

Les Astronautes — de Catan —

ALMANACH

**Compléments de règles et exemples pour
les Astronautes de Catan**



Ceci n'est pas la règle du jeu !

Cet almanach contient des exemples et des détails au sujet des règles des «Astronautes de Catan». Il n'est pas nécessaire de lire tous les détails avant la première partie. Après avoir étudié la règle du jeu, essayez de jouer. Lorsque des questions surgissent durant le jeu, vous trouverez les réponses dans cette brochure, organisé par mots clés et ordre alphabétique.

"Nous ne pouvons strictement rien faire pour stopper la progression d'une civilisation techniquement avancée dans notre système solaire, car elle nous dépasserait tant au niveau technique que scientifique. Nous n'avons pas besoin pourtant de nous mettre à l'abris des intentions mauvaises, car tout indique que nous sommes depuis longtemps en contact avec nos semblables et d'autres formes de vie".

Carl Sagan



Au milieu du troisième millénaire, les hommes ont colonisé les planètes et lunes de leur système solaire. Peu après qu'il aient découvert une nouvelle sorte de diamants profondément enfouis sous la surface d'une lune de saturne, ils découvrent comment construire des propulseurs permettant le voyage à une vitesse supérieure à celle de la lumière.

Au XXVIème siècle après J.-C., les premières colonies, également connues sous le nom de colonies Catannes, sont implantées sur des planètes proches d'autres systèmes solaires. Il ne faut pas attendre longtemps pour que les hommes aient des contacts avec d'autres peuples intelligents: le peuple Vert, le peuple Marchand, le peuple Savant, le peuple des Diplomates et le peuple Nomade.

Les hommes pensent que toutes les populations qui maîtrisent le saut dans l'hyperespace sont de nature amicale. Ils découvrent le Conseil Galactique, chargé de maintenir la paix et la bonne entente entre les différents habitants de la galaxie. En l'an 2700 après J.-C., les hommes sont enfin admis au Conseil Galactique. Inquiets de l'augmentation de la population des colonies Catannes, le gouvernement terrestre décide de permettre la colonisation d'autres systèmes solaires. Quatre colons astronautes (les joueurs) sont chargés de cette mission.

En plus de la colonisation, les astronautes sont délégués pour ouvrir de nouvelles voies de commerce avec les peuples du Conseil Galactique, ce qui n'est pas une tâche facile. Au début de cette entreprise, les colonies sont ravitaillées en matières premières, mais les colonies devront par la suite se débrouiller seules pour l'approvisionnement dans les nouveaux systèmes solaires, et construire de nouveaux vaisseaux. Mais il y a un danger supplémentaire sur le chemin des galaxies lointaines, les pirates galactiques. Les hors-la-loi de tous les peuples se sont rassemblés sous la bannière noire des pirates. Depuis des bases secrètes, ils attaquent avec des vaisseaux fortement armés les vaisseaux de commerce pacifiques de tous les peuples. Les colons astronautes doivent donc être prêts à améliorer non seulement leur propulsion et leur cargaison, mais également leur armement.

A la fin du troisième millénaire, un terrien aura pour la première fois à assumer la présidence du conseil galactique. Ce choix se portera sur un homme qui aura réussi à résoudre pacifiquement des problèmes de commerce, tout en protégeant les peuples des pirates et en trouvant de nouvelles planètes à coloniser.

LE MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu, 2 dés
- 4 vaisseaux-mère
- 108 pièces pour améliorer les vaisseaux-mère:
 - 24 canons de bord
 - 24 propulseurs
 - 20 anneaux de cargaison
 - 40 anneaux de renommée
- 4 tableaux de résumé
- 38 plaquettes de production
- 32 cartes rencontres
- 100 cartes matières premières :
 - 20 "Nourriture"
 - 20 "Biens de commerce"
 - 20 "Carburant"
 - 20 "Diamant"
 - 20 "Minerai".
- Pièces en 4 couleurs, avec pour chaque couleur:
 - 9 colonies
 - 7 stations de commerce
 - 3 anneaux de Spatioports
 - 3 transporteurs

INDEX DES MOTS-CLÉS (Numéros de pages entre parenthèses)

Anneau de cargaison (3)	"Lancer" du vaisseau-mère (9)	Probabilités de production (13)
Anneaux de renommée (AR) (3)	Peuple des diplomates (9)	Propulseur (13)
Banque galactique (3)	Peuple extra-terrestre (9)	Puissance de feu (calculer la...) (13)
Base d'un peuple extra-terrestre (4)	Peuple marchand (9)	Règles de vol (déplacement) (13)
Canons de bord (4)	Peuple nomade (9)	Saut dans l'hyperespace (14)
Cartes d'amitié (4)	Peuple savant (10)	Sept ("7") aux dés (14)
Cartes d'amitié du peuple diplomate (4)	Peuple vert (10)	Situation de départ pour joueurs avancés (15)
Cartes d'amitié du peuple marchand (4)	Phase de commerce et de construction (10)	Spatioport (15)
Cartes d'amitié du peuple savant (5)	Phase de production (10)	Station de commerce (15)
Cartes d'amitié du peuple vert (5)	Phase de vol (phase de déplacement) (10)	Système solaire (16)
Cartes rencontres (5)	Pile des réserves (11)	Test des pirates (16)
Colonie (6)	Pirates (Vaisseau...) (11)	Tour de Jeu (16)
Colonies Catannes (7)	Plaquettes de glace (11)	Transporteur (16)
Commerce (7)	Plaquettes de production (12)	Trou noir (17)
Construire (8)	Point de colonisation (12)	Vaisseau (17)
Découvrir (8)	Point de commerce (12)	Vaisseau-mère (17)
Fin du Jeu (8)	Point de l'espace (12)	Vaisseau colonie (17)
Jeton d'amitié (8)	Point de Spatioport (12)	Vaisseau de commerce (17)
	Points de victoire (12)	Vitesse (déterminer la...) (17)
	Premier vaisseau (13)	

Dans les définitions, les flèches ➡ avant une expression indiquent une entrée de l'almanach sur ce terme.

ANNEAU DE CARGAISON

Un anneau de cargaison coûte 2 minerais et doit être placé sur le corps du ➡vaisseau-mère. Pour construire une ➡station de commerce auprès d'une ➡base d'un peuple extra-terrestre, le joueur doit améliorer son vaisseau-mère avec des anneaux de cargaison. Un vaisseau-mère peut posséder au maximum 5 anneaux de cargaison.

ANNEAU DE RENOMMÉE (AR)

Celui qui est courageux lors d'une ➡rencontre peut y gagner des anneaux de renommée. Les anneaux de renommée sont placés de manière bien visible à l'extrémité du ➡vaisseau-mère. Le joueur peut aussi perdre des anneaux de renommée durant une rencontre.

Celui qui possède certaines cartes d'amitié du peuple diplomate (Re Bah et Re Ohn) peut acheter des anneaux de renommée.

Deux anneaux de renommée valent un point de victoire. Il n'y a pas de demi point de victoire. Un joueur possédant trois anneaux de renommée n'a malgré tout qu'un point de victoire. Un vaisseau-mère peut être muni au maximum de 11 anneaux de renommée. Il n'est pas permis de posséder plus de 11 anneaux. En théorie, un joueur ne peut donc pas y gagner plus de 5 points de victoire. Les anneaux de renommée ne sont pas des pièces détachées du vaisseau-mère. Quand une ➡rencontre indique que "Votre vaisseau-mère perd une pièce détachée de votre choix", vous ne pouvez enlever un anneau de renommée.

BANQUE GALACTIQUE

Ce sont les cinq piles de matières premières qui sont appelées banque galactique. Quand les joueurs sont dans leur phase de ➡commerce avec la banque galactique ou de ➡construction, le joueur dépose la quantité de matières premières à payer dans la (les) pile(s) correspondante(s), et prend la matière première de son choix ou l'objet construit.

BASE D'UN PEUPLE EXTRA-TERRESTRE

Chaque peuple extra-terrestre possède une base. Chaque base se décompose en 5 ➡ points de commerce. Les joueurs peuvent construire des ➡ stations de commerce sur ces points de commerce.

CANONS DE BORD

Un canon de bord coûte 2 diamants et doit être placé dans un des trous sur le dessus du ➡ vaisseau-mère. Chaque canon de bord augmente la puissance de feu des ➡ vaisseaux du joueur d'une unité. Un vaisseau-mère peut être amélioré au maximum de six canons.

CARTES D'AMITIÉ

A chaque fois qu'un joueur construit une ➡ station de commerce sur un ➡ point de commerce d'un ➡ peuple extra-terrestre, il obtient une des cartes d'amitié de ce peuple. Le joueur peut voir la pile des cartes d'amitiés de ce peuple, et en choisir une. Une fois choisie, il la pose devant lui, face visible. L'effet de cette carte commence immédiatement.

Les cartes d'amitié offrent des bonus correspondant au caractère du peuple concerné et apportent une aide non négligeable. Il y a quatre sortes de cartes d'amitié:

- ➡ Cartes d'amitié du peuple diplomate
- ➡ Cartes d'amitié du peuple marchand
- ➡ Cartes d'amitié du peuple savant
- ➡ Cartes d'amitié du peuple vert



Pour chaque série, il y a cinq cartes différentes - une par possibilité de construire une station de commerce auprès de ce peuple.

Les cartes d'amitié sont valables jusqu'à la ➡ fin du jeu, et ne peuvent être perdues.

CARTES D'AMITIÉ DU PEUPLE DIPLOMATE

1. Baisse du tribut (1x)

Le joueur qui possède cette carte lorsqu'un ➡ «7» est joué aux dés ne perd de carte que s'il en a plus de 12.

2. Renommée achetée (2x)

Grâce à cette carte, le joueur peut acheter des ➡ anneaux de renommée (AR). Si le vaisseau-mère du joueur est muni de moins de 6 anneaux de renommée, le joueur peut acheter un anneau de renommée au prix d'un bien de commerce. Un joueur peut obtenir ainsi plusieurs anneaux, mais uniquement pendant sa ➡ phase de commerce et de construction, et à condition d'en posséder moins de cinq et de payer un bien de commerce pour chaque nouvel anneau.

Si un joueur possède les deux cartes de ce type, il n'obtient pas d'avantage supplémentaire.

3. Les riches aident les pauvres (1x)

Celui qui possède cette carte peut, durant sa phase de commerce et de construction, prendre une carte au hasard chez un, voir deux de ses adversaires. A la condition que les adversaires concernés possèdent plus de ➡ points de victoire que le joueur. Cette action ne peut être effectuée qu'un fois durant le tour du joueur. Aussi longtemps que le joueur a le plus de points de victoire, cette carte n'a pas d'effet.

4. Fond d'aide galactique (1x)

Celui qui ne reçoit pas de carte durant la phase de production peut se choisir une carte de matière première auprès de la banque galactique. Ceci n'est pas valable si le lancer de dés était de 7.

CARTES D'AMITIÉ DU PEUPLE MARCHAND

Ces cartes permettent au joueur d'obtenir des cours d'échanges plus avantageux avec la ➡ banque galactique durant la ➡ phase de commerce et de construction. Pour chacune

des matières premières diamant, minéraux, nourriture et carburant, il existe une carte qui permet d'échanger deux matières premières du type concerné contre une au choix. Celui qui possède par exemple la carte "échange diamant 2:1" peut, en payant deux cartes diamant, recevoir une matière première au choix, aussi souvent qu'il le désire durant sa phase de commerce et de construction.

La carte échange 1:1 est un cas spécial: elle permet d'échanger une carte matière première contre une autre au choix, mais une seule fois par tour.

CARTES D'AMITIÉ DU PEUPLE SAVANT

Les cartes d'amitié du peuple savant améliorent la ➔vitesse ou la ➔puissance de feu des vaisseaux du joueur.

1. Amélioration de la puissance de feu (1x)

Cette carte améliore la puissance de feu des vaisseaux du joueur de 2 unités.

2. Amélioration de la vitesse (1x)

Cette carte améliore la vitesse des vaisseaux du joueur de 2 unités.

3. Amélioration combinée (3x)

Cette carte améliore la puissance de feu d'une unité et la vitesse d'une unité.

Ces cartes ont le même effet que si le ➔vaisseau-mère augmente d'un ou deux canons ou d'un ou deux propulseurs, mais ne compte pas dans les pièces détachées. Ce qui veut dire que si le joueur doit retirer une pièce détachée de son vaisseau-mère après une rencontre, il peut garder les cartes (et leur effet), même si ce sont les seules améliorations du vaisseau-mère qu'il possède.

CARTES D'AMITIÉ DU PEUPLE VERT

Ces cartes d'amitié augmente la production de matières premières. A chaque fois que le joueur obtient durant la phase de production une ou plusieurs cartes du type concerné, il en reçoit une de plus. Par exemple: Après le jet de dé, un joueur obtient deux minerais. Il possède la carte production supplémentaire de minerai. Il reçoit donc au total trois cartes minerai.

CARTES RENCONTRES

Celui qui a obtenu une bille noire en "lançant" son ➔vaisseau-mère au début de sa ➔phase de vol fait une rencontre avec son ➔premier vaisseau.

- Le joueur situé à sa gauche prend la première carte de la pile des rencontres, et en lit la première partie sans la montrer aux autres joueurs.
- Deux cartes de rencontre commencent par les mots "Zahn der Zeit". Les événements qui y sont décrits concernent tous les joueurs et se déroulent tous et dans l'ordre indiqué.
- Toutes les autres cartes de rencontre commencent par une question à laquelle le joueur doit répondre.
- Lorsque le joueur a donné sa réponse, son voisin lit alors la suite correspondante.
- lors de rencontre avec des pirates, il peut arriver que le joueur ait à se battre. Il doit alors déterminer sa puissance de feu. Le rôle du pirate est tenu par le joueur désigné par la carte. Il détermine également sa puissance de feu grâce à son vaisseau-mère. Si le résultat de cet adversaire (pirates) est supérieur, l'issue du combat est défavorable au joueur.
- Le joueur qui joue le rôle de l'adversaire (pirates) ne fait que "lancer" le vaisseau-mère, il ne reçoit rien / ne doit rien donner lors de la suite de la rencontre.
- Lors de quelques rencontre, le joueur doit comparer sa ➔vitesse à celle d'un adversaire désigné par la carte. Si l'adversaire a une vitesse plus élevée, la rencontre est perdue pour le joueur.
- La question de certaines rencontre concerne le nombre de matières premières que le joueur veut donner. Une fois la/les matières premières replacées dans leurs piles



respectives, son voisin lit la réponse correspondante au nombre de matières premières données.

- Si un joueur ne possède aucune carte matière première, il doit automatiquement choisir la réponse "0 cartes", dans toute rencontre de ce type.

CONSEIL: essayez de ne pas utiliser toutes vos cartes matières premières dans la phase de commerce et de construction, afin d'en avoir une ou deux pour de telles rencontres.

- Dès que le joueur a choisi son comportement, la rencontre est déterminée comme favorable ou défavorable:

Issue défavorable

1. "Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour"

Cette obligation ne concerne que le premier vaisseau du joueur, les deux autres, s'il sont également sur le plan de jeu, se déplacent normalement. Durant la phase de vol de son prochain tour, le joueur aura à nouveau l'occasion de "lancer" le vaisseau-mère et de se déplacer.

2. "Votre vaisseau-mère perd une pièce détachée de votre choix"

Le joueur replace une pièce détachée de son choix (propulseur, canon de bord ou anneau de cargaison) dans la réserve. Si le joueur n'a pas encore amélioré son vaisseau-mère, il ne se passe rien. Les anneaux de renommée ne sont pas des pièces détachées que le joueur peut enlever ici.

3. "Vous perdez xx AR" (anneaux de renommée)

Le joueur enlève le nombre demandé d'anneaux de renommée de la pointe de son vaisseau-mère et les replace dans la réserve. S'il n'a pas d'anneau de renommée, il ne se passe rien.

Issue favorable

1. "Vous obtenez x matières premières"

Vous recevez, selon la carte, un certain nombre de matières premières à choix ou déterminées.

2. "Vous pouvez placer votre vaisseau sur un point autorisé de votre choix"

Le joueur peut placer son ➡ premier vaisseau sur un ➡ point de l'espace de son choix. Ceci compte comme déplacement pour le premier vaisseau et est effectué durant la phase de vol (déplacement).

3. Vous obtenez 1 (2) AR

Le joueur prend un anneau de renommée dans la réserve et le place au sommet de son vaisseau-mère.

4. Vous pouvez améliorer votre ➡ vaisseau-mère avec une pièce détachée de votre choix
Le joueur ajoute une pièce à son vaisseau-mère: ➡ anneau de cargaison, ➡ propulseur ou ➡ canon de bord.

5. Placez dès que possible un ➡ vaisseau de commerce sur l'un de vos ➡ points de Spatioports

Le joueur construit un vaisseau de commerce, mais ne doit pas payer de matières premières pour cela. S'il n'a pas de ➡ point de Spatioport libre, ou que tous ses ➡ transporteurs sont utilisés, il construit son vaisseau de commerce dès que possible. Cela peut aussi être au milieu de la phase de vol, lorsqu'il dépose une station de commerce ou une colonie sur un point adéquat, et se trouve donc libre. Le vaisseau de commerce peut donc être déplacé durant ce tour.

- La rencontre une fois terminée, le lecteur place la carte rencontre sur la pile de défausse des cartes rencontre.

- Le joueur peut alors – sauf si la carte de rencontre indique autre chose pour son premier vaisseau – déplacer tous ses vaisseaux.

ATTENTION:

La ➡ vitesse de base après une rencontre (bille noire) est toujours de 3.

COLONIE

Une colonie vaut un point de victoire. Lorsque le chiffre indiqué sur une planète est égal au résultat des dés, cette planète produit et tous les joueur ayant une colonie sur un

point voisin gagnent un carte de matière première de la planète. Celui qui veut créer une nouvelle colonie doit suivre les règles suivantes:

- Il construit un vaisseau colonie qu'il pose auprès de l'un de ses ➡points de Spatioports.
- Si un vaisseau termine son vol sur un ➡point de colonisation libre, le joueur découvre d'abord les deux planètes adjacentes (➡découvrir).
- Si les deux plaquettes ne sont ni des ➡test des pirates, ni des ➡plaquettes de glace, le joueur peut construire sa colonie. Il sépare donc le ➡transporteur de la colonie, et place celui-ci dans sa réserve.
- Finalement, le joueur retourne les ➡plaquettes de production des deux planètes.
- Lorsqu'une colonie est ainsi créée, c'est définitivement, et elle ne peut plus être transformée en vaisseau colonie par un transporteur.

Règle spéciale pour le jeu à trois:

Chaque système possède trois points de colonisation. Durant le jeu à quatre, ils peuvent tous être occupés par une colonie. Durant le jeu à trois, par contre, seul deux peuvent être occupés, le troisième (n'importe lequel des trois) devant rester libre.

COLONIES CATANNES

Les quatre systèmes solaires des colonies Catannes portent des lettres grecques. C'est auprès de ces planètes que les joueurs placent leurs deux colonies et leur vaisseau au début du jeu. Le jeu commence selon la situation de départ de base ou selon la ➡situation de départ pour joueurs avancés.

COMMERCE

Lorsque c'est le tour d'un joueur et qu'il est dans sa phase de commerce et de construction, il peut obtenir les matières premières qui lui manque en commerçant soit avec les autres joueurs, soit avec la ➡banque galactique.

1. Commerce avec les autres joueurs:

Le joueur peut commercer avec tous les autres joueurs. Il détermine ce qu'il veut donner et ce qu'il veut recevoir, et fait des offres. Il peut également écouter les offres des autres et faire des contres-offres. Le cours d'échange est au choix du joueur (par exemple: J'offre 1 bien de commerce et je désire 2 minerais,...), mais les cartes doivent être échangées, pas offertes.

IMPORTANT: On peut seulement faire des affaires avec le joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs ne doivent pas faire d'échanges entre eux lorsque ce n'est pas leur tour.

Exemple:

C'est le tour de Pierre. Il aimerait construire un vaisseau de commerce, mais il lui manque encore un bien de commerce. Il a deux cartes nourriture dont il n'a pas besoin pour le moment. Il demande aux autres "J'offre une carte nourriture, et j'aimerais une carte bien de commerce". Anne répond que "si tu m'offre un carburant, je te donne un bien de commerce". Comme Pierre ne veut pas donner de carburant et que personne ne semble intéressé, il fait une nouvelle offre: "je propose deux cartes nourritures, et je cherche un bien de commerce". Claudine est intéressée, elle donne un bien de commerce à Pierre qui lui tend les deux cartes nourriture. Le marché est parfait.

2. Commerce avec la ➡banque galactique:

Lors de sa ➡phase de commerce et de construction, le joueur peut commercer avec la ➡banque galactique au cours de 3:1 (biens de commerce à 2:1).

Celui qui commerce avec la banque galactique dépose trois cartes de même nature dans leur pile dans la boîte, et se choisit une autre matière première. Il dépose par exemple trois diamants, et prend un carburant.

La matière première "biens de commerce" joue un rôle particulier dans le commerce avec la banque galactique. Elle est échangée au taux 2:1 (deux biens de commerce contre une autre matières première au choix du joueur).

Tant que le joueur peut payer trois (2) cartes à la banque galactique, il peut continuer à commercer avec la banque galactique.

Un joueur a des conditions de commerce plus avantageuses avec la banque galactique s'il possède certaines ➡ cartes d'amitié du peuple marchand. Ces cartes réduisent le taux d'échange des matières premières à 2:1 (celui des biens de commerce à 1:1).

CONSTRUIRE

Lorsque c'est le tour d'un joueur, et qu'il est dans sa phase de commerce et de construction, il peut construire, à condition de payer les coûts de construction de chaque objet désiré.

On peut construire les objets suivants:

1. Constructions générales
 - ➡ Vaisseau colonie
 - ➡ Vaisseau de commerce
 - ➡ Spatioport
2. Constructions pour le vaisseau-mère
 - ➡ Anneau de cargaison
 - ➡ Propulseur
 - ➡ Canon de bord

Un joueur peut construire autant qu'il veut, s'il peut payer et qu'il a encore l'objet désiré dans ses réserves / qu'il n'a pas dépassé le maximum de pièces détachées autorisées. Les coûts par unité construite figurent sur le tableau de résumé.

DÉCOUVRIR

Lorsque le ➡ vaisseau de commerce ou le ➡ vaisseau colonie d'un joueur atteint un ➡ point de l'espace près d'une planète avec une ➡ plaquette de production encore cachée, il peut regarder celle-ci, sans la montrer aux autres joueurs. Puis il la replace face cachée. Après cette action, il peut continuer le déplacement de son vaisseau si sa vitesse le permet.

- S'il s'agit d'un ➡ test des pirates, le joueur peut le passer si son ➡ vaisseau-mère est équipé de suffisamment de ➡ canons de bord (voir ➡ Test des pirates).
- S'il s'agit d'une ➡ plaquette de glace, il peut rendre la planète habitable si son vaisseau-mère est muni d'assez d'anneaux de cargaison.

FIN DU JEU

Un joueur termine et gagne le jeu s'il est le premier à atteindre 15 points de victoire durant son tour de jeu.

JETON D'AMITIÉ

Chaque ➡ peuple extra-terrestre est représenté sur une plaquette d'amitié. Le premier joueur qui construit une ➡ station de commerce sur un ➡ point de commerce (avec le chiffre 1) d'une ➡ base d'un peuple extra-terrestre reçoit, en plus d'une ➡ carte d'amitié, le jeton d'amitié du peuple. Le jeton peut lui être dérobé par un autre joueur dès que ce dernier possède plus de ➡ stations de commerce auprès de ce peuple.



Sont pris en compte:

- Le jeton d'amitié est en possession du joueur qui possède le plus de stations de commerce auprès de ce peuple.
- Si plusieurs joueurs ont le même nombre de stations de commerce auprès d'un peuple, c'est celui qui possède la plus ancienne (plus petit chiffre sur l'emplacement) qui obtient le jeton.

Chaque jeton d'amitié vaut deux points de victoire.

"LANCER" DU VAISSEAU-MÈRE

Dans le corps du vaisseau-mère sont logées quatre billes de couleur différentes: noir, bleu, jaune et rouge. Deux sont visibles lorsque le vaisseau-mère est posé sur sa base. Chaque bille a une valeur différente. Cette valeur est indiquée sur le tableau de résumé. Pour "lancer" le vaisseau-mère, on le retourne, on le secoue quelques fois, puis on le repose sur la table à la verticale.

Deux billes sont visibles. On connaît alors la valeur du lancer en additionnant la valeur des deux billes (tableau de résumé). Par exemple, une bille rouge et une jaune donne un "5".

Un joueur doit lancer son vaisseau-mère pour déterminer la ➔vitesse de base de ses vaisseaux au début de sa ➔phase de vol, ou lorsqu'il y a une ➔rencontre.

PEUPLE DES DIPLOMATES

Les diplomates sont un peuple très sociable et charismatique. Ils entretiennent de très bons rapports avec les autres peuples, et les amis de ce peuple reçoivent de gros avantages. Les diplomates vont généralement améliorer l'image et la renommée d'un peuple, ils sont pour des tributs plus bas, et s'arrangent pour que les plus riches aident les plus pauvres.



PEUPLE EXTRA-TERRESTRE

Il y a cinq peuples extra-terrestres. Le ➔peuple marchand, le ➔peuple savant, le ➔peuple vert et le ➔peuple des diplomates, qui possèdent des ➔bases, auprès desquelles les joueurs peuvent construire des ➔stations de commerce.

Le ➔peuple nomade ne possède pas de base. Les joueurs ne peuvent le trouver que lors de ➔cartes de rencontres.

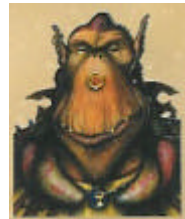
PEUPLE MARCHAND

Les marchands sont un peuple fier et très actif. Avec leur énormes vaisseaux de commerce, ils sont responsables d'une bonne partie de la circulation des marchandises entre les peuples.

Les marchands ont surtout des coutumes particulières aux yeux des humains. Au début d'une transaction, ils attendent de leur interlocuteur un cadeau. S'il leur plaît, ils offrent en retour une grande quantité de cadeaux, et le marché est conclu. Si le cadeau leur déplaît, cela peut avoir des suites désagréables pour le joueur.

Dans des cas extrêmes, un prince marchand peut aller jusqu'à saboter le vaisseau de son interlocuteur si ce dernier l'a vexé, ce qui empêche ce vaisseau de se déplacer. Les marchands sont malheureusement imprévisibles dans leurs réactions.

Celui qui obtient des cartes d'amitié de ce peuple peut commercer avec la ➔banque galactique à des taux plus avantageux.



PEUPLE NOMADE

Ce peuple mystérieux, dont la planète d'origine est inconnue, possède une puissance peu commune. A côté de leurs pouvoirs télépathiques, les nomades sont capable, par la seule force de leur esprit, de déplacer des objets même très volumineux sur de très grandes distances. Les sauts dans l'hyperespace, même à des années-lumière de distance, ne leur pose pas de problème. Malgré leurs grand pouvoir, les nomade sont totalement pacifiques, et ne résistent pas, même lors d'attaque par les pirates. Le peuple nomade est révééré par tous les autres peuples de la galaxie. Celui qui a la chance de rencontrer un vaisseau du peuple nomade, recevra des cadeaux en remerciement pour son respect, et sera récompensé par la bénédiction de ce peuple.



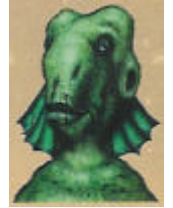
PEUPLE SAVANT

Ce peuple réservé mais amical se base sur une connaissance du déplacement des vaisseaux spatiaux. Celui qui reçoit une carte d'amitié de ce peuple peut augmenter la vitesse de ses vaisseaux et améliorer leur armement.



PEUPLE VERT

Le peuple vert entretient des rapports plus étroit que n'importe quel autre peuple avec les bons et les mauvais aspects de la nature. Sous leur supervisions, les fermes produisent plus de nourriture, on trouve plus de minéraux et de minerai dans les mines, et la recherche de carburant est plus efficace. Celui qui obtient l'amitié de ce peuple augmente sa production de matières premières.



PHASE DE COMMERCE ET DE CONSTRUCTION

C'est durant cette phase que le joueur peut construire et / ou commercer autant qu'il le désire. Il n'a pas d'ordre à respecter. Il peut par exemple commercer avec un autre joueur, puis construire un ➔vaisseau colonie, à nouveau commercer et améliorer son ➔vaisseau-mère. Voir également ➔construire et ➔commerce.

PHASE DE PRODUCTION

Lorsque c'est le tour d'un joueur, il commence par lancer les dés pour déterminer la production de tous les joueurs.

- Chaque planète qui porte une ➔plaquette de production avec le nombre obtenu produit.
- Tous les joueurs (même ceux dont ce n'est pas le tour) obtiennent une carte de la matière première concernée pour chaque ➔colonie et chaque ➔Spatioport qui sont sur une planète qui produit.
- Si le joueur a fait un "7", il y a un tribut à la terre.

Finalement, le joueur dont c'est le tour peut prendre une carte de la ➔pile des réserves. Cette possibilité existe aussi durant la ➔phase de commerce et de construction.

Par exemple: Le joueur jaune a obtenu un 11. Lui et le joueur rouge obtiennent chacun une carte carburant, parce qu'ils ont chacun une colonie ou un Spatioport aux abords de la planète produisant du carburant avec une plaquette marquée du chiffre 11. Le joueur bleu ne reçoit rien.

PHASE DE VOL (DÉPLACEMENT)

Lorsqu'un joueur a terminé sa ➔phase de commerce et de construction, il peut déplacer ses ➔vaisseaux durant la phase de vol.

Si un joueur n'a pas de vaisseau sur le plan de jeu, il ne fait pas de phase de vol.

Au début de sa phase de vol, le joueur lance son ➔vaisseau-mère (voir ➔"lancer" du vaisseau-mère), pour déterminer la ➔vitesse de base de tous ses ➔vaisseaux.

Ensuite, que le joueur ait obtenu une bille noire ou non, on poursuit la phase de vol.

1. Le joueur n'obtient pas de bille noire

Les deux billes indiquent la vitesse de base. On y ajoute le nombre de ➔propulseurs du vaisseau-mère, et éventuellement ceux des ➔cartes d'amitié du peuple savant que le joueur posséderait pour obtenir la vitesse.

La vitesse indique à quelle distance les vaisseaux pourront se déplacer, selon les ➔règles de vol.

2. Le joueur obtient la bille noire

Si le joueur obtient la bille noire, sa vitesse de base est de trois, quelle que soit la couleur de l'autre bille visible.

La bille noir a pour conséquence que le joueur doit résoudre une ➔rencontre (dont sont voisin de gauche lit la carte) avant de pouvoir déplacer ses vaisseaux. Lorsque la rencontre est terminée, le joueur additionne le nombre de propulseurs de son vaisseau-mère, et éventuellement les cartes d'amitié du peuple savant qu'il

posséderait, ainsi qu'une valeur de 3 pour la vitesse de base, afin obtenir la vitesse de ses vaisseaux. La vitesse indique de combien de ➡ points de l'espace les vaisseaux pourront être déplacés, selon les ➡ règles de vol.

ATTENTION:

- Durant la phase de vol, le joueur peut uniquement déplacer ses vaisseaux. Le commerce et la construction sont interdits.
- Dès qu'un joueur commence sa phase de vol ("lance" le vaisseau-mère), il ne peut plus prendre une carte de la pile des réserves, même s'il a oublié auparavant.

Lorsqu'un joueur a déplacé ses vaisseaux, son tour est terminé, et c'est le tour du joueur suivant.

PILE DES RÉSERVES

La pile des réserves est préparée au début du jeu en prenant 12 cartes de chaque matière première. On les mélange, puis le tas est posé face cachée auprès du plateau de jeu.

Au début du jeu, chaque joueur en tire trois cartes. A la fin de la ➡ phase de production, ou encore durant sa ➡ phase de commerce et de construction, le joueur peut en prendre la carte supérieure, si et seulement si il a moins de 9 points de victoire. A la fin de la phase de commerce et de construction (dès que le joueur lance son vaisseau-mère), cette possibilité disparaît.

Si la pile des réserves est vide, on la reconstruit en prenant 6 cartes de chaque matière première dans la banque galactique.

PIRATES (VAISSEAU...)

Les pirates ne sont pas un peuple à proprement parler. Tous les hors-la-loi de la galaxie se sont réunis sous la bannière des pirates. Ils écumant la galaxie avec des vaisseaux fortement armés, et vivent des vols de vaisseaux marchands et de vaisseaux colonies. On ne peut les croiser que lors de ➡ rencontres.

PLAQUETTES DE GLACE

Sur le verso de deux des ➡ plaquettes de production est dessiné un ➡ anneau de cargaison accompagné d'un chiffre, le tout sur fond blanc.

Ces plaquettes sont appelées plaquettes de glace. Les planètes avec de telles plaquettes sont entourées d'une épaisse gangue de glace.

Lorsqu'une telle plaquette est placée à proximité d'un point de colonisation, on ne peut y construire de colonie.

Celui qui tombe sur une plaquette de glace la repose comme une plaquette normale, face cachée.

Un joueur peut rendre une telle planète habitable si les conditions suivantes sont remplies:

1. Il doit terminer le mouvement de son vaisseau sur un ➡ point de l'espace voisin de la plaquette de glace.
2. Le ➡ vaisseau-mère du joueur doit être équipé au minimum d'autant d'➡ anneaux de cargaison que le chiffre de la plaquette l'indique.
3. Lorsque le joueur remplit ces conditions, il prend la plaquette de glace et la place vers lui. Une plaquette de glace vaut un point de victoire.

A la place de la plaquette de glace, le joueur dépose une plaquette avec un point blanc visible (donc face cachée).

Il peut regarder la valeur de la plaquette, se trouvant sur un point voisin avec un vaisseau (voir ➡ découvrir).

Si le joueur a fait tout ce cheminement avec un ➡ vaisseau colonie sur un ➡ point de colonisation, il peut immédiatement placer sa ➡ colonie.

PLAQUETTES DE PRODUCTION

Sur chaque planète est placée une plaquette de production. Sur une de ses faces se trouve un nombre.



- Lorsque ce nombre est tiré au cours de la ➔phase de production, tous les joueurs qui possèdent une colonie ou un Spatioport sur cette planète reçoivent la matière première correspondante à la couleur de la planète.
- La phase de la lune dessinée sur chaque plaquette indique la proportion de chance qu'à le chiffre d'être tiré au sort durant la ➔phase de production.
- Sur les planètes des ➔colonies Catannes (lettre grecques) les plaquettes sont placées chiffre visible dès le début du jeu.
- Sur toutes les autres planètes, les plaquettes sont placées face cachée (point de couleur visible).
- Les planètes dont la plaquette est cachée sont considérées comme non colonisées. Elles peuvent être découvertes par les joueurs dans le courant du jeu (voir ➔découvrir).

Les plaquettes de production avec un point blanc sont placées au bord du plan de jeu au début de la partie. Elles sont utilisées lors des ➔test des pirates et des ➔plaquettes de glace.

POINT DE COLONISATION

Un point de colonisation est le ➔point de l'espace entre deux planètes. Chaque système de planètes est constitué des trois points de colonisation. Les points de colonisation sont signalés par des cercles vides.

- Les colonies ne peuvent être construites que sur des points de colonisation.
- Le mouvement d'un ➔vaisseau de commerce ne peut se terminer sur un point de colonisation.
- Si un ➔vaisseau colonie termine son mouvement sur un point de colonisation, et que le joueur ne désire pas y fonder de colonie, il doit le déplacer au prochain tour (si il le peut).

POINT DE COMMERCE

Autour des ➔bases des peuples extra-terrestres, cinq ➔points de l'espace sont marqués comme points de commerce. Les ➔stations de commerces peuvent être construites uniquement sur de tels points. Le nombre sur le point indique le nombre d'➔anneau de cargaison que le joueur doit posséder sur son ➔vaisseau-mère pour construire une station de commerce à cet endroit. Le mouvement d'un ➔vaisseau de commerce ne peut se terminer sur un tel point que si le joueur veut y construire une ➔station de commerce. Le mouvement d'un vaisseau de colonie ne peut pas se terminer sur un tel point.

POINT DE L'ESPACE

On appelle ainsi les angles des hexagones du plan de jeu. Les points spéciaux sont:

- ➔Points de colonisation
- ➔Points de commerce
- ➔Points de Spatioports

POINT DE SPATIOPORT

Ce sont les deux ➔points de l'espace voisins d'un ➔Spatioport. Si un joueur a construit un ➔vaisseau colonie ou un ➔vaisseau de commerce, il le place pour commencer sur un tel point, vers son Spatioport.

Il n'est pas permis de terminer le mouvement d'un ➔vaisseau colonie ou un ➔vaisseau de commerce sur un point de Spatioport adverse pour le bloquer.

POINTS DE VICTOIRE

Un point de victoire est symbolisé par l'emblème du conseil galactique. Il y a plusieurs manières d'en gagner.

➔Colonies et ➔Spatioports: chaque colonie vaut un point de victoire, chaque Spatioport en vaut deux.
➔Jeton d'amitié: chaque jeton vaut deux points.
➔Test des pirates et ➔plaquette de glace: chaque test réussi par un joueur et chaque plaquette de glace récupérée vaut un point.
➔Anneau de renommée (AR) Chaque paire d'anneaux de renommée vaut un point. Comme le vaisseau-mère ne peut être équipé de plus de 11 anneaux de renommée, il n'est pas possible d'obtenir plus de 5 points de victoire de cette manière. Chaque fois qu'un joueur gagne ou perd des points de victoire, on l'indique sur l'échelle des points de victoire grâce aux marqueurs.

PREMIER VAISSEAU

Les ➔transporteurs d'un joueur (qui peuvent être un ➔vaisseau colonie ou un ➔vaisseau de commerce) possèdent sur leur pointe de une à trois sphères. Lorsque le joueur a plusieurs transporteurs en action sur le plan de jeu, le premier vaisseau est toujours celui avec le moins de sphères. S'il n'y a qu'un vaisseau, c'est forcément le premier vaisseau.

Le résultat d'une ➔rencontre concerne toujours le premier vaisseau ainsi déterminé.

PROBABILITÉ DE PRODUCTION

Le résultat du jet de deux dés à 6 faces varie de 2 à 12. Mais les différents chiffres ont une probabilité différente d'apparaître. Sur 36 jets, en moyenne, les résultats sont les suivants: 2 (1x), 3 (2x), 4 (3x), 5 (4x), 6 (5x), 7 (6x), 8 (5x), 9 (4x), 10 (3x), 11 (2x), 12 (1x). La probabilité la plus forte est celle du 7, la plus faible du 2 et du 12.

Il est donc important de choisir les planètes que l'on colonise avec des chiffres proches de 7. Les planètes portant un chiffre proche du 7 rapportent beaucoup, les autres moins. Pour aider les joueurs, le dessin d'une lune apparaît sur les plaquettes: plus elle est pleine, et plus le chiffre est écrit gros, plus la probabilité est forte. De plus, les 6 et 8 (très forte probabilité) apparaissent en rouge.

PROPULSEUR

Un propulseur coûte 2 cartes de Carburant, et doit être fixé sur le bas du ➔vaisseau-mère.

Chaque propulseur augmente la ➔vitesse de base du ➔vaisseau et donc la longueur du déplacement d'une unité.

Le maximum de propulseurs montés sur un vaisseau-mère est de 6.

PUISSANCE DE FEU (CALCULER LA...)

Pour calculer la puissance de feu de ses ➔vaisseaux colonie et ➔vaisseaux de commerce, un joueur ➔lance son vaisseau-mère, et ajoute le nombre de ➔canons de bord montés sur le vaisseau-mère (plus éventuellement ceux des cartes du ➔peuple savant).

Une forte puissance de feu est nécessaire pour les ➔rencontres avec des pirates et les ➔test des pirates.

RÈGLES DE VOL (DÉPLACEMENT)

Lorsqu'un joueur, au début de sa ➔phase de vol, a déterminé la ➔vitesse de ses vaisseaux, il peut déplacer chacun de ses ➔vaisseau colonie et ➔vaisseaux de commerce.

Les règles suivantes s'appliquent alors:

- Un vaisseau peut être déplacé d'un point de l'espace à un point voisin et relié par une ligne (par exemple, pas par dessus un soleil).
- Un vaisseau peut être déplacé au maximum d'autant de points que l'indique la vitesse. Pour une vitesse de 7, par exemple, les vaisseaux seront déplacés de 7 points.
- Il n'est pas obligatoire de déplacer un vaisseau, la vitesse est une limite supérieure, et le joueur peut donc décider que l'un de ses vaisseau se déplace de zéro points.

Exception: Si le vaisseau se trouve sur un point de colonisation au début de la phase, il ne peut y rester (le blocage est interdit). C'est uniquement si le vaisseau est bloqué (par exemple par le résultat d'une rencontre) qu'il peut rester sur le point de colonisation.

- Un vaisseau peut, durant le vol, revenir au point de l'espace où il était au départ du mouvement.

Exception: Si le vaisseau revient sur un point de colonisation ce ne peut être que pour y construire une colonie (le blocage est interdit).

- Les points occupés par des colonies, vaisseaux, stations de commerce et Spatioports propres ou adverses peuvent être traversés et comptent normalement.
- Un seul vaisseau peut se trouver sur un point de l'espace, pas de "cohabitation" possible.
- Si un joueur déplace son vaisseau près d'une planète non colonisée, il peut regarder les plaquettes (voir ➔découvrir), et terminer ainsi son déplacement.

ATTENTION:

Il est interdit de bloquer les points de colonisation, de commerce, et de l'espace !

- Un vaisseau ne peut terminer son mouvement sur un ➔point de Spatioport adverse.
- Un vaisseau colonie ne peut terminer son mouvement sur un ➔point de commerce.
- Un vaisseau colonie peut terminer son mouvement sur un ➔point de colonisation, si il colonise immédiatement ou qu'il quitte ce point au tour suivant.
- Un vaisseau de commerce ne peut terminer son mouvement sur un ➔point de colonisation, et ne peut le faire sur un ➔point de commerce que si le ➔vaisseau-mère porte suffisamment d'➔anneaux de cargaison pour construire une ➔station de commerce.

Exemple:

Le joueur bleu a obtenu un 5 avec son vaisseau-mère. Avec trois propulseurs, il obtient donc une vitesse de 8. Il déplace son vaisseau colonie près de deux planètes en passant par-dessus deux vaisseaux adverses. Il regarde les plaquettes des planètes produisant du minerai et des biens de commerce, puis continue son voyage pour voir la troisième planète, car les points de colonisation ne lui semblent pas intéressants.



SAUT DANS L'HYPERESPACE

De nombreux peuples extra-terrestres possèdent des connaissances permettant de parcourir de grandes distances sans pertes de temps, en reliant les lieux par des sauts. Celui qui a le dessus dans une rencontre avec un tel peuple peut déplacer son ➔premier vaisseau par un saut dans l'hyperespace.

Il peut donc placer son premier vaisseau sur le ➔point de commerce, ➔de colonisation ou ➔de l'espace de son choix. Il doit bien sûr respecter les ➔règles de vol, mais la longueur de son déplacement est comme infinie. Il ne peut pas aller avec un vaisseau colonie sur point de commerce, etc.

Il peut parfois aussi faire un saut dans l'hyperespace s'il arrive vers un ➔trou noir (carte de ➔rencontre) S'il essaye de passer par le trou noir, il détermine sa vitesse normalement avec le ➔vaisseau-mère et la compare avec celle du voisin désigné. Si sa vitesse est supérieure, il réussit son saut. Si le voisin a une vitesse supérieure, le saut dans l'hyperespace ne fonctionne pas, et risque d'endommager le vaisseau.

SEPT ("7") AUX DÉS

Si un joueur obtient un total de sept aux dés durant la ➔phase de production, chaque joueur qui possède plus de sept cartes de matières premières doit payer un tribut à la terre. Ceux qui ont moins de sept cartes ne sont pas concernés.

Chaque joueur qui doit payer compte ses cartes et doit replacer la moitié de ses cartes (arrondie à l'entier inférieur) dans les piles d'origine. Le joueur qui a lancé le sept peut,

en guise de "remerciement pour le versement du tribu", prendre une carte de matière première au hasard chez l'adversaire de son choix.

SITUATION DE DÉPART POUR JOUEURS AVANCÉS

Après avoir préparé le jeu, chaque joueur prépare ses deux colonies de base et son Spatioport, et prépare un vaisseau gratuit vers ce dernier.

- Les ➡ plaquettes de production avec les lettres grecques sont mélangées face cachée (lettre sur le dessus), puis placées en correspondance avec les lettres des planètes. Puis on retourne ces plaquettes, chiffre sur le dessus.
- Chaque joueur place ses deux colonies et son Spatioport près d'une planète Catanne, l'un(e) après l'autre. Chaque joueur choisit librement s'il préfère place d'abord son ➡ Spatioport ou l'une de ses ➡ colonies, puis une colonie ou le Spatioport, etc.
- La fondation se fait en trois tours:
 - 1er tour
Le joueur qui a obtenu le plus haut chiffre aux dés commence en plaçant une colonie sur un ➡ point de colonisation d'une planète Catanne ou son Spatioport sur un ➡ point de Spatioport, puis son voisin de gauche, puis le suivant, ...
 - 2e tour
Le dernier à avoir posé quelque chose est le premier à poser un deuxième objet, puis son voisin de droite, ...
 - 3e tour
Le dernier à avoir déposé un objet joue de nouveau, puis son voisin de gauche, ...

ATTENTION:

- Dès qu'un joueur dépose son Spatioport, il place le vaisseau gratuit sur un des deux points et le transforme soit en vaisseau colonie, soit en vaisseau de commerce.

SPATIOPORT

Un Spatioport vaut deux ➡ points de victoire.

Le possesseur d'un Spatioport placé près d'une planète qui produit reçoit une matière première, comme dans le cas d'une colonie.

Chaque colonie peut être transformée en Spatioport en y ajoutant un anneau de Spatioport. Cette construction coûte 3 diamants et 2 nourriture. Lorsqu'un joueur a payé les matières premières voulues, il prend un anneau de Spatioport dans ses réserves et le place autour de l'un(e) de ses colonies. L'anneau n'a pas besoin d'être amené jusqu'à la colonie par un vaisseau.

Astuce: Les vaisseaux ne peuvent partir que depuis un Spatioport. Il est donc sensé de transformer rapidement en Spatioport une colonie qui se trouve plus loin dans le plan de jeu. Les vaisseaux pourront alors atteindre des points plus éloignés plus rapidement.

STATION DE COMMERCE

Les stations de commerce sont construites sur les ➡ points de commerce qui entourent les ➡ bases d'un peuple extra-terrestre. La première station construite auprès d'un peuple l'est sur le chiffre 1, la seconde sur le 2, ... Pour construire une station, le joueur amène son ➡ vaisseau de commerce sur le point de commerce voulu. Il retire le ➡ transporteur, le place dans sa réserve et dépose la station sur le point de commerce. Mais il doit bien sûr avoir au moins autant d'➡ anneaux de cargaisons sur son ➡ vaisseau-mère que le chiffre du point de commerce indique. Si c'est le cas, il peut construire une station.

- Dès que le joueur a construit sa station, il obtient la carte de son choix parmi les ➡ cartes d'amitié (restantes) du peuple concerné. Celui qui a la majorité des points de commerce chez un peuple en obtient le ➡ jeton d'amitié.
- Les stations déposées sur un point de commerce ne peuvent plus être transformées en vaisseaux de commerce par un transporteur.
- Si un joueur perd un anneau de cargaison, il conserve les stations de commerce déjà établies, même si le chiffre indiqué sur les points de commerce est alors plus grand que le total d'anneaux de cargaison de son vaisseau-mère.

SYSTÈME SOLAIRE

Un système solaire se compose de trois planètes différentes autour d'une étoile. Entre chaque paire se trouve un ➡point de colonisation. Sur ses points, il est possible de construire une ➡colonie. Sur chaque système, trois colonies peuvent être construites.

ATTENTION:

Dans le jeu à trois, seules deux colonies sont autorisées par système.

TEST DES PIRATES

Sous certaines plaquettes se cachent un test des pirates. On ne peut pas construire de colonie sur un point de colonisation voisin d'un tel test. Celui qui trouve une telle plaquette la repose normalement face cachée.

Pour passer le test des pirates, il faut remplir les conditions suivantes:

1. le joueur doit terminer le mouvement de l'un de ses vaisseaux sur un ➡point de colonisation touchant la planète où se trouve le test.
2. Il doit avoir sur son ➡vaisseau-mère au moins autant de ➡canons de bord que le chiffre sur la plaquette l'indique.

S'il remplit ces conditions, il retire le test des pirates et le pose près de lui, face visible. Un test réussi rapporte un point de victoire. Il place sur la planète une plaquette avec le point blanc sur le dessus. Il peut regarder la plaquette en question (voir ➡découvrir), et même décider de coloniser l'endroit s'il est arrivé avec un vaisseau colonie.

Remarque: Comme le vaisseau-mère ne peut être équipé que de 6 canons de bord, il est donc nécessaire, pour le test des pirates de niveau 7, d'avoir au moins une ➡carte d'amitié du peuple savant.

TOUR DE JEU

Le tour d'un joueur se déroule en trois phases:

1. ➡Phase de production: le joueur lance les dés afin de déterminer les matières premières produites
2. ➡Phase commerce et de construction: Le joueur colonie, construit et crée des stations de commerce.
3. ➡Phase de vol: Le joueur détermine sa ➡vitesse de base avec un ➡lancer du vaisseau-mère:
 - a) Bille noire: avant de déplacer ses vaisseaux, il résout une ➡rencontre.
 - b) pas de bille noire: Il peut déplacer ses vaisseaux.

Lorsqu'un joueur a terminé les actions de sa phase de vol, c'est au joueur suivant de jouer. Le déroulement d'un tour de jeu est indiqué sur les résumés.

TRANSPORTEUR

Chaque joueur possède trois transporteurs, qui se différencie par le nombre de sphères sur leur pointe. Ils sont utilisés pour déplacer les stations de commerce et colonies jusqu'à leurs destinations.

Pour construire un ➡vaisseau de commerce on place un transporteur sur le sommet d'une ➡station de commerce.

Pour construire un ➡vaisseau colonie on place un transporteur sur le sommet d'une ➡colonie.

Dès que la colonie est placée sur un point de colonisation ou la station de commerce sur un point de commerce, le transporteur retourne dans sa réserve, il n'existe pas seul. Il pourra être réutilisé pour un nouveau vaisseau.

Lorsque les trois transporteurs d'un joueur sont utilisés, il ne peut pas construire de nouveau vaisseau.

Les sphères sur la pointe des transporteurs permettent de les différencier sur le plateau de jeu. Le vaisseau constitué du transporteur qui a le moins de sphères parmi ceux du joueur se trouvant sur le plateau de jeu est toujours le ➡premier vaisseau du joueur.

Le joueur peut prendre le transporteur qu'il veut dans sa réserve pour construire un nouveau vaisseau, il n'est pas obligé de prendre celui avec le moins de sphères.

TROU NOIR

C'est un lieu que l'on trouve dans les cartes de ➔rencontre. Il permet parfois de faire un ➔saut dans l'hyperespace.

VAISSEAU

Contrairement au ➔vaisseau-mère qui reste près du joueur, les vaisseau sont déplacés sur le plan de jeu. Il en existe deux types: ➔vaisseau colonie et ➔vaisseau de commerce.

VAISSEAU-MÈRE

Chaque joueur reçoit au début du jeu le vaisseau-mère de sa couleur. Avec les billes de couleur qui apparaissent lorsqu'on agite le vaisseau, il pourra déterminer sa ➔vitesse de base et les ➔rencontres qu'il fait (voir ➔lancer du vaisseau-mère). Il pourra aussi indiquer les constructions effectuées sur ses ➔vaisseaux, que ce soient des ➔propulseurs, des ➔canons de bord, des ➔anneaux de cargaison, augmentant ainsi la ➔vitesse, la ➔puissance de feu ou la capacité de cargaison et les possibilités de construire des ➔stations de commerce. Sur la pointe sont placés les ➔anneaux de renommée (AR), que le joueur gagne et perd durant le jeu. Les anneaux de renommée ne sont pas comptés dans le calcul des améliorations du vaisseau-mère, et ne peuvent être retirés pour satisfaire à une rencontre qui demanderait de perdre une pièce détachée.



VAISSEAU COLONIE

Un vaisseau colonie permet de construire une colonie sur un point de colonisation. Construire un vaisseau colonie coûte 1 minerai, 1 carburant, 1 nourriture et 1 diamant. Lorsque le joueur a payé ces matières premières, il prend une ➔colonie et un ➔transporteur dans sa réserve et les assemble. S'il n'a plus de colonie / de transporteur en réserve, il ne peut construire son vaisseau colonie. Le joueur place son vaisseau colonie sur un ➔point de Spatioport. A la fin de son tour, durant la ➔phase de vol, il peut déplacer ce vaisseau selon les règles données sous ➔règles de vol.

VAISSEAU DE COMMERCE

Un vaisseau de commerce permet de construire une ➔station de commerce auprès d'une ➔base d'un peuple extra-terrestre. La construction du vaisseau coûte 1 minerai, 1 carburant et 2 biens de commerce. Lorsque le joueur a payé ces matières premières, il prend une ➔station de commerce et un ➔transporteur dans sa réserve et les assemble. S'il n'a plus de station de commerce / de transporteur en réserve, il ne peut construire son vaisseau colonie. Le joueur place son vaisseau de commerce sur un ➔point de Spatioport. A la fin de son tour, durant la ➔phase de vol, il peut déplacer ce vaisseau selon les règles données sous ➔règles de vol.

VITESSE (DÉTERMINER LA...)

Pour déterminer la vitesse de ses ➔vaisseaux colonies et ➔vaisseaux de commerce, le joueur lance le ➔vaisseau-mère (voir sous ➔lancer du vaisseau-mère), et additionne les valeurs des deux billes qui apparaissent pour obtenir la vitesse de base, ajoutant le cas échéant les ➔propulseurs de son vaisseau-mère et ceux des ➔cartes d'amitié du peuple savant.

Plus la vitesse est grande, plus les vaisseaux peuvent aller loin en suivant les ➔règles de vol.