



FAQ

<http://www.lerepairedesjeux.fr>

v1.1 du 11/07/2010

Traduction FAQ officielle de BGG.

Combien de PV sont utilisés ?

12 PV par joueur (24 à 2 joueurs, 36 à 3 joueurs). Si vous jouez avec *Au Bord de l'abîme*, ajoutez 5 PV au total obtenu (29 à 2 joueurs, 41 à 3 joueurs).

Gagne-t-on un PV quand on pose un développement ou un monde ?

Non. Les points de victoire sont gagnés uniquement lors de la phase de consommation (cela change un peu avec la 3ème extension).

Qu'arrive-t-il lorsqu'il n'y a plus de PV ?

Vous finissez le tour normalement et le jeu prend fin (faire de la monnaie avec les PV si nécessaire).

Qu'arrive-t-il lorsque 2 joueurs jouent la même carte action ?

Cette phase est jouée normalement, une seule fois. Les 2 joueurs reçoivent le bonus de phase.

Pendant la phase d'exploration, que se passe-t-il si j'ai 2 fois le pouvoir de garder une carte (ce qui me fait garder plus de cartes que je n'en pioche) ?

Cela ne peut jamais arriver, la seule carte qui a ce pouvoir est *laboratoire de recherche* et vous ne pouvez jamais avoir deux cartes identiques dans votre tableau.

Place-t-on une ressource sur un monde gris quand on le colonise ?

Non, les mondes gris ne reçoivent jamais de ressources (mais leurs pouvoirs peuvent être très pratiques).

Le pouvoir de colonisation, réduisant le coût de un pour les mondes rares, s'applique-t-il aussi bien au monde trouvaie, qu'au monde producteur ?

Oui.

Quelle est ma force militaire initiale ?

0 plus l'éventuel bonus militaire de votre monde de départ.

Que veut dire le petit cercle rouge à côté de l'hexagone indiquant le nombre de PV d'un monde ?

Cela indique que c'est un monde militaire rebelle, certains développements à 6 rapportent des PV si vous en possédez (ex : *Imperium galactique*)

Pendant une phase de vente, est-ce qu'un pouvoir comme *taxes à l'export* me permet de vendre une ressource si je n'ai pas moi-même joué la carte de consommation : vente ?

Non, les pouvoirs de vente ne rapportent des cartes supplémentaires que si vous vendez une ressource. Cela n'est possible que si vous jouez la carte *consommation : vente*.

Les pouvoirs de consommation : vente se cumulent-ils ?

Oui, s'ils sont bien du type de ressources que vous vendez.

Si je joue consommation : vente, que se passe-t-il après la vente d'une ressource ?

Vous devez ensuite utiliser tous les pouvoirs de consommation que vous possédez, dans l'ordre de votre choix, afin de consommer vos ressources restantes pour obtenir des PV ou des cartes.

Un pouvoir de consommation peut-il utiliser une ressource d'un autre monde ?

Oui.

Si j'ai 3 ressources et *jet set galactique* (qui peut consommer une ressource pour 2 PV), puis-je consommer mes 3 ressources pour 6 PV lors de la phase de consommation ?

Non. Chaque pouvoir de consommation peut consommer une ressource par phase de consommation (sauf mention contraire). Vous pouvez donc consommer une ressource pour 2 PV avec *jet set galactique* et utiliser d'autres pouvoirs de consommation pour vos deux ressources restantes. Si vous n'en avez pas, alors ces ressources restent sur leur monde.

Si je n'ai pas de carte en main au début d'une phase de consommation, puis-je utiliser *dépassement de budget* pour défausser une carte (acquise grâce à un autre pouvoir de consommation, comme *l'économie de marché*) pour gagner un PV ?

Oui, vous utilisez les pouvoirs de consommation dans l'ordre de votre choix.

Tempête en formation (1^{re} extension)

Pioche-t-on une carte avec les *robots terraformeurs* après avoir placé un second monde avec *logistique améliorée* ?

Oui.

Pioche-t-on une carte lors de notre phase de colonisation, quand on place un second monde avec *logistique améliorée* (si on a joué la carte *colonisation*) ?

Non, le bonus de colonisation s'applique seulement pour le premier monde placé. Le bonus de phase est différent des bonus des *robots terraformeurs* et de la *guilde des terraformeurs*.

Pourquoi doit-on défausser une carte pour produire sur *l'usine alien endommagée* (étant donné que c'est un monde producteur) ?

Parce que si vous ne le faites pas, vous ne produisez pas. D'autres mondes, comme par exemple *monde minéral*, vous font piocher une carte si vous produisez une

ressource et pourtant vous ne demandez pas pourquoi.

Pour l'objectif le plus *grand producteur* (au moins trois et le plus de mondes producteurs / trouvailles nouvelles ou rares) compte-t-on le total des mondes (ou séparément les mondes rares / nouveaux...)?

On compte le total (deux de chaque = 4 sont plus que trois identiques = 3).

Si un joueur A acquiert un objectif « le plus » et qu'ensuite un joueur B, plus tard dans la partie atteint le même score que le joueur A sur cet objectif, celui-ci revient-il au centre ?

Non, le joueur conserve son objectif. Il ne revient au centre que si 2 atteignent le même plus haut total au même moment.

(Suite) Si cette situation persiste jusqu'à la fin du jeu, que se passe-t-il ?

Le joueur A (qui possède la tuile) marque 5 points, le joueur B 3 points.

Dans le jeu en solitaire, si le monde de départ du robot est *Epsilon Eridani*, *nouvelle Sparte* ou *colonie séparatiste*, celui-ci doit-il obtenir une puissance militaire supérieure ou égale à la défense d'un monde pour le coloniser ?

Non, le robot peut poser n'importe quel monde militaire lors de la colonisation. (On ne tient jamais compte du militaire pour le robot).

Avec *logistique améliorée*, peut-on passer sa première phase de colonisation pour voir ce qu'il se passe et ensuite placer un monde avec l'action supplémentaire ?

Non, *logistique améliorée* vous impose de coloniser un premier monde afin d'en placer un second.

Quand colonise-t-on un second monde avec *logistique améliorée* ?

Lors de la phase de paiement (qui se joue dans l'ordre du tour si besoin), après que tout le monde a révélé le monde qu'il colonise.

Rebel vs Imperium (2^{ème} extension)

Si un joueur a dans son tableau *la forteresse cachée*, les autres joueurs finissent-ils toujours le jeu avec 12 cartes ou plus posées ?

Oui.

La force militaire spécialisée (comme le bonus pour placer un monde rare) compte-elle pour défendre contre une conquête ?

Oui, si le monde visé est de ce type.

Peut-on conquérir deux mondes avec *logistique améliorée* ?

Oui, mais il faut utiliser 2 pouvoirs de conquête.

Pioche-t-on une carte avec le bonus de phase : colonisation, pour une conquête réussie ?

Oui, mais seulement après la résolution des conquêtes : la fin de la phase de colonisation. Cela implique que l'on ne peut pas utiliser cette carte pour activer une force militaire

temporaire pour une seconde conquête avec *logistique améliorée*.

Au bord de l'abîme (3^{ème} extension)

Combien de PV sont utilisés ?

12 PV par joueur, plus 5 (soit 29 PV pour 2 joueurs, 41 pour 3 joueurs, 53 pour 4 joueurs). Ce changement est dû à l'apparition du prestige avec la troisième extension.

Si je suis le *leader du prestige* et que j'ai plusieurs points de prestige (PP) sur la tuile, est-ce que je les enlève tous au début du tour suivant (après avoir pris ma carte et mon PV) ?

Oui.

Quand un joueur dépense du prestige, peut-il choisir librement celui qu'il utilise (afin de prendre les PP gagnés dans les tours précédents au lieu de ceux posés sur la tuile *leader du prestige*) ?

Oui.

Qu'arrive-t-il si le dernier PV est pris au début du tour par le *leader du prestige* ?

On finit le tour normalement afin de terminer la partie (faire de la monnaie avec les PV si nécessaire).

Est-ce que jouer la carte *Prestige : rechercher* compte comme mon action pour ce tour ?

Oui, l'action de *Prestige : rechercher* (qui est gratuite), remplace votre action. L'action de *bonus de prestige* par contre (qui coûte 1 PP) modifie votre action. Elle ne la remplace pas.

Si je colonise un monde militaire rebelle en utilisant - *payer pour assujettir* -, est-ce que je reçois le PP pour *capitale de l'imperium* ou *combattants rebelles* ?

Oui.

Est-ce que la consommation d'une ressource de la *ligue commerciale* reçoit un bonus de +3 cartes si son possesseur a joué son action *prestige : développement - consommation vente* ?

Oui.

Puis-je utiliser plusieurs ressources - *pour dépenser une ressource pour réduire le coût* - (*l'âge d'or des terraformeurs* et *Genetica S.A.*) ou plusieurs ressources / PP pour gagner de la force militaire (*raffinerie de fuel rebelle* et *piège alien*) dans la même phase ?

Oui, mais vous ne pouvez utiliser chaque pouvoir qu'une seule fois par tour.

Conquête (partie avec conquête)

Dans les parties avec conquête, l'attaquant reçoit-il du prestige après avoir conquis un monde tel que *forteresse rebelle*, qui donne un PP quand un joueur le colonise ?

Non, cela est identique à la conquête d'un monde trouvaille, on ne place pas de ressource sous ce monde lorsqu'il est conquis (s'il n'y en a pas déjà une).

Dans les parties avec conquête, qu'arrive-t-il lors de l'utilisation d'*ingénieurs terraformeurs* pour remplacer un monde non militaire qui est la cible d'une conquête (utilisation conjointe de la *flotte d'invasion de l'imperium* et d'un pouvoir de conquête approprié) ?

Le remplacement est annoncé, mais sa résolution est retardée jusqu'à la résolution des conquêtes. Si la conquête échoue, effectuer le remplacement. Dans le cas contraire, la proposition de remplacement échoue (la carte retourne dans le main de son propriétaire). Cette carte en attente ne peut pas être utilisée afin d'augmenter sa force militaire temporaire avant la conquête. (*Ingénieurs terraformeurs* suit la règle générale sur le timing des cartes).

Si quelqu'un déclare une conquête contre mon monde *condamné*, puis-je le défausser pendant la phase de paiement avant la résolution des conquêtes ?

Oui, si vous défaussez la cible d'une conquête avant sa résolution, celle-ci échoue automatiquement. Notez que cela est différent de remplacer un monde avec *ingénieurs terraformeurs*.

2 Joueurs – Parties avancées

L'utilisation de la carte *bonus de prestige*, peut-elle modifier la seconde action de développement ou de colonisation ?

Oui, soit la première, soit la deuxième (pas les deux).

Y a-t-il un intérêt à jouer consommer x2 quand on a joué la carte *bonus de prestige - consommer vente* ?

Non, effectivement cela ne sert à rien car le *bonus de prestige- consommer vente* procure déjà un doublement des PV. Placez la carte de Prestige sous la carte consommer : vente, pour ne pas confondre.

La convention selon laquelle on peut jouer la carte Prestige seule et annoncer l'action à laquelle elle s'applique permet-elle de jouer cette carte action en tant que deuxième action (ce qui permettrait de faire deux fois cette action dans le même tour) ?

Non, ceci n'est qu'une convention pour éviter aux joueurs de devoir jouer trois cartes. La carte nommée est bien sûr considérée comme utilisée et n'est donc pas disponible pour la deuxième action de ce tour.

Les objectifs

Leader de la paix / guerre

Les pouvoirs de défense compte-t-il pour l'objectif *leader de la paix / guerre* ?

Non, il n'y a que les pouvoirs offensifs qui comptent.

Standing galactique

Les objectifs impliquant des PV peuvent-ils être obtenus par le (ou les joueurs) qui est *leader du prestige* ?

Oui, les conditions pour les objectifs sont bien vérifiées après la phase de *leader du prestige*.

Le jeu en solitaire

Les compteurs pour les 4 nouveaux mondes départs sont-ils fournis ?

Non, il n'y a que les tuiles pour leurs pouvoirs qui le sont. Ces mondes de départ utilisent ceux des mondes des anciennes extensions.

Que se passe-t-il si je joue la carte *bonus de prestige* et que le robot tire deux faces identiques ?

Le robot écarte un de ses dés (pour ce tour), ajoute une carte à sa main et copie votre seconde action.

Les cartes

Fédération galactique

Je ne vois aucune différence entre l'ancienne et la nouvelle carte de remplacement ?

L'icône pour les PV change, à cause de la présence du développement à 9 *tueur de planètes de l'imperium*. L'autre icône ne possède plus le « < 6 ».

Fourqueurs galactiques

Comment préparer la partie avec ce monde départ ?

Ce monde est une trouvaille, il faut donc placer une ressource sur celui-ci. Ensuite, vous vous défaussez normalement de vos cartes pour en garder 4 cartes en main. Placez ensuite une de ces 4 cartes sous ce monde (pour ne commencer qu'avec 3 cartes en main).

En cas d'égalité, les cartes sous ce monde comptent-elles pour déterminer un vainqueur ?

Non, ces cartes ne sont ni des ressources, ni des cartes en main.

L'âge d'or des terraformeurs

Dans les parties avec conquête, si j'ai ce monde et que je conquiers un monde producteur sans ressource, puis-je placer une ressource sur celui-ci ?

Non, la règle est identique à celle des conquêtes d'un monde trouvaille sans ressource. On n'en ajoute pas.

Ingénieurs terraformeurs

Puis-je remplacer un monde gris par un autre avec cette carte ?

Oui, pour ce pouvoir, les mondes gris comptent comme un type de monde.

Puis-je remplacer un monde trouvaille par un monde producteur de la même couleur et un delta de 0 à 3 de plus en coût en utilisant ce monde ?

Oui, le type de monde se réfère seulement à la couleur du monde (et pas à « son mode de production »). Si vous placez un monde trouvaille, vous mettez une ressource normalement. Toute ressource sur l'ancien monde est perdue.

Le nouveau monde contient-il une ressource ?

Oui, mais uniquement si c'est un monde trouvaille ou si vous avez un pouvoir de colonisation qui permet de mettre une ressource dessus (ex : *l'âge d'or des terraformeurs*). La présence ou l'absence de ressources sur le monde sacrifié n'intervient pas.

Tueur de planètes de l'imperium

Dans le monde avec conquête, après une destruction réussie avec cette carte, est-ce que j'active les pouvoirs de colonisation (ex : *piocher après, coloniser et gagner du prestige*) ?

Oui, vous gagnez tous les bonus applicables pour avoir colonisé un monde. Comme cela est précisé dans les règles, le monde détruit est d'abord placé dans votre tableau puis défaussé.

Institut de la paix universelle

Si j'ai -2 (moins deux) de force militaire provenant de *l'institut de la paix universelle* et 6 provenant d'autres sources, combien est-ce que je score de *l'institut de la paix universelle* ?

Vous marquez -4 PV (moins quatre) pour *l'institut de la paix universelle*. (Cette carte score en positifs votre force militaire négative et en négatifs votre force militaire positive).