

RÉSUMÉ DES CARTES

Les **développements** sont placés pendant la phase II (Développer). Leur **coût** est payé en défaussant des cartes.

Chaque carte dans votre zone de jeu rapporte des **points de victoire** à la fin du jeu.

Les **développements** de valeur 6 rapportent un nombre de PV variables (dépendant de vos autres cartes) à la fin du jeu.

Les **icônes de pouvoir** sont placées en face de la phase pendant laquelle elles s'appliquent.

les **Pouvoirs spéciaux** sont expliqués en bas de carte.

les **Pouvoirs standards** sont expliqués ci-dessous.

ICÔNES DE POUVOIRS STANDARDS

Les **mondes** ou sont placés pendant la phase III (Coloniser)

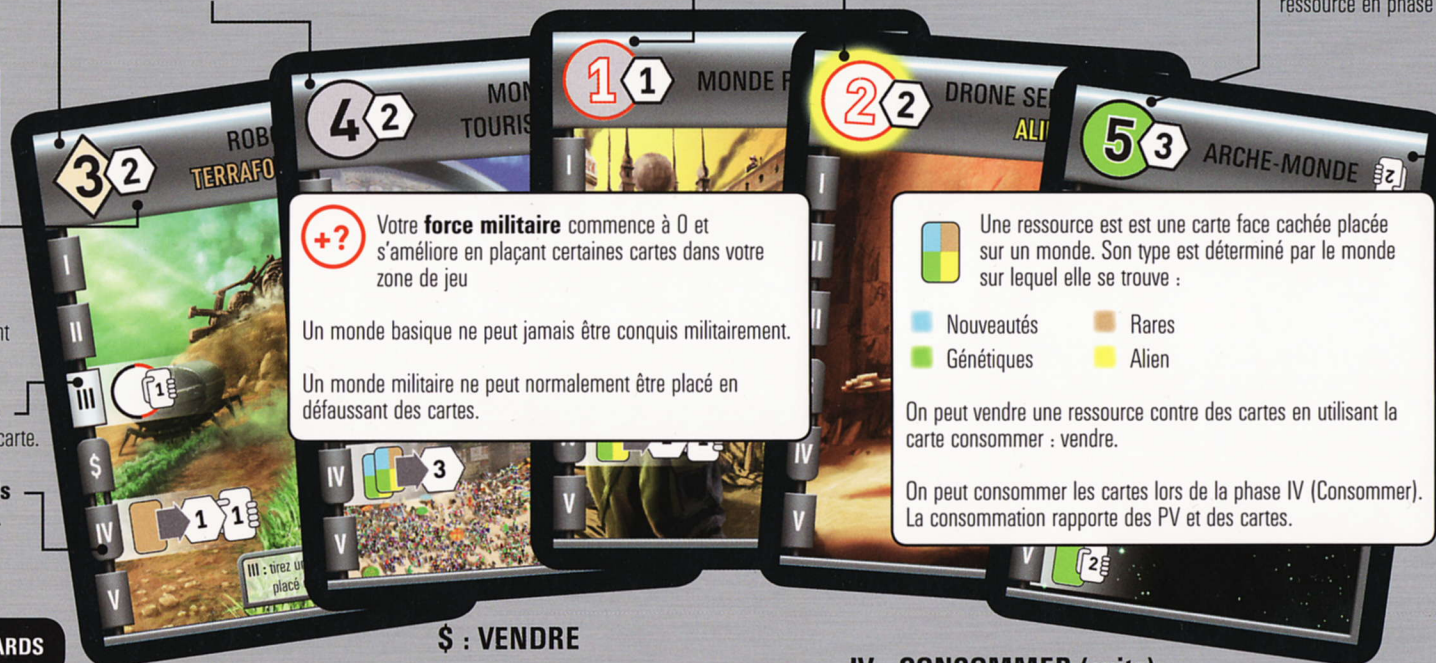
Les **mondes basiques** sont placés en défaussant des cartes.

Les **mondes militaires** n'ont pas de coût et sont placés si votre force militaire est $\geq$ à leur défense.

Les **mondes de Trouaille** reçoivent une ressource lorsqu'ils sont placés, mais ne produisent pas.

Les **mondes de Production** ne reçoivent pas de ressource lorsqu'ils sont placés, mais ils produisent une ressource en phase V (Produire).

Rappel du pouvoir de production



I : EXPLORER

- Tirez 2 cartes de plus.
- Conservez 1 carte de plus.
- Tirez 2 cartes de plus et conservez 1 carte de plus.

II : DÉVELOPPER

- Tirez 1 carte au début de la phase Développer.

III : COLONISER

- +1 à votre force militaire.
- +2 à votre force militaire.
- +3 à votre force militaire.
- Coût -2 pour placer un monde basique.
- Coût -1 pour placer un monde basique producteur de ressources de type Rare (marron).

\$: VENDRE

- Piochez 1 carte supplémentaire lors de la vente d'une ressource.
- Piochez 2 cartes supplémentaires lors de la vente d'une ressource du type Nouveauté (bleu).

IV : CONSOMMER

- Piochez 1 carte.
- Défaussez 1 ressource pour gagner 1 PV.
- Défaussez 1 ressource pour gagner 2 PV.

IV : CONSOMMER (suite)

- Défaussez 1 ressource pour gagner 1 PV et 1 carte.
- Défaussez 2 ressources pour gagner 3 PV.
- Défaussez 1 ressource de type Nouveauté (bleue) pour gagner 1 carte.
- Défaussez 1 ressource de type Génétique (verte) pour gagner 1 PV et 1 carte.
- Défaussez 2 ressources de type Rare (marron) pour gagner 3 PV.

V : PRODUIRE

- Produisez une ressource de type Rare (marron) sur ce monde.
- Produisez une ressource de type Alien (jaune) sur ce monde.
- Produisez une ressource de type Nouveauté (bleue) sur ce monde et piochez 1 carte.
- Produisez une ressource de type Génétique (verte) sur ce monde et piochez 2 cartes.
- Piochez 2 cartes.

RÉSUMÉ DU TOUR

Préparation : prendre 12 PV par joueur. Prendre les sets de départ OU distribuer les mondes de départ plus 6 cartes (en garder 4).

DÉPART

Chaque joueur sélectionne une carte d'action (et son bonus) secrètement.

PHASES		ACTION	BONUS
I II III \$ IV V	EXPLORER	 Tirez 2 cartes. Gardez l'une et défaussez l'autre	 Tirez 1 carte de plus. Gardez 1 carte de plus. /  Tirez 5 cartes de plus.
	DÉVELOPPER	 Placez une carte de développement  en payant son coût.	 Coût -1 pour placer une carte de développement ().
	COLONISER	 Placez éventuellement un monde basique  en payant son coût ou placez un monde militaire  sans payer si votre force militaire est $\geq$ à sa défense. Placez une ressource sur le monde s'il comporte une Trouville  .	 Tirez une carte après avoir placé un monde ( ou ) pendant cette phase.
	(VENDRE)	 Utilisez les pouvoirs de consommation présents sur vos mondes et développements pour gagner des cartes et des PV (obligatoire).	 VENDRE : Vous devez d'abord vendre une ressource contre des cartes à ce prix avant de consommer normalement.
	CONSOMMER		 2 Nouveautés  3 Rares  4 Génétiques  5 Alien
	PRODUIRE	 Placez une ressource sur chaque monde producteur vide  .	 Produisez une ressource sur l'un de vos mondes Trouville  inoccupé.

 Recevez le double de PV  pour la consommation de cette phase.

FIN DU TOUR

Les joueurs vérifient qu'il n'ont pas plus de 10 cartes.
Les joueurs vérifient si les conditions de fin de partie sont réalisées.

Fin de partie :

- Si les PV ont été épuisés lors de ce tour
- Si un joueur a 12 cartes ou plus dans sa zone de jeu.