

KARMAN SWAP



Bonjour, je m'appelle Heyclid Fir'Gavent. Je suis géographe mais aussi sociologue Semeur. Jadis, je me suis passionné pour les vecteurs d'interactions sociales entre les peuples de l'Empire. J'ai rapidement spécialisé mes recherches sur la perméabilité des cultures aux xéno-rituels dont les jeux font partie. J'ai ainsi débuté une sorte d'anthologie des jeux pratiqués par les différentes civilisations de l'Empire et je m'attache à les faire connaître au plus grand nombre.

Dans ce premier opus, je voudrais vous parler de Karman Swap, un jeu qui m'a étonné à plus d'un titre, tant sa spontanéité et sa violence en font un parfait miroir de notre société. Mais débutons par le commencement, car sans contexte point de compréhension...

Avant d'être Semeurs, nous étions Terriens, et même l'égrènement des siècles n'a pu totalement effacer cet héritage. Ainsi, parmi les vestiges de nos origines, le jeu a perduré et garde une place importante à plus d'un titre dans nos vies. Il est à la fois vecteur d'éducation et d'histoire. Mais il est aussi devenu un véritable marqueur social au sein de notre civilisation fracturée. En effet, chaque faction cultive aujourd'hui l'entre-soi

génétique, cybernétique, religieux ou encore politique. « Dis moi à quoi tu joues, je te dirais qui tu es » : le jeu est ainsi devenu révélateur de l'histoire Semeur, de ses grandeurs, comme de ses tares.

À l'origine, Karman Swap est un jeu que la caste du Noyau, principalement ouvrière, joue dans les troquets peu reluisants des quartiers populaires. Je ne l'ai moi-même découvert et pratiqué qu'assez tardivement, dans le cadre de mes études en sociologie, à l'Université de Thésan.

Je suis issu pour ma part de la caste des Originels, j'étais donc plus habitué aux jeux raffinés, pratiqués en méta-salle, dans les meilleurs salons ou fumoirs que comptent notre belle capitale d'Empire. Autant vous dire que pour notre jeunesse dorée, découvrir Karman Swap apparaissait comme une réelle transgression, la sensation de s'encanailler avec la masse laborieuse, un formidable sujet d'étude pour le jeune étudiant que j'étais. Et effectivement Karman Swap ne m'a pas déçu ! C'est un jeu finalement assez rugueux, parfois brutal mais qui n'est pas dénué d'une certaine finesse dans sa pratique la plus aboutie.

C'est sans doute pourquoi il a connu un tel succès dans les castes populaires, en servant d'exutoire à toutes ces vies rudes, sans grand relief ni imagination, aux maigres espoirs d'évolution.

PRÉSENTATION
(UNIVERS)

Contexte	2
Matériel	2
Mise en place	2
Conditions de victoire	3

DESCRIPTION
(MÉCANIQUES)

Cartes Créatures et Planètes	4
Cartes Vaisseaux : Colonisation et Exploration	6
Capacités de pose des cartes	9

LE JEU

Tour de jeu	11
Fin de manche	12
Jouer à 2 ou 3 joueurs	12



Les règles que je vais détailler sont donc celles pour 4 joueurs. J'éclaircirai plus tard, au chapitre X, les variantes pour jouer à 2 ou à 3 joueurs. Mais faisons d'abord l'inventaire du matériel dont vous disposez.

Contexte

Les joueurs incarnent des Originels aux postes de commande de convois de colonisation. Chacun lutte pour acquérir du Prestige au cours de ce périple et atteindre ainsi la Renommée qui lui permettra d'imposer son nom au sein des Chroniques Semeurs.

Ce jeu se joue en général à 4, par équipe de 2 joueurs se faisant face en diagonale, à l'image de la belote, un jeu séculaire autrefois pratiqué sur Terre.

Votre but sera donc de vaincre vos adversaires, par tous les moyens mis à votre disposition, à savoir : l'Exploration ou la bio-Colonisation des planètes de l'Empire et enfin le Prestige acquis tout au long de votre périple.



Matériel

- **A** 1 plateau Intricom * (pour 2 ou 4 joueurs au recto, pour 3 joueurs au verso).
- **B** 8 planètes.
- **C** 36 cartes **:
 - 9 cartes Vaisseau : 1 Barge de fret et 2 Barges d'Exploration de puissance 4, 2 Avant-postes de puissance 5 et 2 autres de puissance 6, et 2 Arche Filles de puissance 7 et 8.
 - 27 cartes Créature : 3 sets de 9 cartes vertes, bleues et rouges, de valeur 0 à 8.
- 4 aides de jeu.
- **D** 48 jetons Prestige (PP) de valeurs 1, 5 et 10.
- **E** 15 gemmes Recherche (blanches).
- **F** 30 gemmes Découverte (vertes).
- **G** 18 dômes (6 verts, 6 bleus et 6 rouges).
- **H** 4 marqueurs de Colonisation triangulaires de 2 couleurs différentes.



Il est temps maintenant de procéder à la mise en place du jeu...

Mise en place

- **B** 2 pioches de 4 planètes (choisies aléatoirement) sont disposées aux emplacements prévus du plateau Intricom.
- **H** Les 4 marqueurs de Colonisation triangulaires sont posés à proximité.
- Un dôme vert et un dôme rouge sont posés sur la case la plus à gauche du compteur de Colonisation.
- Un dôme bleu est posé sur la case centrale du compteur d'Extinction.
- **D** Les jetons de Points de Prestige (PP) sont disposés en piles de valeurs 1, 5 et 10 sur un côté de la table, ainsi que les gemmes Recherche **E** et Découverte **F**.
- **C** Les 36 cartes du paquet sont mélangées et chaque joueur en reçoit 8 aléatoirement.

Les 4 cartes restantes rejoignent le Marché, face visible. Le Marché se situe dans la partie inférieure du plateau Intricom. Les cartes y sont rangées sous les 4 indentations en fonction de leur catégorie (Créatures rouges, vertes et bleues ou Vaisseaux).

- Le centre de la table est destiné à la pose des planètes que les joueurs exploreront au cours de leur périple.
- Enfin, la première équipe reçoit 4 dômes de Colonisation rouges et la deuxième équipe, 4 dômes de Colonisation verts. Le dernier dôme n'est utilisé que lors des parties à 3 joueurs.

* L'Intricom est le système de communication utilisé dans la flotte Semeur. Il fonctionne selon la technologie de l'intrication quantique selon laquelle deux particules forment un système lié, et présentent des états quantiques dépendant l'un de l'autre quelle que soit la distance qui les sépare. L'Intricom permet donc une communication instantanée entre deux vaisseaux Semeurs, quel que soit leur éloignement.

** 4 cartes vierges supplémentaires sont mises à votre disposition si vous voulez créer vos propres cartes. On a hâte de découvrir vos créations sur les réseaux sociaux !

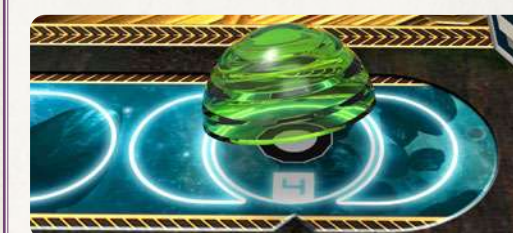


Étudions maintenant les conditions de victoire...

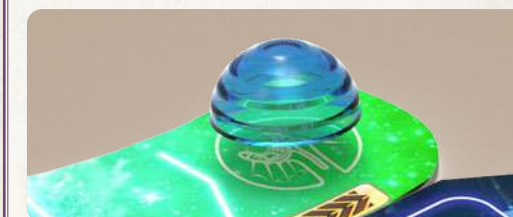
Conditions de victoire

Une partie de Karman Swap se joue en deux manches gagnantes.

Il existe trois manières de remporter une manche. Mais, à l'image d'un match de boxe, deux d'entre-elles vous octroient une victoire par K.O. (en mettant fin immédiatement à la manche), quand la dernière est une victoire aux points obtenue au terme de la manche.



Si votre dôme est le premier à atteindre la quatrième planète du compteur de Colonisation (matérialisant ainsi le fait que vous avez remporté 4 Colonisations), vous gagnez immédiatement la manche. Votre nom sera à jamais gravé dans les annales Semeurs.



Si le dôme bleu atteint en premier la tête du Seke'r'ak de votre couleur sur le compteur des Extinctions, vous remportez immédiatement la manche. Votre renommée de scientifique devient légendaire, l'Empire sait désormais avec quelle maestria vous avez su tirer les leçons des écueils rencontrés.

Si aucune des deux conditions de victoire précédentes n'a été remplie, c'est l'équipe qui cumule le plus de Points de Prestige (PP) à l'issue de la manche qui l'emporte.



Bien, maintenant que vous avez correctement effectué la mise en place, je vais vous expliquer plus précisément le rôle de ces cartes à la forme étrange, et de ces planètes découpées en zones de couleur. Votre œil aiguisé a sans doute remarqué que chaque planète a une forme dodécagonale qui lui permet de recevoir théoriquement jusqu'à huit cartes, mais c'est sans compter l'esprit assez vicieux du concepteur de ce jeu, un certain S. Mc Hasd'r, connu à l'époque pour son goût des interactions directes et son art d'instiller la frustration dans ses jeux. Mais je m'égare. Vous n'êtes pas un de mes étudiants de l'université de Thésan. Mille excuses !

Cartes Créature et Planètes

Comme vous le voyez, chaque planète comporte un ensemble de 3 à 6 emplacements de couleur rouge, verte ou bleue.

Toutes les Planètes sont uniques et chacune ne peut accueillir qu'un nombre limité de créatures de chaque type. Vous devrez en tenir compte dans votre stratégie !

Lorsque vous jouez une carte Créature, vous devez veiller à la poser sur un emplacement libre de la bonne couleur.

Les planètes sont toutes divisées en 3 zones de couleur rouge, verte ou bleue, séparées par une tête de Seke'r'ak.

Elles indiquent le sens de Prédation qui définira l'extinction des espèces au cours de la partie :



Cette créature verte (HERBIVORE) peut être posée sur Juhel sur cet emplacement vert disponible.



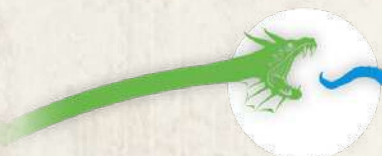
SYMBÔLE D'EXTINCTION

indiquant que les créatures bleues (les DÉCOMPOSEURS) peuvent provoquer l'extinction des créatures rouges.

Zone des créatures rouges (les CARNIVORES)



Les CARNIVORES mangent les HERBIVORES.



Les HERBIVORES mangent les DÉCOMPOSEURS.



Les DÉCOMPOSEURS décomposent les CARNIVORES.

NOM DE LA CRÉATURE



CAPACITÉ DE POSE



VALEUR

TYPE DE CRÉATURE (COULEUR)

La valeur indiquée sur chacune des cartes Créature exprime son poids écologique à prendre en compte lors de son introduction sur la planète. En effet, l'introduction d'une créature sur une planète n'a rien d'anodin, car elle modifie son équilibre écologique. Elle peut ainsi entraîner la disparition d'une autre Créature, présente avant elle sur la planète. En tant que chercheur, vous avez beaucoup à apprendre de ces Extinctions, et en tant que joueur vous avez beaucoup à y gagner.



Quand un joueur implante sur une planète une créature d'une valeur supérieure à celle d'une créature déjà présente dans sa zone de Prédation, il provoque son Extinction.

La carte de la Proie est retirée de la planète et rejoint immédiatement le Marché.

Le joueur à l'origine de l'Extinction en tire immédiatement profit :

- 1 - il prend autant de gemmes de Recherche () que la valeur de la créature éteinte.
- 2 - il déplace le dôme bleu sur le compteur d'Extinction d'une case vers la tête de Seke'r'ak à sa couleur (sur le principe du tir à la corde).

L'ATOUT

La couleur des cartes Créatures la plus représentée au Marché est l'atout.

Quand un joueur pose une créature de la couleur de l'atout, celle-ci remporte les égalités (par exemple, l'introduction d'un carnivore de valeur 8 pourra provoquer l'Extinction d'un herbivore de valeur 8 si le rouge des carnivores est l'atout).

En cas d'égalité, il n'y a pas d'atout.

À noter que l'atout peut changer au cours du tour d'un joueur au rythme des mouvements qu'il opère sur les cartes du Marché.



Actuellement l'atout est bleu.

RECHERCHES ET DÉCOUVERTES

Les Recherches aboutissent tôt ou tard à des Découvertes !

À tout moment, un joueur peut défausser un lot de 3 gemmes de Recherche () pour le remplacer par une gemme de Découverte ().

Les gemmes, qu'elles soient blanches ou vertes, appartiennent indistinctement aux deux membres de l'équipe.

Une gemme de Découverte () apporte 3 PP en fin de manche.

Mais elle peut aussi être dépensée en la jouant sur une carte (Créature ou Vaisseau) lors de sa mise en jeu pour augmenter de +1 sa valeur.

Il n'y a pas de limite au nombre de gemmes de Découverte jouables sur une carte.



Les gemmes posées sur une carte restent dessus tant qu'elle ne rejoint pas la main d'un joueur ou le Marché.

Dans ces deux cas, les gemmes qui lui sont associées retournent dans la réserve.

Dans la situation prise en exemple, Karine a joué une carte Charogneau de valeur 7 sur la planète Juhel.

Ceci a pour conséquence de provoquer l'extinction d'une des deux créatures présentes dans la zone rouge, qui ont une valeur plus faible.

Elle choisit le Shergal noir, de valeur 4. Cette carte est retirée de la Planète pour rejoindre le Marché.

Victor, qui est de la même équipe, avance le dôme bleu d'une case sur le compteur d'Extinction en direction du Seke'r'ak de l'équipe verte.

Puis il prend 4 points de Recherche sous forme de gemmes (la valeur du Shergal). Il choisit de prendre une gemme verte de Découverte (valeur 3) et une gemme blanche de Recherche (valeur 1).

Ces gemmes peuvent maintenant être utilisées indifféremment par Karine ou Victor.





Mais je vois d'ici les esprits chagrins faire remarquer qu'il existe une catégorie de cartes dont je n'ai pas encore parlé. Ne vous en faites pas, j'y viens ! Ce sont bien sûr les cartes Vaisseaux. Elles sont illustrées par des Barges de frêt, des Avants-postes et des Arches qui tous trois furent utilisés par l'Empire lors de ses explorations.

Cartes Vaisseaux. Colonisation et Exploration

Les cartes Vaisseaux s'utilisent différemment des cartes Créatures.

On ne les pose pas sur les planètes, mais autour.

Ces vaisseaux servent à explorer la galaxie pour découvrir les nouvelles planètes à coloniser.

Un joueur peut décider de poser une carte Vaisseau si au-moins une Créature est présente sur la planète qu'il veut coloniser.

Jouer une carte Vaisseau déclenche immédiatement une phase de Colonisation.

COLONISATION

Le joueur pose une carte Vaisseau de sa main à coté de la planète qu'il veut quitter.

Il prend deux marqueurs d'Exploration triangulaires (de même couleur). Il pose le premier devant lui pour signifier qu'il est à l'origine de cette phase d'Exploration, et le deuxième au centre de la planète qu'il quitte, **de manière à indiquer que désormais aucune carte Créature ne peut plus y être posée.**

Chacun des autres joueurs va pouvoir contester cette tentative de Colonisation en jouant, chacun son tour, une autre carte Vaisseau.

À l'issue de ce tour de jeu, c'est le joueur qui a joué le vaisseau le plus puissant qui Colonise la planète.

PRÉCISION 1

Si un joueur **ne peut ou ne veut pas**, jouer de carte Vaisseau alors que c'est un joueur adverse qui a posé le vaisseau le plus puissant autour de la planète : **il concède immédiatement la Colonisation à l'équipe adverse.**

PRÉCISION 2

Si c'est son coéquipier qui a posé le vaisseau le plus puissant, un joueur peut s'abstenir de jouer une carte Vaisseau :

- soit pour **passer son tour**,
- soit pour **poser une carte sur ou autour d'une planète active** (si c'est une carte Vaisseau qui est jouée, c'est la seule situation où deux planètes peuvent se retrouver simultanément en Colonisation).

EFFETS DE LA COLONISATION

- 1 Les deux **marqueurs de Colonisation** retournent près du plateau Intricom.
- 2 Un **dôme de la couleur de l'équipe gagnante** est placé au centre de la planète colonisée, de manière à indiquer que l'on ne peut plus poser de Créature directement depuis sa main sur cette Planète qui est désormais considérée comme Inactive.
- 3 Le dôme de l'équipe gagnante **progresses d'une case sur le compteur de Colonisation** de l'Intricom.
- 4 L'équipe gagnante **marque les points de Prestige** correspondant à cette Colonisation : il s'agit du cumul des PP que rapportent chaque Créature présente sur la planète (ils sont indiqués au centre de la planète, à la base de chaque zone de couleur), additionné à la puissance de tous les Vaisseaux présents à l'exception du Vaisseau qui a remporté la Colonisation.
- 5 Tous les vaisseaux qui n'ont pas remporté la Colonisation quittent la planète pour rejoindre le Marché. Après cette phase de Colonisation **débute une phase d'Exploration.**

EXPLORATION

- 6 Le **premier joueur de l'équipe vaincue**, dans l'ordre du tour, choisit une planète parmi les deux visibles autour de l'Intricom et la pose face à une des *flèches d'exploration* de la carte Vaisseau.
- 7 Lui, puis son coéquipier, **choisissent une carte du Marché et l'ajoutent à leur main.**
- 8 Il doit **poser une carte Créature** de sa main sur la nouvelle planète Active ou passer son tour s'il n'en a pas. Il en applique si besoin la capacité, puis c'est au joueur suivant de jouer.



1 Dans l'exemple ci-contre, Victor a joué une barge de puissance 4. Il amorce donc une phase de Colonisation.

2 Il pose devant lui un marqueur de Colonisation triangulaire et pose le deuxième marqueur au centre de la planète de manière à indiquer que désormais, aucune carte Créature ne peut plus y être posée.

3 Manon joue un Avant-Poste de puissance 5.

4 Karine un Avant-Poste de puissance 6.

5 Serge met fin aux espoirs de l'équipe verte en posant l'Arche Fille de puissance 7.

C'est donc Manon et Serge qui remportent la Colonisation de Juhel pour l'équipe rouge !





- 1 Il retire les deux marqueurs de Colonisation.
 - 2 Serge pose un dôme rouge au centre de la planète colonisée, de manière à indiquer que l'on ne peut plus poser de Créature directement depuis sa main sur cette planète qui est désormais considérée comme Inactive.
 - 3 Il fait progresser d'une case la position du dôme rouge sur le compteur de Colonisation de l'Intricom.
 - 4 Chaque créature bleue lui rapporte sur cette planète 4 PP. Elles lui font donc gagner 8 PP. A ceci, il ajoute les 4 PP que lui rapporte la créature rouge, ce qui donne un total de 12 PP gagnés grâce aux créatures sur la planète. Il comptabilise ensuite la puissance des Vaisseaux vaincus par l'Arche qui a remporté la Colonisation, ce qui lui rapporte 15 PP supplémentaires. Il prend donc ces 27 PP sous forme de jetons dans la réserve. Ceux-ci seront comptabilisés en fin de manche si aucune équipe n'a auparavant atteint son objectif sur un des compteurs.
 - 5 Tous les vaisseaux qui n'ont pas remporté la Colonisation quittent la planète pour rejoindre le Marché.
- Après cette phase de Colonisation débute une nouvelle phase d'Exploration.
- 6 Victor (premier joueur de l'équipe vaincue dans l'ordre du tour) choisit une planète parmi les deux visibles et la pose face à une des flèches de la carte Arche.
 - 7 Lui, puis Karine, vont alors pouvoir choisir une carte du Marché.
 - 8 Victor pose une carte Créature de sa main sur l'lh, la nouvelle Planète Active. Puis c'est à Manon de jouer.



Maintenant passons au dernier élément de jeu, et non des moindres, puisqu'il en fait pour ainsi dire tout le sel : les capacités de pose des cartes. En effet, lorsqu'un joueur pose une carte Créature sur une Planète active, c'est à dire qui n'a été encore colonisée par personne (aucun dôme de couleur n'a été posé dessus), ou une carte Vaisseau lors d'une phase d'Exploration, il peut en activer la capacité.

Les capacités de pose des cartes

Ces capacités font de Karman Swap un jeu de combinaisons de cartes. Il va falloir essayer de les chaîner au mieux, pour obtenir un maximum d'effets de la suite de cartes jouées.

Ces capacités jouent sur des transferts de cartes entre les trois zones du jeu : les planètes, le Marché et votre main.

La particularité de Karman Swap vient du fait que les cartes jouées ne sont jamais « mortes ». Il n'y a pas de défausse ; toute carte jouée devient disponible pour les autres joueurs. Ainsi, le nombre d'opportunités de combinaisons augmente au fil du jeu. À vous de les exploiter au mieux !

En chaînant correctement les capacités des cartes, vous réussirez même à réaliser plusieurs Extinctions dans le même tour de jeu, ce qui vous donnera un avantage considérable sur ce compteur.

Il existe 11 capacités de pose (les 8 symboles utilisés sont détaillés au dos des aides de jeu) :

	Posez une Créature de votre main sur une Planète.
	Posez un Vaisseau de votre main autour d'une Planète.
	Transférez une Créature d'une Planète vers une autre.
	Transférez un Vaisseau d'une Planète vers une autre.
	Échangez une carte d'une Planète avec une carte du Marché.
	Échangez une carte du Marché avec une carte de votre main.
	Échangez une carte d'une Planète avec une carte d'une autre Planète.
	Éteignez une Créature sur une Planète.
	Prenez en main une carte du Marché puis transférez une carte de votre main vers une Planète.
	Prenez en main une carte d'une Planète puis posez une carte de votre main dans le Marché.
	Aucun déplacement possible une fois la carte posée autour d'une Planète.

IMPORTANT

Une carte ne peut être directement posée depuis votre main que sur une planète dite active (c'est-à-dire qui ne possède pas de dôme de Colonisation).

Par contre les interactions avec une carte déjà posée **sur une planète, même inactive, restent toujours possibles** grâce à l'activation des capacités de pose d'une carte que vous jouez sur une planète active !

Il peut arriver que deux cartes de deux planètes actives soient échangées par l'effet d'une capacité de carte.

Dans ce cas, **le joueur actif décide quelle capacité il active** entre les deux cartes jouées, et **ne peut en aucun cas activer les deux capacités !**

Lors d'une phase d'Exploration, un joueur peut tout à fait poser un Vaisseau de moindre puissance au-dessus d'un Vaisseau plus puissant déjà posé, et en appliquer la capacité de pose ! (C'est potentiellement absolument vicieux, mais chaudement recommandé dans certaines situations apparemment désespérées...)



Exemple de chaînage grâce aux capacités de poses des cartes

Manon souhaite se montrer à la hauteur de Serge. Elle consulte les 3 cartes de sa main, jette un œil aux 2 créatures de Juhel et s'apitoie sur l'absence de cartes disponibles au marché.

À première vue, rien de bien consistant à se mettre sous la dent.

Il y a bien sûr ce Neketi bien tentant mais...

Je vais tout devoir faire moi-même cette fois-ci ! dit-elle, un éclair dans l'œil.

- ① J'envoie mon Masakeru de valeur 6 sur Juhel.
- ② Son introduction produit l'extinction du Neteki de valeur 5 qui rejoint le marché. J'avance d'une case dans mon sens le dôme du compteur des Extinctions et je prends 5 gemmes de recherche.
- ③ La capacité de pose de mon Masakeru me permet de jouer une autre carte Créature. J'introduis mon K'ib sur Juhel. Pas d'impact sur les autres espèces.
- ④ Grâce à la capacité du K'ib, je récupère le Neteki du marché dans ma main et je choisis de le réintroduire sur Juhel.
- ⑤ La réintroduction du Neketi fait disparaître le Shergal noir qui rejoint le marché. J'avance d'une case dans mon sens le dôme du compteur des Extinctions et je prends 4 gemmes de recherche. Je transforme mes 9 gemmes de recherche en 3 gemmes de découverte.
- ⑥ Grâce au pouvoir du Neteki, je joue une carte Vaisseau de ma main. *Tenez ! Voilà une petite Arche-Mère de puissance 8 ! Ça ne vous impressionne pas ? Je dépense 1 gemme de découverte pour la booster à 9. Si vous voulez colonisez Juhel, faudra maintenant démolir les vaisseaux de compétition et sortir la caillasse !!!*



A l'image de ce que j'ai pu voir dans les nombreux tripots où j'ai pu assister à des parties de Karman Swap, la meilleure manière de déterminer le premier joueur est de laisser faire la nature profonde de chacun, ainsi, invariablement, ce sera celui qui aura, passez-moi l'expression, « la plus grande gueule », ou en tout état de cause qui exposera de la manière la plus malhonnête la raison pour laquelle il doit commencer, qui commencera.

Tour de jeu

Lors du **premier tour de jeu**, après la distribution des cartes, le **premier joueur peut donner jusqu'à deux cartes de sa main à son coéquipier**.

Celui-ci en prend connaissance, puis lui en rend le même nombre.

Le joueur suivant fait de même pour la deuxième équipe.

La manche peut alors débuter :

le **premier joueur prend une des deux planètes visibles autour du plateau Intricom**, et la pose sur la zone de jeu.

Il **DOIT** ensuite jouer une carte Créature (ou passer son tour s'il n'en a pas),

et **PEUT** en appliquer la capacité de pose.

Une fois le tour du premier joueur terminé, c'est au joueur situé à sa gauche de jouer (et ainsi de suite).

Lors de son tour, un joueur peut, selon la situation de jeu, réaliser une des 4 actions suivantes :

① Poser une carte Créature (voir p.4 Cartes Créature et Planètes)

Pour pouvoir poser une Créature, il faut qu'une **planète soit active** et qu'elle dispose d'au-moins un **emplacement libre de la bonne couleur** à sa surface.

Le joueur pourra ensuite appliquer la capacité de pose de la carte.

② Poser une carte Vaisseau (voir p.6 Cartes Vaisseaux - Colonisations et Explorations)

Plusieurs situations permettent de poser une carte Vaisseau :

- Si une **phase de Colonisation est lancée**, le joueur peut **poser un Vaisseau au-dessus d'un Vaisseau déjà posé** et tenter de remporter la Colonisation de la Planète.
- Si **au-moins une Créature est présente sur une Planète active**, le joueur peut décider d'**amorcer une phase de Colonisation en posant une carte Vaisseau à côté d'une Planète active**.

③ Poser une Planète (voir p.6 Cartes Vaisseaux - Colonisations et Explorations)

Un joueur peut vouloir piocher et poser une Planète dans deux situations :

- Si une **carte Vaisseau Arche Fille présente une flèche d'Exploration encore libre**, le joueur dont c'est le tour peut choisir une planète et la poser en face de la flèche d'Exploration libre.
Il **DOIT** immédiatement y poser une carte Créature,
et **PEUT** en appliquer la capacité.
- Si lors d'une **phase de Colonisation le joueur actif n'a pas de carte Vaisseau à jouer ou ne souhaite pas en jouer, et s'il n'appartient pas à l'équipe qui possède le Vaisseau le plus puissant joué pour cette Colonisation** : il peut renoncer au gain de cette Colonisation et poser une Planète, ce qui met fin immédiatement à la phase de Colonisation en cours.
Les vainqueurs de la Colonisation comptabilisent leurs points et prennent les jetons de Prestige correspondant. Ils défaussent au marché les Vaisseaux n'ayant pas remporté la Colonisation, et déplacent leur dôme d'une case sur le compteur de Colonisation. Les marqueurs de Colonisation sont remis sur le plateau Intricom.
Les vaincus prennent chacun une carte du Marché en main, puis le premier d'entre eux pose une carte Créature de sa main (s'il en a) sur la nouvelle planète (cf. p.6 Cartes Vaisseaux - Colonisations et Explorations).

④ Passer son tour

Le joueur qui choisit de passer son tour peut :

- **échanger 2 cartes de sa main contre une carte du Marché**,
- ou **défausser une carte de sa main dans le Marché**.

Fin de manche

Si l'un des dômes des compteurs du plateau Intricom a atteint son objectif : l'équipe de sa couleur remporte immédiatement la manche.

Faute de victoire immédiate par Colonisation ou Extinctions, la manche s'arrête dans les cas suivants :

- si un joueur n'a plus de carte en mains : la manche prend fin immédiatement,
- si la pioche des planètes est épuisée : chaque joueur suivant celui qui a posé l'ultime Planète joue son tour, puis la manche prend fin.

Les jetons de score sont alors comptabilisés et on ajoute **3 PP par gemme de Découverte** () possédée.

L'équipe qui a cumulé le plus grand Prestige remporte la manche.

Les planètes et les cartes sont remélangées, les PP et les gemmes sont restitués, les dômes sont repositionnés sur les compteurs. C'est le premier joueur de l'équipe perdante qui débute la manche suivante ou la belle.



Jouer à 2 ou 3 joueurs

Dans ces deux configurations, les joueurs jouent chacun pour soi. Il n'y a donc pas d'échange de cartes avec son coéquipier en début de partie.

Mode 3 joueurs

Le plateau Intricom est retourné sur sa face 3 joueurs.

En début de manche, **chaque joueur reçoit 10 cartes**, et **6 sont mises au Marché**.

Adaptation du compteur d'Extinctions :

chaque joueur pose un dôme à sa couleur sur la case la plus à gauche du compteur.

Lorsqu'un joueur provoque une Extinction, il peut choisir d'avancer son dôme d'un cran vers la tête du Seke'r'ac ou de reculer d'un cran un dôme adverse.



Mode 2 joueurs

Le plateau Intricom est retourné sur sa face 2/4 joueurs.

En début de manche, **chaque joueur reçoit 11 cartes**, et **14 cartes sont mises au Marché**.

La mise en place des cartes du Marché se fait différemment du jeu à 3 ou 4 joueurs.

Les 14 cartes sont disposées en pyramide : 5 cartes face cachées à la base, puis 4 cartes face visible par-dessus, puis 3 cartes face cachée, et enfin 2 cartes face visible.

- On ne peut prendre une carte du Marché **que si elle n'est pas recouverte par une ou deux autres cartes**.
- Dès qu'une carte face cachée n'est plus recouverte, elle est retournée.
- On ne prend en compte que les cartes non-recouvertes du Marché pour déterminer l'atout. (dans l'exemple ci-contre, l'atout est Vert).
- Les cartes qui intègrent le Marché en cours de partie suivent les règles habituelles et participent à la désignation de l'atout.



Crédits

AUTEUR : **Serge Macasdar**

ILLUSTRATEUR : **Gaël Lannurien**

DIR. ARTISTIQUE & DESIGN GRAPHIQUE : **Benjamin Treilhou**

DÉVELOPPEMENT : **Didier Jacobée**

UNIVERS : **Serge Macasdar et Charbel Fourel**



Ce jeu est édité par **Sweet November** sous la marque Sweet Games.

Sweet November – 1 rue des empereurs – 28200 Châteaudun – France

www.sweetgames.fr

© Sweet November 2024

Créé et développé en France. Fabriqué dans l'Union Européenne.