

JAKE CLANCEY'S
**COSMIC
PI-NEERS**

RULEBOOK



**VESUVIUS
MEDIA**

COSMIC PIONEERS

Fatigué de vivre sur une terre surpeuplée? Vous voulez explorer de nouveaux mondes et chercher des richesses dépassant votre imagination?

Deviens un capitaine d'étoile avec Genesis Corp!

Idyllic Tau Ceti attend les explorateurs courageux. Il y a ni un, ni deux, mais onze planètes qui orbitent dans la zone habitable de Goldilocks de ce grand système d'étoiles!

Utilisez notre Jumpgate à téléporter les vaisseaux spatiaux, des marchandises et des personnes à Tau Ceti, mettre votre base sur la Waystation qui orbite le point de sortie et vous trouvera une nouvelle vaisseau spatiale de colonisation du Classe Exodus (brevet en suspens) en vous attendant, prêt à explorer et à coloniser le nouveau système.

Ici à Genesis Corp nous sommes fiers de notre environnement concurrentiel des entreprises et cela se voit dans nos produits.

Chaque navire est entièrement équipé avec des fusils, des PPC, escadrons de chasse et des tubes de bombardement orbital. Foudroyer la compétition en morceaux, les faire fondre en pâte ou vaporiser les en atomes pour devenir commandant suprême du système!

Éléments de Jeu

- 4 Vaisseaux de Colonies
- 60 Colons en 4 Couleurs
- 17 Cubes Noirs
- 51 Meeples Extra-terrestres
- 10 Cartes de Scénario
- 27 Secteurs Spatiaux
- 25 Cartes d'Extra-terrestres
- 4 Tapis de Jeu
- 20 Jetons de Marchandises
- 32 Jetons de Crédit
- 1 Compteur des Rondes
- 1 Jeton de Premier Joueur
- 1 Dé de Hit Blanc Personnalisé
- 1 Dé Noir

2

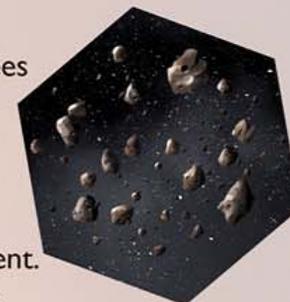
Secteurs Spatiaux

Il existe trois types de secteurs de l'espace différents dans le jeu. Ceux-ci sont divisés en:

Jumpgate et Station d'Échange : Ce sont des secteurs spéciaux où vous pouvez exécuter différentes actions, selon le scénario que vous jouez. Si vous utilisez les deux secteurs, ils devraient être placés aussi loin que possible les uns des autres, sauf si c'est spécifié contrairement.



Ceintures d'Astéroïdes : Au lieu de placer une planète, vous prenez l'une des planètes inutilisées (hexagone) et placez-le avec la ceinture d'astéroïdes vers le haut. Les joueurs ne peuvent pas mettre fin à leur mouvement sur une ceinture d'astéroïde, mais ce secteur compte toujours pour leur points de mouvement.



Les Planètes: Les joueurs se déplacent vers des planètes à l'aventure et les revendiquer en déployant leurs colons. Certaines planètes sont plus dangereuses, mais plus facile à contrôler, tandis que d'autres sont beaucoup plus sûrs pour les colons, mais nécessitent plus d'efforts pour les contrôler. Planètes peuvent être détruits. À cette occasion rare, retourner la face de la planète vers le bas et le laisser sur la table.

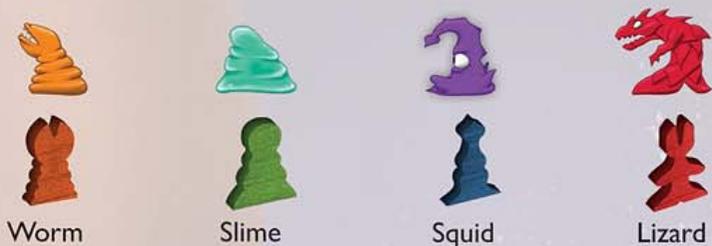


Extra-terrestres

Il existe de nombreux types d'étrangers dans le jeu qui sont indigènes aux planètes que vous explorez et coloniser. Ces étrangers tenteront d'entraver votre expansion. Chaque planète a une espèce indigène, figurant sur l'hexagone du planète.



Chaque extra-terrestre a un symbole de Type d'Extra-terrestres unique, qui indique quel meeples vous devez utiliser pour le représenter sur la carte.



Les Commandants

These cards contain information on the attributes (weapons, cargo, bombs, engines) and the special ability of your Commander. Each attribute gives a different bonus at each level.

1. Les Armes:

Ces cartes contient informations sur les attributs (armes, des marchandises, des bombes, des moteurs) et le talent spéciale de votre commandant. Chaque attribut donne un bonus différent.

2. Cargo:

Niveau 1: 2 Fentes de Cargo. Transport seulement les Colons et/ou Marchandises.

Niveau 2: 3 Fentes de Cargo. Transport seulement les Colons et/ou Marchandises.

Niveau 3: 4 Fentes de Cargo. Transport n'importe quoi, même les Extra-terrestres!

3. Bombes:

Niveau 1: Rouler le Dé de Hit pour déterminer la forme de vie que vous attaquez. Tuer une de cette forme de vie.

Niveau 2: Rouler le Dé de Hit pour déterminer la forme de vie que vous attaquez. Rouler D6 et tuer cette nombre de cette forme de vie.

Niveau 3: Rouler D6 and tuer cette nombre de Colons ou Extra-terrestres. Vous ne pouvez pas attaquer les deux types, vous devez tuer jusqu'à le numéro que vous rouliez.



4. Moteurs: Il indique le nombre maximum de secteurs que vous pouvez déplacer.

5. Talent: Chaque joueur a une talent unique. La légende foncé indique le phase que cette talent pourrait être activer.

6. Fentes de Cargo: Place des Colons, Extra-terrestres, ou Marchandises ici, jusqu'au montant maximum autorisé par votre niveau de Cargo.



CONFIGURATION DU JEU



Titre
Planètes de Fondation
Règles
Carte de Scénario

1. Déterminer le premier joueur. Le joueur qui a plus récemment lu un livre de science-fiction est le premier joueur. Autrement, rouler un dé. Premières joueurs obtiennent le Jeton du Première Joueur.
2. Chaque joueur choisit un Commandant et place un jeton de bois noir sur le premier niveau de chaque attribut. Puis tout le monde obtient une promotion gratuite: vous choisissez un attribut et augmenter son niveau par 1.
3. Choisissez une Carte Extra-terrestres de chaque type d'extra-terrestres et mélangez-les. Tirer au hasard deux Cartes d'Extra-terrestres.
4. Mélangez les Cartes de Scénario et en tirer une au hasard.
5. Créer un pool de planètes en fonction du nombre de couleurs sur les Cartes d'Extra-terrestres et les Cartes de Scénario. Par exemple, si vous tirez le scénario "Cosmic Pioneers", les extra-terrestres de calmar et lézard, vous devriez finir avec 4 Rouge, 3 Bleu, 2 Vert, et 2 planètes Jaunes.



6. Placer le Secteur Jumpgate sur la table.
7. Passez les planètes sélectionnés autour (inverse horaire) avec chaque joueur à tour de rôle (dernier joueur place en premier) placer un hexagone jusqu'à ce que vous avez un cercle autour de la Jumpgate et 11 planètes!
8. Pour créer le Paquet d'Évènements Extra-terrestres, ajouter une carte Extra-terrestres du même type que chacune des planètes sur la table. Dans l'exemple ci-dessus, vous devriez mettre 4 Lézards, 3 Calmars, 2 Slimes et 2 Vers de terres.
9. Placez les Vaisseaux de Colonies (jetons de joueurs) sur le Jumpgate et lire les Règles du Scénario qui sont applicables pour ce jeu.

VUE D'ENSEMBLE DES TOURS

Vue d'Ensemble des Tours



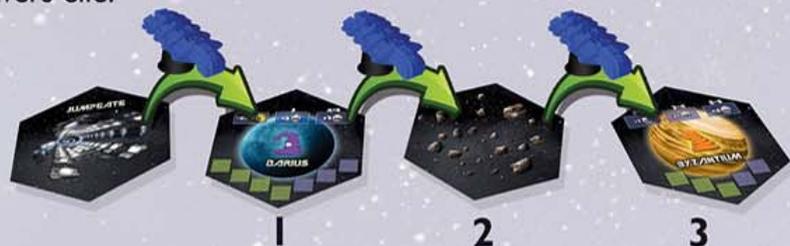
Le Premier Joueur déplace le Compteur des Rondes à l'étape suivante. Si tel est le premier Ronde, placez un cube noir sur la première position du Compteur. Si l'image à la place du nouveau Ronde est un Extra-terrestre, tirer et résoudre la carte du dessus de la Paquet de l'Évènements Extra-terrestre. Lorsque vous résolvez une telle carte, vous faites ce qui suit:

- Premièrement, exécuter la talent spéciale de l'Extra-terrestre tel qu'il est décrit sur la carte.
- Puis, frayer un Extraterrestre sur toutes les planètes de ce Type d'Extra-terrestre sur lequel il n'y a pas d'Extra-terrestres du même type. Par exemple, si vous tirer un Léopard, vous devriez frayer un sur toutes les planètes rouges avec l'icône de Léopard sur eux. Les Extraterrestres fraient toujours à la place à droite disponible.

Si a un point la Paquet de l'Évènements Extra-terrestre est rendu vide, mélangez-le de nouveau.

Phase 2: Mouvement / Combat

Mouvement: Vous pouvez passer au nombre de secteurs définis par le niveau de votre Attribut de Moteur. Vous ne pouvez pas finir votre mouvement sur une Ceinture d'Astéroïdes, mais le secteur compte toujours pour votre mouvement maximal si vous voulez passer à travers elle.



Exemple: Vous pouvez passer au nombre de secteurs définis par le niveau de votre Attribut de Moteur. Vous ne pouvez pas finir votre mouvement sur une Ceinture d'Astéroïdes, mais le secteur compte toujours pour votre mouvement maximal si vous voulez passer à travers elle.

Combat: Si vous finissez votre mouvement à la même planète (pas au Jumpgate ou Station d'Échange) qu'une autre joueur qui n'a pas écrasé, le combat ensuit. Chaque joueur lance un dé D6, en ajoutant de modificateur qu'ils reçoivent à leur niveau d'Armes. Le Défenseur gagne des partie nul. Le perdant souffre une atterrissage forcer!

Les Atterrissages Forcer

Lorsqu'un crash se prend place, choisissez une planète voisine. Ceintures d'Astéroïdes, le Jumpgate et le secteur du Station d'Échange ne peuvent pas être sélectionnés. L'endroit choisi doit avoir des endroits de colonisation. En outre, vous devez:

- Incliner votre navire sur son côté, sur cette planète
- Décharger toutes le Cargo sur la surface de la planète (colons, extra-terrestres, et des marchandises).

Les colons ou des extra-terrestres qui ne correspondent pas sur la planète sont tués. Vous choisissez quels formes de vie survivre et l'ordre dans lequel ils sont déchargés sur la planète. Vous ne pouvez pas choisir de déplacer les formes de vie qui étaient déjà sur la planète. Les marchandises ne prennent pas de place sur la planète et sont plutôt déchargés au-dessus des endroits de colonisation (Chercher Phase 4 pour plus de détails). Dans les cas peu fréquent où il n'y a pas de planète adjacent, vous devez souffrir une atterrissage sur la planète applicable le plus proche.

Peu importe si un joueur était attaquant ou défenseur, au début de leur prochaine phase de mouvement, ils se redressent leur vaisseaux spatiale et procéder comme d'habitude avec leur tour

Phase 3: Aventure / Jumpgate

Aventure: Si vous finissez votre mouvement en orbite d'une planète, vous devez aller "à l'aventure". Cela implique lancer un dé et en suivant les directions pour cet résultat de dé sur la planète.

Il existe 6 effets possible

+X  = Placez X colons de vos réserves sur la planète, à partir de l'espace plus à gauche disponible. Si la planète n'a pas assez de places disponibles, les colons excédentaires peuvent être placés dans la cargaison du vaisseau (jusqu'à votre capacité maximale).

-X  = Enlever X colons de la planète, à partir du colon plus à droite. Ce résultat n'affecte pas les colons dans votre vaisseau.

+X  = gagne X crédits

-X  = perdre X crédits

 = Atterrissage forcer!

Rouleau de 1 = Tirer et résoudre le haut de la Paquet d'évènements Extra-terrestres.

Exemple: Si vous finissez votre mouvement sur la planète Ravan, lancez un D6. Si votre rouleau se résulte par 2, vous devez écrasé. Si elle est un 3 ou un 4, vous devez enlever 2 colons. Si votre rouleau est un 6 vous gagnez 100 Crédits. Sur un résultat de 1, tirer toujours la carte haute de l'Évènements Extra-terrestre et le résoudre.



Jumpgate: Quand vous arrêtez votre mouvement sur le Jumpgate, vous pouvez prendre les actions suivants en ordre:

- Jeter toute cargaison indésirable de votre vaisseau (marchandises, formes de vie, et tout ce que vous pouvez tenir dans vos fentes de cargo),
- Gagner 200 crédits plus 100 crédits supplémentaire pour chaque planète que vous contrôler,
- augmenter un attribut à un coût de 500 crédits par niveau,
- embarquer autant de colons que votre vaisseau peut s'adapter.

Phase 4: Déploiement

Dans cette phase, vous pouvez embarquer ou débarquer des colons (et / ou extra-terrestres) de votre vaisseau à la surface de la planète et / ou de la surface de la planète à votre vaisseau (limité par leur nombre de fentes de cargo). Embarquer and Débarquer peuvent avoir lieu simultanément et ainsi échanger des extra-terrestres, des colons ou des marchandises entre la planète et le vaisseau.

Rappelles-toi! à moins contredite par un pouvoir spécial (tel que celui du Commandant Fraser), vous devez débarquer les colons à la place à gauche disponible. Les extra-terrestres sont débarquer à la place à droite disponible.

Vous pouvez également débarquez des Jetons de Marchandises. Lorsque vous débarquez des marchandises à une planète ou station d'échange, tel que décrit par la carte de scénario, vous recevez immédiatement la récompense pertinente et retourner les jetons de marchandises à côté de la carte de scénario. Si elles sont débarquées à une planète similaire à leur endroit d'origine (même couleur), ils sont éliminés de l'hexagone. Si elles sont débarquées à un endroit qui ne correspond pas à l'une de ces descriptions, ils restent sur l'hexagone et ne remplissent aucune fentes de planète. Tout les joueurs peuvent les embarquer durant son/sa Phase de Déploiement.

Lorsque tous les espaces verts sont prises par les Colons la planète est considérée comme contrôlée. Le joueur avec le plus de Colons contrôle cette planète. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, personne ne contrôle cette planète.

Phase 5: Bombarder

Vous pouvez choisir de bombarder la planète en orbite autour de vous. Lancez un dé et le résoudre en fonction de votre niveau de bombes. Sauf si elle est contredite par un Commandant ou une texte d'Augmentation, le Colon à droite ou l'Extra-terrestre à gauche doit être attaquer premièrement, même si le Colon à droite appartient au joueur de bombardement.

Fin du Tour

Une fois que le dernier joueur a agi:

- Si tel était le 12e tour, le jeu est terminé.
- Passez le Jeton du Première Joueur au joueur à votre gauche.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après 12 tours, sauf si il y a un condition particulière mentionner par une carte de scénario.

Les joueurs reçoivent alors des Points de Victoire pour l'état actuel du jeu comme suit:

- 1 PV par colon sur n'importe quel secteur
- 5 PV par planète contrôler
- 1 PV par 500 crédits

Le joueur avec le plus de PV est le gagnant.



