



Note de traduction : les clarifications de règles et les règles optionnelles supplémentaires officielles ont été insérées dans la présente traduction. Les clarifications sont indiquées en italique.

1.0 Introduction

Dans Outpost, chaque joueur remplit les fonctions d'un commandant de colonie sur une planète lointaine (Janna 36C) qui vient juste d'être rendue disponible pour l'exploitation minière et la production de ressources. Chaque colonie vient tout juste d'être établie et chaque commandant de colonie s'efforce de gérer la croissance de sa colonie d'une manière plus efficace que les autres commandants. Le commandant le plus efficace sera choisi par la Confédération Terran pour gérer le développement planétaire global, ce qui fera de lui une personne très riche. Ce processus est reflété dans le jeu par l'accumulation de points de victoire ; le premier joueur à atteindre 75 points de victoire gagne la partie. En cours de jeu, chaque joueur collecte des ressources représentées par des cartes de production qui peuvent être dépensées pour acheter des choses vachement chouettes, tel que des usines supplémentaires, des capacités de colonie supplémentaires (les cartes d'amélioration de colonie décrites ci-après) ou des ouvriers supplémentaires pour faire fonctionner ses usines.

2.0 Matériel de jeu

Remarque pour les joueurs vétérans un peu blasés : il convient, à tout le moins, que vous lisiez le résumé des cartes d'amélioration de colonie.

- 2.1 Trois dés : Un à 4 faces (D4), un à 10 faces (D10) et un à 12 faces (D12)
- 2.2 149 marqueurs de population (imprimés recto-verso avec d'un côté un humain et de l'autre un robot)
- 2.3 245 marqueurs d'usine : Ore (minerai) – orange, Water (eau) – bleu, Titanium (titane) – gris, Research (recherche) – Jaune, New Chemicals (nouveaux produits chimiques) – vert
- 2.4 Huit cartes d'ordre d'achat (Numérotées de 1 à 8)
- 2.5 241 cartes de production : Ore (minerai) – brun, Water (Eau) – bleu, Titanium (titane) – gris, (vous avez déjà pigé la répartition des couleurs ?), Research (recherche) – jaune, Microbiotics (micro-organismes) – rouge, (et non, il n'y a pas d'usine de micro-organismes...), New Chemicals (nouveaux produits chimiques) – vert foncé, Orbital Medicine (médecine orbitale) – vert clair, Ring Ore (minerai d'anneau) – lilas, Moon Ore (minerai lunaire) – brun clair
- 2.6 91 cartes d'amélioration de colonie (c'est ici que les joueurs vétérans un peu blasés doivent faire attention).
Remarque : toutes les réductions mentionnées ci-dessous se cumulent l'une avec l'autre (c'est-à-dire avec les

autres cartes d'amélioration de colonie, en ce compris celles qui sont identiques).

Les cartes d'amélioration de colonie représentent des capacités accrues que chaque joueur peut attribuer à sa colonie et qui sont amenées dans le jeu par le vaisseau de commerce qui arrive une fois par tour pour échanger des équipements (c'est-à-dire des cartes d'amélioration de colonie) avec les ressources qu'un joueur a récoltées sur la planète (c'est-à-dire des cartes de production).

Les cartes d'amélioration de colonie qui n'ont pas été acquises par un des commandants demeurent disponibles pour être achetées lors d'un tour suivant. Si vous voulez savoir ce que ce genre de jolies choses peuvent être, vous devriez lire la description de chacune d'elles qui en est faite juste après.

- 2.6.1 **Data library** (bibliothèque de données) – représente des fichiers de données informatiques contenant d'énormes quantités (10 BB - billabytes) de données de recherches utiles pour la recherche expérimentale. Son utilité dans le jeu est de fournir une réduction de coût (considérez cette carte comme un bon de réduction) pour tous les achats ultérieurs (même réalisés immédiatement après son acquisition) des cartes d'amélioration de colonie Scientists et Laboratory.
- 2.6.2 **Warehouse** (entrepôt) – ACME MK IVA transportable Stuff Houser. Permet au joueur d'accroître de trois le nombre de cartes de production qu'il peut détenir en main (hand maximum), car il possède avec cet équipement plus d'endroits pour conserver ses ressources d'un tour à l'autre.
- 2.6.3 **Heavy Equipment** (équipement lourd) – un mélange de camion-benne, de méga-bulldozer et de grue élévatrice (typiquement le type d'équipement qui donne des sueurs froides à un écologiste). L'avantage le plus chouette que l'on a en possédant un tel engin est la capacité d'explorer et de construire des mines de titane. Cela signifie que vous pouvez construire des mines (usines) de titane, ce que vous ne pourriez pas faire sans cet équipement. La carte Heavy Equipment vous aide également à acquérir les cartes Warehouse, Nodule et Outpost, en vous procurant une réduction de coût lors de l'achat de ces cartes d'amélioration de colonie.
- 2.6.4 **Nodule** (Module d'hébergement) – ACME Type IIB transportable People Houser. Le module d'hébergement fournit des espaces permettant d'héberger trois personnes de plus (c'est-à-dire des unités de population) pour faire fonctionner vos usines. Vous considérerez peut-être cela idiot, mais figurez-vous que les travailleurs ne viendront pas sur votre planète sans disposer d'un endroit correct pour vivre. Les modules d'hébergement sont donc très importants si vous augmentez le nombre de vos usines.
- 2.6.5 **Scientists** (scientifiques) – Après le célèbre accident Biogas de 2079 (de nos jours, la mort accidentelle d'un million de personnes est habituellement considéré comme une catastrophe), il est difficile, à l'heure actuelle, de faire de la bonne recherche (c'est-à-dire de la recherches à risques). Bien entendu, il n'y a pas de meilleur endroit pour faire de la recherche qu'une planète gelée, désertique et peuplée de peu de personnes qui ont, du reste, toutes signé un abandon de recours. Ainsi, des groupes de scientifiques impatientes sont souvent prêts à débarquer sur une telle planète pour réaliser des « expériences ». En fait, cette carte équivaut à une usine de recherche et produit une carte de production Research (vous savez, celles qui sont jaunes) à chaque tour. Elle ne permet pas de construire d'autres usines de recherche.
- 2.6.6 **Orbital Lab** (laboratoire orbital) – Certains nouveaux micro-organismes sont si dangereux que même les ouvriers ne veulent pas s'en approcher (fichus syndicats...). Vous pouvez acheter un satellite spécial qui produira ces jolies petites choses en orbite. Ils pourront être vendus plus tard sur le marché noir, dès lors qu'ils ont été déclarés illégaux en raison de leur nature imprévisible. En fait, cette carte est semblable à la carte Scientists en ce qu'elle produit une carte Microbotics à chaque tour. Il n'y a pas d'usine de micro-organismes.
- 2.6.7 **Robots** – Avez-vous des problèmes avec vos ouvriers ? Il n'y a pas assez d'endroits où loger ce personnel crasseux et malodorant après une dure journée de labeur ? Ne vous tracassez pas ! Cette unité de maintenance de robot, une fois achetée, vous permettra de construire des robots pour faire tourner vos usines à la place d'ouvriers. Un robot coûte la même chose qu'un ouvrier mais vous n'avez pas besoin de l'héberger, de sorte qu'il n'y a aucune restriction au nombre de robots que vous pouvez posséder.
- 2.6.8 **Laboratory** (laboratoire) – Si vous êtes vraiment très intéressé par la recherche expérimentale, cette amélioration est pour vous. Le laboratoire TechnoEarth Type X est un rêve pour un étudiant en sciences. Une fois acheté, il vous permet de mener des expériences qui produiront des données de recherche à chaque tour (c'est-à-dire que vous pouvez construire des usines de recherche). Comme bonus supplémentaire, cette carte arrive en jeu avec une expérience déjà prête (c'est-à-dire une usine de recherche qui doit être occupée par un ouvrier ou un robot pour pouvoir fonctionner).

- 2.6.9 **Ecoplants** (écoplantes) – Plantes biologiquement modifiées pour survivre à l’atmosphère des planètes. Elles sont comestibles bien qu’elles goûtent le carton. Heureusement, les contrats de vos employés ne disent rien à propos du goût que doit avoir leur nourriture ! L’effet de cette carte est de vous permettre de faire venir du personnel du système-mère pour un coût de 5 unités d’argent à la place de 10, dès lors qu’ils n’ont plus besoin d’emporter leur nourriture avec eux. Malheureusement, cette réduction ne se cumule pas avec celle d’autres cartes Ecoplants. Elles fournissent également une réduction de coût lors de l’achat d’une carte Outpost (emplacement d’exploitation, voir ci-après) dès lors que ces emplacements d’exploitation sont autosuffisants.
- 2.6.10 **Outpost** (emplacement d’exploitation) – Une combinaison du module d’hébergement et de l’entrepôt qui vous procure un lieu d’hébergement pour cinq ouvriers supplémentaires et qui augmente de trois le nombre de cartes de production que vous pouvez détenir en main. Comme bonus, vous construisez toujours ces emplacements d’exploitation à côté d’une prometteuse mine de titane. Ainsi, vous obtenez gratuitement une usine de titane lorsque vous achetez la carte Outpost. Cette usine doit être occupée par un ouvrier ou un robot pour pouvoir fonctionner.
- 2.6.11 **Space Station** (station spatiale) – Après plusieurs centaines d’années, la NASA a enfin trouvé comment construire ces trucs coûteux. Cette unité spécialisée est une véritable usine orbitale, semblable au laboratoire orbital. La station peut héberger celui que vous enverrez dessus pour la faire fonctionner (augmente d’une unité votre limite maximum de population si la station est occupée), et produit de la médication orbitale (Orbital Medicine) qui est très populaire sur la Terre (les humains vivent longtemps, mais sont souvent rendus malades par la pollution). Le vaisseau de commerce transporte gratuitement l’ouvrier sur la station spatiale (il faut quand même payer le coût de l’ouvrier). Si vous faites fonctionner la station spatiale à l’aide d’un robot, votre limite maximum de population n’est pas augmentée de 1. Remarque : selon l’errata officiel, les indications figurant sur la carte Space Station sont seules correctes, de sorte qu’un robot ne peut pas être utilisé pour la faire fonctionner. Cette règle vaut également pour le croiseur planétaire et la base lunaire.
- 2.6.12 **Planetary Cruiser** (croiseur planétaire) – Un simple vaisseau spatial qui est équipé pour l’exploitation minière des anneaux autour des planètes. Comme la station spatiale, le croiseur planétaire héberge l’ouvrier qui le fait fonctionner et augmente d’une unité votre limite maximum de population si l’ouvrier est un humain. Remarque : selon l’errata officiel cet ouvrier doit être un humain et en aucun cas un robot. A côté de cela, vos employés adorent voler dans cette chose tout autour des planètes, de sorte que vous pourrez l’utiliser comme lieu de récréation tout en continuant à bien les faire travailler (désolé les joueurs, ceci est écrit pour colorer le jeu – aucun effet sur le jeu. Ce n’est déjà pas suffisamment compliqué comme cela ?).
- 2.6.13 **Moon Base** (base lunaire) – La réalisation ultime pour un commandant de colonie. Cette implantation est une colonie complète installée sur une des lunes de la planète. Bien entendu, vous choisissez une lune qui regorge de matières de grande valeur, de sorte que le minerai lunaire est une matière de premier choix. Comme pour la station spatiale et le croiseur planétaire, la base lunaire augmente d’une unité votre limite maximum de population si l’ouvrier est un humain. Remarque : selon l’errata officiel cet ouvrier doit être un humain et en aucun cas un robot. En d’autres termes, si vous utilisez un humain pour faire fonctionner votre station spatiale, votre croiseur ou votre base lunaire, celui-ci ne sera pas pris en compte pour calculer la population à laquelle vous avez droit, en tenant compte éventuellement des effets des cartes Nodule et/ou Outpost.

Exemple : Un joueur débute la partie avec une limite maximum de population de 5. Il a acheté deux cartes Nodule, de sorte que sa limite de population est maintenant de 11 (5 + 3 + 3). Il ne peut pas posséder plus de 11 personnes au même moment, à moins que des personnes supplémentaires soient occupées sur la station spatiale, le croiseur planétaire et/ou la base lunaire.

Remarque : le nombre de marqueurs d’usines, de cartes de production (228) et de méga-cartes (19) ne tend pas à limiter le nombre de ces éléments pouvant être utilisés durant la partie. Au besoin, des marqueurs d’usines supplémentaires, des reconnaissances de dettes ou des méga-cartes supplémentaires peuvent être utilisés.

3.0 Mise en place

3.1 Population et usines de départ

Chaque commandant débute la partie avec 3 ouvriers, 2 usines de minerai (Ore) et 1 usine d’eau (water). Posez chacun des ouvriers au-dessus d’une des usines de manière à montrer quel ouvrier fait fonctionner quelle usine. Cela n’a pas grande importance au début du jeu, mais cela en aura par après, croyez-moi !

3.2 Mise en place des cartes de production et des cartes d'amélioration de colonie

3.2.1 Mise en place des cartes d'amélioration de colonie

Le nombre total de cartes d'amélioration (dont vous avez lu les descriptions et avec lesquelles vous êtes maintenant familier, exact ?) disponibles à l'achat dépend du nombre de joueurs. Il y a autant de cartes disponibles du même type que le nombre de joueur moins un. Exemple : Cinq joueurs souhaitent jouer à OUTPOST, de sorte que l'on place quatre cartes d'amélioration de colonie de chaque type sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Les cartes excédentaires sont retirées et mises de côté, hors de portée de celui que vous pensez être suffisamment fourbe pour tricher ; celui qui, à ce stade, se plaint du jeu est un suspect idéal.

3.2.2 Mise en place des cartes de production

Placez toutes les cartes de production sur leurs emplacements respectifs sur le plateau de jeu. Retirez et mettez de côté les cartes avec l'indication « Mega card ». Elles ne sont pas utilisées dans le jeu de base.

4.0 Séquence de jeu

1. Détermination de l'ordre d'achat et attribution des cartes d'ordre d'achat ;
2. Remplacement des cartes d'amélioration de colonie achetées précédemment ;
3. Distribution des cartes de production ;
4. Réalisation des actions du commandant, dans l'ordre d'achat :
 - a. Mettre une enchère sur une carte d'amélioration de colonie.
 - b. Achat de nouvelles usines.
 - c. Achat de nouveaux ouvriers et/ou robots.
5. Défausse des cartes de production excédentaires ;
6. Vérification des points de victoire.
7. Début d'un nouveau tour de jeu si les conditions de victoire ne sont pas remplies.

5.0 Détermination de l'ordre d'achat

Les commandants réalisent leurs actions (étape 4 de la séquence de jeu) dans l'ordre d'achat en commençant par celui qui détient la carte n° 1.

5.1 Décompte des points de victoire

Pour déterminer l'ordre d'achat, tous les commandants comptent les points de victoire (PV) qu'ils ont. Les PV sont attribués comme suit :

- Usine de minerai et d'eau en fonction (occupée par un ouvrier ou un robot) : 1 PV
- Usine de titane et de recherche en fonction : 2 PV
- Usine de nouveaux produits chimiques en fonction : 3 PV
- Les PV conférés par une amélioration de colonie sont indiqués sur sa carte.

Remarque : Une usine ne rapporte aucun PV si elle ne fonctionne pas (c'est-à-dire si elle n'est pas occupée par un ouvrier ou un robot).

Remarque : Si un joueur choisit de ne pas envoyer un de ses ouvriers sur la station spatiale, le croiseur planétaire ou la base lunaire, la carte ne compte pas pour le calcul des PV ou durant la phase de détermination de l'ordre d'achat en cas d'égalité.

5.2 Attribution des cartes d'ordre d'achat et résolution des égalités de PV

Les cartes d'ordre d'achat sont attribuées, lors de chaque tour, en fonction du nombre de PV que chaque commandant possède. Le commandant ayant le plus de PV joue le premier, le second en nombre de PV joue en second lieu, et ainsi de suite. En cas d'égalité, le commandant dont le coût total des cartes d'amélioration de colonie est le plus élevé jouera en premier lieu. Il faut tenir compte du coût imprimé sur la carte et non du prix que le commandant a été suffisamment fou de payer pour l'acheter. En cas de nouvelle égalité (comme c'est le cas au début de la partie), le premier joueur est choisi au hasard. Chaque commandant reçoit la carte d'ordre d'achat correspondant à sa position, celle-ci est posée de manière visible devant chaque joueur.

Exemple : dans une partie à 5 joueurs, le joueur A possède 20 PV, le joueur B en possède 10, les joueurs C et D ont chacun 15 PV, et le joueur E a 16 PV. Le joueur A joue en premier, suivi du joueur E, il faut maintenant résoudre l'égalité entre les joueurs C et D. Le joueur C a acheté une carte Nodule (coût : 25 – pour rappel, on ne tient pas compte du coût réellement payé pour cette carte), tandis que le joueur D possède un entrepôt (coût : 25) et une bibliothèque de données (coût : 25). Le joueur D jouera avant le joueur C dès lors que le coût total de ses cartes d'amélioration de colonie est de 40, ce qui est plus élevé que le coût total de 25 du joueur C (ce qui fait longuement gémir le joueur C). Le joueur B jouera en dernier lieu, et tentera de planifier sa remontée dans la hiérarchie.

6.0 Remplacement des cartes d'amélioration de colonie achetées précédemment

Chaque tour, un gros vaisseau de commerce arrive sur la planète pour acheter du matériel et des marchandises (c'est-à-dire des cartes de production) produits par les colonies. Le vaisseau apporte aussi des outils/capacités (c'est-à-dire des cartes d'amélioration de colonie) pour les vendre aux colonies. Ils sont vendus au joueur qui sera le meilleur enchérisseur (en tenant compte du prix minimum d'achat). Le vaisseau de commerce n'est pas associé aux factions des joueurs ; en fait, les factions du système-mère, économiquement et politiquement totalement indépendantes, déterminent ce que le vaisseau a à vendre. Ils sont plutôt heureux de vous dépouiller et ignorent totalement vos pauvres désirs et besoins. S'il était facile d'être un commandant de colonie, tout le monde voudrait l'être.

6.1 Nombre total de cartes d'amélioration de colonie disponibles à la vente

Le nombre total de cartes d'amélioration de colonie disponibles à la vente au début de chaque tour est égal au nombre de joueurs. Ainsi, dans une partie à 5 joueurs, 5 cartes d'amélioration de colonie seront proposées à la vente lors de chaque tour. Si des cartes d'amélioration ont été vendues lors d'un tour précédent (ou si l'on est au début de la partie), elles seront remplacées à ce stade de la séquence de jeu. Seules les cartes d'amélioration qui ont été achetées seront remplacées ; les cartes non achetées restent jusqu'à ce qu'elles le soient. Les factions qui fournissent le vaisseau de commerce ne sont pas nécessairement sensibles aux besoins des joueurs, et n'accepteront pas de reprendre les invendus (celui qui a fabriqué le matériel à vendre a vraisemblablement soudoyé les propriétaires du vaisseau pour ne pas qu'ils ramènent ce matériel à la maison).

6.2 Détermination des cartes d'amélioration de colonie qui seront en vente

Pour déterminer quelle seront les nouvelles cartes d'amélioration de colonie qui seront mises en vente, quelqu'un doit jeter un dé. Le type de dé varie en fonction des différentes étapes du jeu. Au début du jeu, il faut jeter un D4. Quand un des commandants possède 10 PV, il faut jeter un D10. Quand un des commandants a 30 PV, il faut jeter un D12 et ajouter 1 au nombre obtenu au dé. La carte d'amélioration de colonie qui a le même nombre (indiqué du côté image de chaque carte) que celui indiqué par le dé est posée au centre de la table et est maintenant disponible pour être achetée.

6.2.1 Si aucune carte d'amélioration de colonie n'est disponible

Si aucune carte d'amélioration correspondant à ce nombre n'existe, il faut prendre la carte d'amélioration avec le nombre inférieur suivant. Continuez de la sorte jusqu'à ce qu'une carte d'amélioration existante avec un nombre inférieur soit atteinte ou jusqu'à ce que vous arriviez à zéro. Jetez à nouveau le dé si vous arrivez à zéro.

6.2.2 Cartes d'amélioration de colonie en double

Il arrive que la carte d'amélioration de colonie piochée de la manière décrite ci-avant soit identique à une carte disponible à l'achat. Si le nombre de ces cartes identiques est supérieur à la moitié du nombre de joueurs (en arrondissant à l'unité inférieure), jetez à nouveau le dé jusqu'à ce qu'une carte d'amélioration différente soit piochée. Pour ceux qui se grattent la tête à cause de cette règle (ce que je fais toujours alors que l'ai écrite), nous avons un exemple.

Exemple : Le tour précédent trois cartes d'amélioration de colonie ont été achetées. Les deux cartes d'amélioration restant disponibles sont deux cartes Laboratory (carte #8). Le joueur ayant le plus de PV en possède 27, de sorte qu'un D10 doit être jeté pour déterminer les cartes de remplacement. Il s'agit d'une partie à cinq joueurs de sorte que le nombre total de cartes d'amélioration de colonie disponibles à l'achat est de cinq à chaque tour. Ainsi, trois nouvelles cartes d'amélioration doivent être piochées. Le joueur D a amené la bière et doit donc jeter le dé. Le premier jet de dé est un trois et désigne donc la carte Heavy Equipment. Malheureusement, il n'y a plus de carte disponible de ce type (c'est-à-dire que les quatre cartes de ce type ont déjà été achetées). Dans ce cas, le jet de dé de trois met en jeu la carte Warehouse (carte #2) dès lors que cette carte est la suivante dans l'ordre dégressif. Le second jet de dé est un cinq et met donc en jeu la carte Scientists. Le dernier jet de dé est un huit qui devrait en principe mettre une autre carte Laboratory en jeu. Toutefois, comme il y a déjà deux cartes Laboratory en jeu, le total de cartes Laboratory est porté à trois ce nombre étant supérieur à la moitié (en arrondissant à l'unité inférieure) du nombre de joueurs. Pour cette raison,

la nouvelle carte Laboratory n'est pas mise en jeu (les deux autres provenant du tour précédent sont toujours disponibles) et il faut jeter une nouvelle fois le dé. Ce nouveau jet de dé est un 10 qui rend la carte Outpost disponible à l'achat et du coup fait visiblement baver la plupart des joueurs.

7.0 Distribution des cartes de Production

Chaque usine dans laquelle un ouvrier ou un robot travaille produit une carte de production correspondant au type de cette usine (exemple : au début du jeu, chaque joueur reçoit deux cartes minerai et une carte eau). Les usines dans lesquelles personne ne travaille ne produisent rien et ne rapportent aucun PV. Elles doivent être retournées pour indiquer leur statut d'usine inoccupée.

7.1 Fonctionnement de l'usine

Lors d'un tour, chaque ouvrier ou chaque robot ne peut faire fonctionner qu'une seule usine, bien qu'il puisse faire fonctionner une usine différente lors des tours suivants, si le commandant le souhaite. Ceci permet de faire fonctionner des usines plus lucratives dès qu'elle sont construites.

Exemple : Un commandant construit une usine de titane et a besoin d'un ouvrier ou d'un robot pour la faire fonctionner. Il transfère une personne qui fait actuellement fonctionner une usine de minerai vers son usine de titane. Le marqueur de l'usine de minerai est retourné pour indiquer que celle-ci ne produit plus rien et ne rapporte plus de PV.

Remarque : tous les ouvriers et/ou tous les robots et toutes les usines doivent être utilisés si cela est possible, bien qu'ils peuvent l'être de manière inefficace si le joueur le souhaite. L'affectation des ouvriers et/ou des robots dans les usines se réalise dans l'ordre d'achat après l'étape 4 de la séquence de jeu (actions du commandant).

7.2 Usines inactives

Si une usine inactive redevient occupée, il suffit de retourner son marqueur et de la traiter comme une usine en activité.

7.3 Usines spéciales

La seule exception à cette règle concerne les deux cartes d'amélioration de colonie Orbital Lab et Scientists qui sont des usines très spéciales. Elles n'ont pas besoin d'un ouvrier ou d'un robot pour produire à chaque tour une carte de production.

7.4 Valeur des cartes de production

Les cartes de production récoltées par un commandant constituent le cash correspondant à ses capacités de production (minerai, eau, titane, etc...) et représente l'argent dont dispose ce commandant pour acheter de nouvelles usines, des ouvriers, des robots ou des cartes d'amélioration de colonie. Chaque carte de production possède un nombre qui représente sa valeur en argent. La valeur des cartes de production qu'un joueur détient est une donnée qui ne peut pas être divulguée aux autres joueurs jusqu'au moment où une enchère est mise sur une carte d'amélioration de colonie. Pour chaque type de production, la valeur des cartes de production est variable, cette variation représentant les différences dans la quantité et dans la qualité des matières produites. La valeur moyenne de chaque type de carte de production est indiquée sur la feuille de référence.

Exemple : Un joueur possède deux usines de minerai et trois usines d'eau. Lors de la phase de production, il reçoit deux cartes minerai (de valeur 3 et 4) et trois cartes eau (de valeur 6, 7 et 10). Il dispose maintenant de 30 unités d'argent pour pouvoir acheter de nouveaux éléments.

7.5 Réutilisation de la défausse et reconnaissance de dette

Chaque matière produite par une usine possède sa propre pile de défausse. Quand toutes les cartes de production d'une matière particulière ont été distribuées, sa pile de défausse doit être mélangée pour reconstituer une nouvelle pioche. Dans le cas peu probable où toutes les cartes de production ont été distribuées et que certains commandants doivent encore recevoir les leurs (et qu'il n'y a pas de carte dans la défausse), ceux-ci reçoivent une reconnaissance de dette d'un montant égal à la valeur moyenne des cartes qu'ils auraient du recevoir. Utilisez un morceau de papier pour noter cela. Cette reconnaissance de dette équivaut en tous points aux cartes de production et compte dans le nombre maximum de cartes de production pouvant être détenue par le joueur à la fin de son tour.

Exemple : Un joueur possède six usines d'eau en fonction mais il n'y a plus que trois cartes eau disponibles. Après avoir pris les trois cartes eau restantes, il lui manque trois autres cartes de ce type. Dès lors, il reçoit une reconnaissance de

dette pour 21 unités d'argent (la valeur moyenne des cartes eau est de 7). Cette reconnaissance de dette compte pour trois cartes dans la limite maximum de cartes de productions pouvant être détenues par ce joueur.

8.0 Réalisation des Actions

Lorsque c'est au tour d'un commandant de réaliser ses actions (en tenant compte de l'ordre d'achat), ce joueur peut réaliser les actions suivantes dans n'importe quel ordre. Le joueur doit réaliser toutes ses actions avant que ce ne soit au tour du joueur suivant.

- Mettre une enchère sur une carte d'amélioration de colonie.
- Achat de nouvelles usines
- Achat de nouveaux ouvriers et/ou robots.

8.1 Mettre une enchère

Le joueur doit annoncer l'enchère qu'il met pour acquérir une carte d'amélioration. Chaque joueur ne peut placer une enchère que sur une seule carte d'amélioration de colonie à la fois. L'enchère doit être égale ou supérieure au coût indiqué sur la carte d'amélioration. L'enchère maximum qu'un joueur peut faire est égale à la valeur totale des toutes les cartes de production qu'il possède et des réductions que lui confèrent les cartes d'amélioration de colonie acquises lors des tours précédents.

8.1.1 Enchère supérieure aux possessions du joueur

Vous ne pouvez pas enchérir pour un montant supérieur à ce que vous possédez. Chaque joueur peut demander à un autre joueur de montrer ses cartes de production de manière à prouver qu'il possède suffisamment d'argent. Si un enchérisseur ne peut pas en faire la preuve, injuriez-le tant que vous pouvez et fixez l'enchère de ce joueur au montant total de la valeur de ses cartes de production. Si cela ne suffit pour dépasser l'enchère en cours, ce joueur doit passer son tour.

8.1.2 Monnaie non rendue

La monnaie n'est pas rendue lorsque l'on paye avec les cartes de production. Ainsi, un joueur doit payer au moins le montant de l'enchère, mais peut se retrouver dans une situation où il paye plus si les cartes de production qu'il utilise pour payer ont une valeur totale supérieure à la valeur de l'enchère finale. De la sorte, il est seulement utile de savoir qu'elle est la valeur totale des cartes de production que l'on possède, peu importe que l'on dispose du montant exact à payer.

8.1.3 Réduction de coût provenant des cartes d'amélioration de colonie

Si un joueur dispose d'une réduction de coût d'achat (fournie par certaines cartes d'amélioration de colonie), celle-ci est ajoutée au montant de l'enchère exactement comme si elle était une carte de production. Les réductions de coût se cumulent, même lorsqu'elles sont fournies par des cartes d'amélioration identiques.

Exemple : un joueur possède les cartes d'amélioration de colonie Heavy Equipment et Ecoplants. Il met une enchère sur une carte Outpost dont le coût minimum est de 100. Il a uniquement besoin d'avoir 80 unités d'argent en cartes de production pour pouvoir miser. Les réductions de coût qu'il possède avec ses cartes d'amélioration de colonie ajoutent 20 à son enchère.

8.1.4 Enchérir

Quant une enchère pour une carte d'amélioration de colonie est annoncée, le joueur suivant dans l'ordre d'achat doit soit surenchérir pour cette carte, soit passer. C'est la seule fois qu'un joueur pourra réaliser une action en dehors de son tour. La surenchère doit être supérieure à l'enchère en cours d'au moins une unité (on peut pas surenchérir d'une fraction d'unité). Ce processus se poursuit avec les joueurs suivants, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un. Celui qui a mis l'enchère la plus élevée paye la carte d'amélioration à l'aide des ses cartes de production en tenant compte des réductions de coût dont il bénéficie. Les cartes de production ainsi utilisées sont replacées sur leurs piles de défausse respectives.

8.1.4.1 Passer

Un joueur qui passe n'est pas exclu de l'enchère. Si l'enchère se poursuit jusqu'à ce que son tour revienne, il peut surenchérir

8.1.4.2 Enchère excessive

Si le joueur a fait une erreur (ou s'il est un tricheur) et qu'il ne peut pas payer le montant de l'enchère finale, il doit réduire son enchère au montant total de la valeur de ses cartes de production. Le tour d'enchère se poursuit sur la base de cette enchère revue à la baisse, les joueurs suivants ayant la possibilité de surenchérir ou de passer.

8.1.4.3 Perte de l'enchère

Si un joueur perd une enchère alors que c'est à son tour de jouer (en tenant compte de l'ordre d'achat), c'est encore à lui de jouer. Il peut mettre une enchère sur une autre carte d'amélioration de colonie, acheter des ouvriers ou des robots ou terminer son tour.

Exemple d'enchère :

Dans une partie à 5 joueurs, l'ordre d'achat du tour en cours est le suivant : joueur 1, joueur 2, joueur 4, joueur 3 et joueur 5. Le joueur 1 possède des cartes de production pour une valeur totale de 45 et il met une enchère de 25 pour la carte Nodule (dont le coût est de 25). Le joueur 2 passe, mais le joueur 4 souhaite également acquérir la carte Nodule et dispose de cartes de production pour une valeur totale de 30. Le joueur 4 met une enchère de 26. Les joueurs 3 et 5 passent, de sorte que le tour d'enchère recommence avec le joueur 1 qui met une enchère de 29. Le joueur 2, qui regardait la télévision, se rend compte qu'il a aussi besoin d'une carte Nodule et, par conséquent, met une enchère de 30. Le joueur 4 doit passer car il n'a pas plus de 30 unités d'argent en cartes de production. Le joueur 3 et le joueur 5 passent tous les deux (le programme à la télévision est vraiment très bon). Le joueur 1 s'accroche pour la carte Nodule et surenchérit à 32. Le joueur 2 n'a plus trop envie de cette carte et passe. Les joueurs 3, 4 et 5 passent également. Le joueur 1 paye 32 unités d'argent en cartes de production et réclame sa carte Nodule avec jubilation.

La règle selon laquelle un joueur peut mettre une enchère sur une autre carte d'amélioration de colonie après avoir perdu l'enchère précédente, n'a pas pour objectif de restreindre les actions d'un joueur après qu'il a remporté les enchères pour une carte. Un joueur peut continuer à mettre des enchères sur n'importe quel nombre de cartes d'amélioration de colonie durant un tour, tant qu'il dispose de suffisamment de cartes de production pour mettre de nouvelles enchères.

8.1.4.4 Enchères coordonnées et système d'honneur

Dès lors que dans un jeu d'enchères, l'interaction principale et l'échange d'information entre joueurs se situent au niveau des enchères elles-mêmes, les joueurs peuvent choisir d'interdire les « accords de camps » dans lesquels des joueurs se mettent d'accord pour coordonner leurs enchères, et jouer ainsi comme une équipe. De la même manière, comme le fait qu'un joueur doive montrer les cartes de production qu'il a en main (pour prouver que son enchère est réglementaire – voir chapitre 8.1.1) fournit des informations importantes, les joueurs peuvent choisir à la place de jouer avec le « système d'honneur » dans lequel les joueurs s'engagent à enchérir de manière réglementaire sans que l'on ne soit obligé de montrer ses cartes de production.

8.2 Achat des usines

Il n'y a pas de limite au nombre d'usines pouvant être construites. Toutefois, le nombre de personnes qu'une colonie peut abriter étant limité (voir chapitre 8.3 achat de population), le nombre d'usines en fonction est également limité.

8.2.1 Carte d'amélioration de colonie-usine

Les cartes d'amélioration de colonie Scientists et Orbital Lab sont en elles-mêmes des usines et ne requièrent pas d'ouvrier ou de robot pour fonctionner. Les cartes d'amélioration Space Station, Planetary Cruiser et Moon Base sont aussi des usines mais elles requièrent un ouvrier ou un robot pour fonctionner. Remarque : selon l'errata officiel, un robot ne peut pas être utilisé pour les faire fonctionner.

8.2.2 Coût des usines et technologie requise

Certaines usines ne peuvent pas être construites tant que le commandant n'a pas acquis la technologie pour les fabriquer. Ces constructions ne peuvent être réalisées qu'après l'acquisition de certaines cartes d'amélioration de colonie. Les usines peuvent être acquises aux coûts suivants et requièrent pour certaines la possession des cartes d'amélioration de colonie suivantes :

Les usines de minerai coûtent 10 unités et ne requièrent aucune carte d'amélioration de colonie.

Les usines d'eau coûtent 20 unités et ne requièrent aucune carte d'amélioration de colonie.

Les usines de titane coûtent 30 unités et requièrent la carte Heavy Equipment pour pouvoir être construites.

Les usines de recherche coûtent 40 unités et requièrent la carte Laboratory pour pouvoir être construites.

Les usines de nouveaux produits chimiques coûtent 60 unités d'argent (pour les construire voir chapitre 8.2.3).

8.2.3 Usines de nouveaux produits chimiques (New Chemical)

Pour construire une usine de nouveaux produits chimiques, le joueur doit d'abord avoir une carte de production recherche (Research) en main. Le joueur peut ensuite utiliser sa carte de production Research pour construire une usine de nouveaux produits chimiques (c'est-à-dire qu'il doit dépenser une carte recherche parmi l'ensemble des cartes de production qu'il utilise pour payer). S'il le désire, il peut utiliser plusieurs cartes de production recherche pour construire une seule usine de nouveaux produits chimiques. Construire une usine de nouveaux produits chimiques est une option, un joueur peut très bien utiliser ses cartes de production recherche pour acheter autre chose s'il le souhaite.

Une carte Research est nécessaire pour l'achat de chaque usine de nouveaux produits chimiques durant un tour. Un joueur achetant plusieurs usines de nouveaux produits chimiques durant le même tour, peut combiner ces achats à la condition qu'au moins une carte Research soit fournie pour chacune des usines achetées.

8.3 Achat de nouvelles populations

8.3.1 Population

Un commandant doit recruter du personnel de son système-mère pour faire fonctionner des usines supplémentaires. Le coût de chaque unité (marqueur) de population est de 10 unités d'argent, mais ce coût peut être réduit à 5 si l'on possède la carte d'amélioration Ecoplants.

8.3.1.1 Population maximum

Le nombre maximum d'unités de population qu'une colonie peut héberger au début du jeu est de 5. Par voie de conséquence, le nombre maximum d'usines pouvant fonctionner au début de la partie est également de 5. Cette limite de population peut être augmentée grâce à l'achat de certaines cartes d'amélioration de colonie. Cette limite ne s'applique qu'à la population, le nombre d'usines pouvant être construit est illimité. Les cartes Space Station, Planetary Cruiser et Moon Base augmentent toutes de 1 le nombre maximum d'unités de population, mais ces unités supplémentaires doivent être utilisées pour les faire fonctionner.

8.3.1.2 Robots

Les robots peuvent aussi être achetés au coût de 10 unités d'argent, à la condition que le commandant possède la carte d'amélioration Robots. Un commandant peut héberger un nombre illimité de robots sans tenir compte de la limite de population. Pour le reste, les robots sont semblables aux ouvriers à tous égards. Un joueur peut utiliser en même temps des robots et des ouvriers, en ne comptant que ses ouvriers dans sa limite maximum de population.

Exemple : Un joueur utilise 7 ouvriers et possède les cartes d'amélioration de colonie suivantes : Nodule, Robots et Ecoplants. Sa population maximum est de 8 (5 de base plus trois avec la carte Nodule). Il a construit trois nouvelles usines et a donc besoin de trois ouvriers supplémentaires pour les faire fonctionner. Il peut engager un ouvrier à coût réduit (5) par qu'il possède la carte Ecoplants, mais ce faisant il atteint sa limite maximum de population, de sorte qu'il doit acheter deux robots (au coût de 10 pour chacun d'eux) s'il veut que toutes ses usines fonctionnent.

8.4 Achats combinés

Les achats de biens différents doivent être payés séparément. Les seuls achats qui peuvent être combinés sont ceux d'ouvriers, de robots et d'usines du même type.

Exemple : Un commandant remporte une enchère et paye 29 unités d'argent pour une carte Nodule. Il souhaite également acheter un ouvrier (en payant 10) pour faire fonctionner une usine. Le commandant doit d'abord payer 29 puis après 10 (rappelez-vous que l'on ne rend pas la monnaie).

Exemple : un commandant souhaite acheter deux usines de titane, deux ouvriers et un robot. Il doit donc effectuer trois paiements séparés : payer 60 pour les deux usines du même type, 20 pour les deux ouvriers et 10 pour le robot.

8.5 « Internalisation »

Pour accélérer le jeu, si un joueur ne souhaite pas enchérir pour une carte d'amélioration de colonie, il déclare qu'il « s'internalise » et retourne sa carte d'ordre d'achat pour indiquer qu'il ne mettra aucune enchère. Ce joueur peut réaliser ses actions sans tenir compte de l'ordre d'achat. Sans tenir compte de lui, les autres joueurs continuent à réaliser leurs actions en respectant l'ordre d'achat. Si vous êtes paranoïaque (c'est-à-dire si vous pensez qu'un joueur

dont on ne tient pas compte trichera ou se « trompera dans ses calculs »), vous pouvez ne pas appliquer cette règle et le jeu durera un peu plus longtemps (une semaine, deux semaines, adjugé !).

9.0 Défausse des cartes de production excédentaires

Après que tous les commandants ont réalisé leurs actions, chacun d'eux possédant plus de cartes de production que la limite qui lui est autorisée, doit se défausser des cartes excédentaires. Il choisit les cartes dont il se défausse.

9.1 Nombre de cartes pouvant être détenues

La limite maximum de cartes de production qu'un joueur peut conserver en main est de 5 au début du jeu. Cette limite peut être augmentée en achetant les cartes d'amélioration Warehouse et Outpost.

10.0 Conditions de victoire

Lors du tour où un commandant atteint 75 PV, le commandant qui possède le plus de points de victoire à la fin de ce tour gagne la partie. Remarque : les points de victoire ne sont pas additionnés d'un tour à l'autre. Un joueur doit avoir un total de 75 PV lors d'un même tour pour gagner.

En cas d'égalité de PV, le commandant possédant la plus haute valeur totale en coût de carte d'amélioration de colonie est le vainqueur. Si deux ou plusieurs joueurs sont encore à égalité, ils remportent tous la victoire.

11.0 Echanges entre joueurs

Les échanges entre joueurs ne sont pas autorisés.

12.0 Règles optionnelles

12.1 Cartes Mega-Production

Certaines usines (eau, titane et nouveaux produits chimiques) peuvent produire des cartes Mega-Production (mega-card) à la place des cartes de production normales. Les cartes Mega-Production simulent les économies d'échelle et reflètent un accroissement de la valeur de la production dû au regroupement d'usine du même type. Cependant, pour être honnête, ceci n'est qu'une explication astucieuse donnée par le concepteur du jeu. La vraie raison pour laquelle ces cartes ont été créées était liée au fait que la plupart des testeurs du jeu attrapaient beaucoup trop de maux de tête en comptant toutes leurs cartes de production et menaçaient de m'infliger des dommages corporels ! Les cartes Mega-Production ont une valeur moyenne supérieure à celle du nombre correspondant de cartes de production. Elles sont aussi plus faciles à compter lorsqu'un joueur détient un grand nombre de cartes de production.

12.1.1 Minimum d'usines requis

Un joueur doit posséder quatre usines du même type pour pouvoir produire une méga-carte. Ainsi, plutôt que de prendre 4 cartes de production du type donné, il prend une méga-carte de ce type. Cette possibilité est facultative et n'est pas toujours conseillée dans la mesure où la monnaie n'est pas non plus rendue pour ces cartes.

Un joueur doit décider s'il prend ou non une méga-carte avant de pouvoir regarder les cartes de production qu'il peut obtenir durant ce tour.

12.1.2 Limite de possession

Chaque méga-carte compte comme quatre cartes de production normales pour déterminer le nombre de cartes de production que détient un joueur. Une méga-carte, une fois prise, ne peut pas être échangée ultérieurement contre quatre cartes de production normales. Pour le reste, la méga-carte est considérée comme une carte de production normale à tous égards.

Exemple : Un joueur possède quatre usines d'eau et économise pour pouvoir acheter une grosse carte d'amélioration de colonie, de sorte qu'il n'est pas très important pour lui que la monnaie lui soit rendue lors de l'achat. Plutôt que de

prendre quatre cartes normales de production (carte dont la valeur moyenne est de 28 pour 4 cartes), il prendra une méga-carte eau (dont la valeur est de 30). Comme le nombre maximum de cartes de production qu'il peut détenir est de 5, il ne peut détenir qu'une seule carte de production normale en plus de sa méga-carte, s'il choisit de conserver celle-ci après la fin du tour.

12.2 Cartes recherche

Comme les données de recherche sont enregistrées sur de petits supports, elles ne prennent pas beaucoup de place dans les zones de stockage. Ainsi, si l'on utilise cette règle, les cartes de production recherche ne sont pas prises en compte pour déterminer la limite maximum de cartes de production pouvant être détenues par un joueur. Cela donne une tournure particulière au jeu dans la mesure où les cartes recherche sont habituellement utilisées pour construire des usines de nouveaux produits chimiques. Ainsi, avec cette règle, il devient intéressant de conserver ces cartes lorsque l'on souhaite acheter une carte d'amélioration très coûteuse comme la base lunaire.

12.3 Surenchère secrète

Certains joueurs adorent planter un couteau dans les côtes de leurs adversaires. Si c'est votre cas, cette règle est faite pour vous. Dès maintenant, un joueur peut délibérément surenchérir sans être obligé de montrer les cartes de production qu'il détient. Le surenchérisseur peut de cette manière faire monter artificiellement le prix d'une carte d'amélioration de colonie pour la rendre plus chère pour les autres joueurs. Toutefois, si tous les autres joueurs passent et que le surenchérisseur n'a pas suffisamment d'argent pour payer l'enchère, il est en défaut. Il doit payer une pénalité égale à la différence entre son enchère et le coût d'achat minimum de la carte d'amélioration de colonie. Il ne reçoit rien en échange et la carte d'amélioration de colonie est à nouveau mise aux enchères avec son coût minimum comme prix de départ. En utilisant cette règle, un joueur est libre de déclarer qu'il n'a pas assez d'argent pour payer son enchère, même s'il dispose de suffisamment d'argent.

Exemple : Le joueur 4 met une enchère de 230 pour la carte Space Station et tous les autres joueurs passent avec perspicacité. Le joueur 4, tout penaud, avoue qu'il n'a pas les 230 nécessaires et doit payer une pénalité de 110 (230 – 120 qui est le coût minimum de la station spatiale).

12.4 Terrorisme spatial

Cette règle est spécialement conçue pour les wargamers de la partie. Elle permet aux commandants d'attaquer (explosion, assassinat, etc...) les usines et les cartes d'amélioration de colonie possédées par les autres joueurs. L'attaque se réalise en plaçant des cartes de production sur la cible que vous souhaitez attaquer durant votre tour. Vous pouvez attaquer avec n'importe quel montant. Ensuite, dans l'ordre d'achat, les autres joueurs peuvent jouer des cartes de production sur la cible uniquement. S'ils souhaitent attaquer autre chose, ils doivent attendre leur tour pour pouvoir le faire. Les joueurs peuvent choisir d'attaquer ou de défendre la cible attaquée. La valeur des cartes de production utilisées pour défendre est doublée. Après que tous les joueurs ont eu la possibilité de dépenser une fois des cartes de production pour attaquer ou défendre, la cible est détruite et immédiatement retirée du jeu si la valeur totale d'attaque est au moins deux fois supérieure au coût de la cible (coût de construction de l'usine ou coût indiqué sur la carte d'amélioration de colonie).

Exemple : Le joueur 1 possède une carte Robot qui fait l'objet d'une attaque. Le coût de base de cette carte est de 50, de sorte qu'il faut une valeur totale de cartes de production de 100 pour la détruire. Le joueur 1 dépense 30 pour la protéger, de sorte qu'il faut maintenant 160 pour la détruire.

12.4.1 Effet de la destruction de carte

Si un joueur ne peut pas héberger toutes les personnes qu'il emploie, il a jusqu'à la fin du tour pour corriger cette situation ou il doit se séparer de la population excédentaire (ils regagnent le vaisseau de commerce).

Les réductions du nombre de cartes de production pouvant être détenues par un joueur prennent effet au moment où les cartes de production excédentaires doivent être défaussées (étape 5 de la séquence de jeu).

Les pertes de technologie ou de capacité de production n'entraînent ni le retrait des usines qui ont déjà été construites grâce à ces technologie et capacité de production, ni le retrait des cartes de production qui ont déjà été produites.

12.4.2 Spirale de la mort

Si toutes les cartes d'amélioration de colonie ont déjà été achetées et que personne n'a encore gagné la partie, il est fort probable que diverses actions de spatio-terrorisme seront fomentées. Dans ce cas, le nombre de PV requis pour la victoire sera réduit à chaque tour de 10 jusqu'à ce qu'un des joueurs dépasse ce nombre de points de victoire durant l'étape six de la séquence de jeu (fin du tour).

12.4.3 Attaques multiples

Quand une cible a été attaquée durant un tour et qu'elle n'a pas été détruite, elle est immunisée contre toute autre attaque pour le reste de ce tour (aucun autre joueur ne peut l'attaquer).

Règles optionnelles supplémentaires

Disponibilité limitée des cartes d'amélioration de colonie (méthode 1)

Avec les règles de base, tous les joueurs sauf un ont une bonne chance d'obtenir chacune des cartes dans la mesure où la plupart des cartes d'amélioration de colonie finiront par arriver en jeu avant la fin de la partie. Dès que les joueurs maîtriseront leurs stratégies de jeu préférées, il est possible que certains d'entre eux trouvent que le jeu perd de son intérêt. Cette règle optionnelle limite le nombre de cartes qui arriveront en jeu et imposera aux joueurs d'être plus attentif aux cartes qu'ils devront acheter.

Lorsque l'on jette le dé pour déterminer les cartes d'amélioration de colonie de remplacement, si le nombre jeté correspond à une carte qui n'est plus disponible dans la pioche correspondante, AUCUNE carte ne sera disponible à l'achat. Selon les règles de base, le dé devrait être jeté à nouveau. Ce n'est plus le cas. Ceci n'affecte ni les autres jets de dé pour permettre les autres achats de cartes d'amélioration de colonie, ni les cartes déjà disponibles à l'achat.

Exemple : dans une partie à 5 joueurs, trois cartes doivent être remplacées. Les jets de dé sont un 4, un 6 et un 8. Les cartes numéro 4 et 8 sont déjà toutes en jeu, de sorte qu'il n'y aura que trois cartes disponibles à l'achat durant ce tour : les deux qui étaient déjà en jeu et la carte 6. Le tour prochain, le dé sera à nouveau jeté pour chaque carte à remplacer pour voir si de nouvelles cartes apparaissent.

Disponibilité limitée des cartes d'amélioration de colonie (méthode 2)

Une manière simple de limiter le nombre de cartes d'amélioration de colonie disponibles est de réduire le nombre total de cartes disponibles. Dans le jeu de base il y a une carte de chaque type en moins par rapport au nombre de joueur (c'est-à-dire cinq de chaque type dans une partie à six joueurs). Ce nombre peut encore être réduit pour rendre le jeu plus coupe-gorge. Utilisez le nombre de cartes qui convient à votre groupe de joueurs.

Argent

Certains joueurs n'apprécient pas de devoir faire tous les comptages de cartes de production liés aux règles de base. Utilisez des billets provenant d'un autre jeu. Ensuite, lorsque les cartes de production sont distribuées, chaque joueur reçoit la valeur de ses cartes en billets. Voilà ! Pas de comptage (sauf des billets, mais tout le monde aime les compter !). Ne tenez pas compte des règles de base normale qui prévoient que l'on ne rend pas la monnaie lors d'un achat.

La limite de cartes de production pouvant être détenues par un joueur détermine le nombre d'usines pouvant fonctionner. Deux usines peuvent fonctionner pour chaque carte pouvant être détenue. Si un joueur dispose d'une limite de cartes insuffisante pour faire fonctionner toutes ses usines, il doit en fermer certaines, même si elles peuvent être occupées dès lors qu'il y a moins d'usines en activité.

Exemple : chaque joueur débute la partie avec une limite de cartes de 5. Donc, 10 usines peuvent fonctionner à chaque tour sans devoir accroître la limite de possession. L'achat de la carte Warehouse permet à 6 usines supplémentaires de fonctionner.

Traduction

Frédéric Frenay

Mise en page

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>