer au moins une partie avant d'essayer le Sreech. Il est très facile de se laisser distraire avec les infestations et perdre de vue le but du jeu: les points de victoire! Rappelez-vous, l'infestation ne donne pas de points de victoire, assurez-vous donc de l'utiliser avec parcimonie. Cependant, il peut être très puissante s'il est utilisé à bon escient.

Le jeu à 3 joueurs.

Lors de la mise en place d'une partie à 3 joueurs, laissez un coin vide entre chaque joueur afin que les trois planètes d'origine soient régulièrement espacées. Chaque joueur doit recouvrir l'une des planètes dans l'hexagone adjacent à la droite de leur planète d'origine avec le côté opposé de l'un des jetons inutilisés d'une planète d'origine. Cela peut être n'importe quelle planète dans l'hexagone. Traiter cette case comme une case vide pendant la partie.

Lorsque le premier joueur choisit un coin dans lequel placer sa planète d'origine, le joueur suivant saute un coin et y place sa planète d'origine, et le joueur suivant fait la même chose (comme indiqué dans le schéma).



Pile de cartes événement:

Avant de créer la pile de cartes événement, cherchez à travers les cartes événements et prenez toutes les cartes qui s'appliquent aux planètes qui sont recouvertes. Mettez ces cartes dans la boîte.

Toutes les autres règles d'installation sont les mêmes.

Le jeu à 2 joueur.

Lors de la mise en place pour le jeu à 2 joueurs, placez l'hexagone Pyrious dans le centre comme d'habitude, mais placez seulement trois hexagones supplémentaires dans le cadre comme indiqué dans le schéma. Positionnez les deux planètes d'origine en coin, comme illustré. Le premier joueur choisit un premier coin, et le second joueur place sa planète d'origine, dans le coin restant. Aucune ne peut être à côté de l'hexagone Pyrious.



Les hexagones des joueurs pouvant être tourner avant de commencer le jeu sont les hexagones directement au-dessus des planètes d'origine des joueurs. Le second joueur tourne en premier, suivi par le premier joueur.

Pile de cartes événement: Avant de créer la pile de cartes événement, cherchez à travers les cartes événements et prenez toutes les cartes qui s'appliquent aux planètes qui sont recouvertes. Mettez ces cartes dans la boîte.

Dans le jeu à 2 joueurs, mélangez les cartes de diplomatie comme d'habitude, puis piochez-en quatre et mettez les en rangée face visible. Chaque tour, un joueur peut échanger jusqu'à deux de ses cartes diplomatie de sa main avec les cartes diplomatie disponibles sur la table à tout moment. Cela ne nécessite aucune action.

Game Design and Illustration: Ryan Laukat

Playtesters: Malorie Laukat, Jakob Nelson, Brandon Laukat, Chris Root, Craig Knight, Robert Lecheminant, Brad Humphrey, Spencer Humphrey, Nathan Humphrey, Joel Weight, Crystal Weight, Bruce Eschler, Stewart Tuft, Seth Jaffee, Michael Mindes, Eric Platt, Russell Wilkerson, Ian Andrews Madsen, A. Brandon Nielsen.

Special thanks to everyone that helped with the design of this game, especially my wife Malorie, my parents Sheryl and Tevis, Jakob Nelson, Chris Root, Brandon Laukat, Robert Lecheminant, Joel Weight, Craig Knight, Brad Humphrey, the Cannonball Regulating Room, the Board Game Designers Guild of Utah, and anyone else I might be forgetting! Also thanks to Emmanuel Le Glatin, Ola Mikael Hansson, boardgamegeek.com, and the boardgamegeek.com community.

Rulebook editing: Joshua Jones

Copyright 2011 Red Raven Games

www.redravengames.com