



KEPLER 3042

(ORIGAMES - RENEGADE FRANCE)

LA CONCURRENCE EST RUDE POUR COLONISER L'ESPACE. DÉVELOPPEZ VOTRE TECHNOLOGIE ET ENVOYEZ VOS VAISSEAUX VERS D'AUTRES PLANÈTES POUR LES COLONISER. À L'AIDE D'ÉNERGIE, DE MATIÈRE ET D'ANTIMATIÈRE, VOUS TENTEREZ D'UTILISER À BON ESCIENT VOS RESSOURCES POUR RÉALISER LES MEILLEURES ACTIONS ET REMPLIR VOS OBJECTIFS DE CONQUÊTE.



1 / MISE EN PLACE



PLATEAU :

- Enlevez certains **jetons Planète** (indiquées sur le plateau de la galaxie) selon le nombre de joueurs (28/24/20 planètes pour 4/3/2 joueurs).
- Ajoutez à la pile de jetons **Planète** : **1 Mine** et **1 Objectif Colonial** pour chaque joueur.
- Mélangez l'ensemble des jetons sélectionnés et **placez-les**, face cachée, sur le plateau selon les conditions suivantes :
 - Ils doivent être **adjacents à un hexagone Etoile** du plateau et non adjacents entre eux.
 - **3 joueurs** : ne pas poser de jetons près d'un hexagone **triple étoile**.
 - **2 joueurs** : ne pas poser de jetons près d'un hexagone **triple ou double étoiles**.
- **Retournez** uniquement les **jetons** présents dans la **zone centrale du plateau**.
- Placez des **jetons Médaille** sur les emplacements réservés sur les **pistes Suprémie Technologique et Suprémie Coloniale**. (5 sur chaque piste).
- Formez une pile avec les **28 cartes Planète**, rangées dans l'ordre, face colonie visible.
- Retirez 2 **cartes Progrès** (**cartes bleues**) et formez une pile avec les 16 cartes mélangées. Placez-la à gauche des pistes **Suprémie**.

cez-la à gauche des pistes **Suprémie**.

- Distribuez **1 carte Objectif** (cartes rouges) caché (standard ou avancé) à chaque joueur.
- Placez le **Marqueur de manche** au début de la piste de décompte de manche.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 12 **marqueurs de Nation** (pions cylindriques). Placez 2 marqueurs au début des 2 pistes **Suprémie** (technologique/coloniale).
- 1 **plateau Action** + 1 **cube Action** à placer au centre du plateau (emplacement **terraformation**).
- 3 **vaisseaux**.
- 1 **Plateau des technologies**. Placez 5 **marqueurs de Nation** sur les emplacements les plus à gauche des 5 pistes **Technologie**. Avant de débiter la partie, avancez 2 marqueurs d'une case sur 2 pistes **Technologie** de votre choix.
- 1 **résumé planètes** / 1 **carte Terre** / 1 **aide de jeu**.
- 17 **ressources** : Déposez 3 énergies (cubes oranges) + 3 matières (cubes blancs) sur votre **carte Terre**. Déposez 4 énergies + 4 matières + 3 antimatières (cubes noirs) dans la **Zone de Stockage** de votre plateau **Action**

2 / TOUR DE JEU



Le jeu se déroule en 16 manches. Chaque manche comprend 3 phases :

1) RÉVÉLATION DE LA CARTE PROGRÈS :

- Retournez la première carte de la pile **Progrès**. Son effet s'applique en fin de manche.
- Avancez le marqueur de manche d'une case.

2) TOUR DES JOUEURS :

- ACTION PRINCIPALE :

Déplacez votre **cube Action** (obligatoire) et effectuez l'action de la case (facultatif). Toutes les ressources dépensées lors des actions partent de votre carte **Terre** ou d'une de vos cartes **Planète** conquises. Elles sont transférées vers la **case Stockage de Ressource** du plateau **Action**.

- **Constructions spatiales** : Construisez un **vaisseau** parmi ceux encore disponibles. Payez le coût (1 énergie + 1 matière). Déposez votre vaisseau sur un hexagone adjacent au soleil si les ressources proviennent de la Terre ou adjacent à la planète utilisée.
- **Colonisation** : Échangez un de vos vaisseaux positionné sur une planète par un de vos **marqueurs de Nation**. Prenez la **carte Planète** correspondante dans la pile et posez la dans votre aire de jeu face **Colonie visible**. Avancez d'autant de cases sur la **piste Suprémie Coloniale** que d'icônes mauves présentes sur la carte. Les **planètes Aliens** nécessitent un certain niveau de technologie.
- **Développement technologique** : Dépensez les ressources indiquées (depuis la même planète) pour avancer un ou plusieurs **marqueurs de Nation** sur les différentes pistes de votre **plateau des Technologies**. Si vous rencontrez des **icônes bleues** sur les nouvelles cases de technologie, avancez d'autant de cases votre **marqueur de Nation** sur la piste de **Suprémie Technologique**. Quand un joueur atteint une case comprenant l'**icône Ampoule**, les autres joueurs moins avancés sur la piste avancent immédiatement jusqu'à la case indiquée (niveau 1 ou 2).

Chaque piste de Technologie offre des bénéfices (en bas de la case) selon le niveau d'avancement de votre **marqueur de Nation**.

- **Propulsion stellaire** : Déplacez vos **vaisseaux** qui se trouvent sur un hexagone vide selon votre niveau sur la **piste Voyage Spatial** de votre plateau des technologies. Arriver sur une planète stoppe le déplacement. Possibilité de traverser un hexagone occupé par un vaisseau.
- **Terraformation** : Si sur votre piste technologique **Terraformation**, vous avez atteint le **Niveau de Terraformation** demandée sur les cartes **Planète** en votre possession (barre violette), vous pouvez les terraformer en payant le coût depuis cette planète. Retournez la carte (les éventuelles ressources restantes sont perdues). Avancez votre **marqueur de Nation** sur la piste de **Suprémie Coloniale** selon le nombre d'**icônes mauves** représentées sur la nouvelle face des cartes **planète** retournées.





2 / TOUR DE JEU (SUITE)

• **Cartographie galactique** : Avancez d'une case votre *marqueur de Nation* sur une des deux pistes *Suprématie*. Révélez ensuite de manière permanente 4 tuiles *Planète* en les retournant. Sur les 2 pistes de *Suprématie*, si votre marqueur rencontre un *jeton Médaille*, placez celui-ci sur la carte *Bonus* du tour (cf *RÉSOLUTION* : *distribuez les médailles*).

Sur les 2 pistes de *Suprématie*, vous pouvez régénérer ou produire des ressources lorsque votre *marqueur de Nation* arrive sur certaines cases comprenant une icône *ressource*.

• **Stockage d'énergie** : Vous pouvez produire autant d'énergie (*cubes oranges*) que votre niveau technologique *Développement Énergétique* vous le permet. Prenez les ressources depuis votre zone de *Stockage de Ressources* vers la planète de votre choix.

• **Production** : Produisez les ressources indiquées (en haut de la carte) sur autant de *cartes Planète terraformées* que votre *niveau technologique Terraformation* vous le permet (0/1/2). Prenez les ressources disponibles depuis votre zone de *Stockage* vers les planètes concernées.

• **Génération d'antimatière** : Vous pouvez produire autant d'antimatière que votre niveau technologique *Science de l'Antimatière* vous le permet. Placez les ressources sur la planète de votre choix.

- ACTIONS BONUS :

Vous pouvez choisir une ou deux actions bonus différentes selon l'emplacement de votre *cube Action*. Seules les actions sur la même *ligne/colonne* que votre cube sont disponibles. Sacrifiez une ressource par action. Les ressources sacrifiées proviennent de votre stock ou de vos planètes et sont défaussées vers la *Fosse de Clausius* sur votre plateau *action*.

• **Logistique Spatiale** : Construisez un *vaisseau* gratuitement. Placez-le sur un hexagone proche d'une de vos planètes.

• **Évolution Technologique** : Produisez une *antimatière* sur une de vos planètes.

• **Progrès Scientifiques** : Avancez votre *marqueur de Nation* d'une case sur la piste de *Suprématie Technologique*.

• **Modernisation de la Société** : Avancez votre *marqueur de Nation* d'une case sur la piste de *Suprématie Coloniale*.

• **Planifier une Exploration** : Déplacez vos *vaisseaux* jusqu'à 2 hexagones.

• **Exploiter un astéroïde** : Produisez une *énergie* et une *matière* sur votre planète *Terre*.

- DÉPLACER DES VAISSEAUX :

Déplacez vos vaisseaux qui se trouvent sur un hexagone vide, selon votre niveau sur la piste *Voyage Spatial* de votre plateau des Technologies. Arriver sur une planète stoppe le déplacement. Possibilité de traverser un hexagone occupé par un vaisseau. Si vous traversez un hexagone *Objectif Colonial*, vous avancez d'une case sur la piste de *Suprématie Coloniale*.

- RETIRER DES VAISSEAUX :

Vous pouvez retirer un de vos vaisseaux d'une *Mine* pour régénérer immédiatement une ressource depuis votre *Fosse de Clausius* vers votre zone de *Stockage de Ressources*. Vous pouvez aussi récupérer un vaisseau mal engagé (déconseillé).

3) RÉSOLUTION :

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, on résout les 3 événements suivants avant la prochaine manche :

- RÉSOLVRE LA CARTE PROGRÈS :

Résolvez la carte *Progrès* piochée en début de manche. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent le bénéfice. Les ressources produites proviennent toujours de votre zone de *Stockage de Ressources* personnelle.

- DISTRIBUEZ LES MÉDAILLES :

En fin de manche, le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste de *Suprématie Coloniale* reçoit toutes les *Médailles Coloniales* présentes sur la carte *Bonus* du tour. Idem sur la piste *Suprématie Technologique* avec les *Médailles Technologiques*. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent la totalité des Médailles (prendre les manquantes dans la réserve).

- CHANGER DE PREMIER JOUEUR :

Le joueur actif donne le jeton *premier joueur* à son *voisin de droite*.

3 / FIN DE PARTIE



À la fin du 16ème tour, on compte les points de victoire comme suit :

- 1 P.V par antimatière restant sur vos Planètes.
- 5 P.V si vous avez colonisé au moins une planète de chaque type.
- 3 P.V si vous avez colonisé 3 planètes du même type.
- 2 P.V par vaisseaux présents sur une *Mine*.
- 2 P.V pour chaque piste de Technologie dont le marqueur a atteint la case maximum.
- 1 P.V pour chaque Médaille de Suprématie obtenue.
- 1 P.V pour chaque Planète colonisée présente dans le cercle central de la galaxie.
- 2 P.V pour chaque Planète colonisée présente dans le second cercle de la galaxie.
- 3 P.V pour chaque Planète colonisée présente dans le cercle extérieur de la galaxie.
- Les P.V correspondants à l'emplacement de vos marqueurs sur les 2 pistes de Suprématie.
- Les P.V indiqués sur les cartes de vos Planètes Terraformées.
- Les P.V de vos Objectifs secrets réalisés.

Le joueur possédant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui qui a terraformé la Planète avec le numéro le plus élevé, remporte la partie.