

Les Astronautes de Catan

Supplément pour 5 et 6 joueurs

MATERIEL DE JEU

- Feuilles d'autocollants avec:
 - 3 systèmes planétaires
 - 1 base du peuple Nomade
 - 1 case de point de victoire pour la règle de mesure des pts de victoire
 - 2 autocollants pour le résumé des pts de victoire
- Complément de matériel cartonné:
 - 2 cartes de résumé
 - 1 jeton d'amitié «peuple nomade»
 - 11 plaquettes de production
- 2 vaisseaux-mères
- 2 jeux de pièces (gris et blanc)
- Pièces détachées pour vaisseau-mère :
 - 10 anneaux de cargaison
 - 10 propulseurs
 - 10 canons
- 5 cartes d'amitié du peuple nomade
- 50 cartes de matières premières (10 de chaque sorte)
- 2 marqueurs de points de victoire

PREPARATION DU PLAN DE JEU

Conseil: les autocollants sont détachables. Ils peuvent facilement être décollés du plan de jeu. Conservez les planches supports pour y replacer les autocollants après le jeu.

Remarque: Pensez à retirer les pièces / pions supplémentaires une fois le jeu fini afin de ne pas perturber le jeu normal lors de la prochaine partie.

- Détachez les trois bases de leur support, et placez-les à leur place sur le plateau de jeu (voir illustration en fin de cette explication).
- Détachez la base du peuple Nomade et placez-la sur le plan de jeu (voir illustration en fin de cette explication).
- Placez la case de points de victoire «3» sur le plan de jeu afin de former le nouveau départ de l'échelle des points de victoire.
- Les deux autocollants ronds sont à placer dans le résumé des points de victoire sur une zone libre.

PREPARATION DU JEU

Suivez la préparation du jeu à quatre joueurs avec les modifications suivantes:

- Chaque joueur crée un spatioport et une colonie (au lieu des deux habituels).
- Chaque joueur commence avec trois points de victoire. Tous les joueurs placent leur marqueur sur le champ (collé) 3.
- Les plaquettes de production des nouveaux systèmes sont colorées de bleu au dos. Répartissez-les face cachée comme normalement (blanc = réserve).
- Chaque joueur prépare son vaisseau-mère en y ajoutant un propulseur, et, au choix, un anneau de cargaison ou un canon de bord.
- La pile des réserves est formée avec 12 cartes de chaque sorte. Une fois vide, elle sera reconstituée avec 10 cartes de chaque.

LE COMMENCEMENT DU JEU

On commence normalement, comme dans le jeu à quatre, mais en tenant compte des modifications suivantes.

PHASE DE PRODUCTION

Chaque joueur reçoit, lorsque c'est son tour, deux cartes de la pile des réserves terrestres.

PHASE DE CONSTRUCTION ET DE COMMERCE

La «phase de construction désordonnée»: Lorsque le joueur dont c'est le tour à fini de construire, chacun peut, l'un après l'autre et dans le sens des aiguilles d'une montre, construire (mais pas commercer ni déplacer un vaisseau).

Il n'est pas permis de poser / utiliser des cartes d'amitié durant cette «phase de construction désordonnée».

Une fois la «phase de construction désordonnée» terminée, le joueur dont c'est le tour commence sa phase de vol (déplacement).

CARTES DE RENCONTRES

Lorsqu'un joueur, suite à une carte rencontre, est autorisé à prendre des matières premières à d'autres joueurs (pirates) ou à recevoir des cartes d'autres joueurs (marchand), la quantité de joueurs concernés est limitée à trois.

Mais le joueur peut choisir chez quels trois joueurs il veut agir.

PLAQUETTES ARTEFACTS

Une planète sur laquelle se trouve une plaquette artefact peut être colonisée une fois que l'artefact a été découvert.

Pour trouver l'artefact, il faut que le joueur possède au moins trois cartes d'amitié de trois peuples différents et se trouver sur un point voisin de la plaquette artefact. Si ces conditions sont remplies, il prend la plaquette artefact et dépose à la place une plaquette de réserve (point blanc). Dès cet instant, les deux points de la planète concernée sont prêts à être colonisés. Comme avec un test des pirates ou une planète de glace, la plaquette artefact vaut un point de victoire.

TRADUCTION DES CARTES D'AMITIE

Spirale

- Tro-Therum: Sollicitez une **matière première en cadeau** chez un autre joueur. Si vous le recevez, vous et le joueur qui vous l'offre gagnez un AR. Si vous ne le recevez pas, le joueur à qui vous l'avez demandé perd un AR.
- Tro-Thel: Vous pouvez **obtenir ou refuser une rencontre**, sans tenir compte du fait que vous ayez obtenu une boule noire. Si vous choisissez de faire une rencontre, votre vitesse de base est de «3».
- Tro-Taphon: Demandez une carte matière première de votre choix au **joueur qui est en tête**. S'il ne vous donne pas la carte, il doit vous donner une amélioration de son vaisseau-mère (que vous pouvez choisir).
- Tro-Theran / Tro-Towar: Si vous n'avez pas obtenu de boule noire, et que votre vaisseau-mère comporte au moins 5 améliorations, vous pouvez faire un **saut dans l'hyperespace** avec votre vaisseau (voir les modalités ci-dessous).

COMPLEMENTS D'INFORMATION SUR LES CARTES D'AMITIE

Saut dans l'hyperespace (2x)

Le saut dans l'hyperespace remplace le mouvement normal du vaisseau. Après un saut dans l'hyperespace, le vaisseau **ne doit pas être déplacé** du total obtenu. Les propulseurs obtenus par une carte d'amitié du peuple savant comptent dans les conditions nécessaires au saut (5 propulseurs). Un saut dans l'hyperespace ne peut se terminer que sur un point normalement autorisé de colonisation, de spatioport ou de commerce.

Joueur de tête (1 x)

Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois, lorsque c'est le tour du joueur qui la possède.

S'il y a plusieurs joueurs en tête (égalité des points de victoire), le joueur choisit auquel il veut demander. Si le joueur est le / fait partie des joueur(s) en tête de classement, il ne peut utiliser cette carte.

Exemple: Fritz est en tête avec 10 points. C'est le tour de Wolfgang, et il demande un minerai. Fritz ne veut ou ne peut pas lui donner de minerai. Wolfgang a donc le droit de lui prendre une

amélioration de vaisseau-mère de son choix (pas d'AR, ni de carte du peuple savant) et de la fixer sur son propre vaisseau-mère.

Obtenir ou refuser une rencontre (1 x)

Si le joueur a obtenu une boule noire mais refuse la rencontre, sa vitesse de base est de trois.
Si le joueur n'a pas obtenu une boule noire mais veut faire une rencontre, sa vitesse de base est de trois, quel que soit le résultat du lancer du vaisseau-mère.

Matière première en cadeau (1 x)

Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois, quand c'est le tour du joueur. Il doit demander une matière première précise (par ex. du minerai). Si l'adversaire ne veut ou ne peut pas donner cette carte, et qu'il ne possède pas d'AR, il ne se passe rien.

Modifications à apporter au plan de jeu (cercles et flèches blanches)

