

HELGE OSTERTAG JENS DRÖGEMÜLLER
PROJET GAÏA

LA FLOTTE PERDUE

« Contact radar ! »

Ce n'était pas la première fois que Gratslo, amiral vétéran des Moweyd, entendait ces mots. Cela faisait des générations que les Moweyd étaient partis à la recherche de la Flotte Perdue, et si ce genre d'annonce avait suscité l'espoir lors des premières années d'exploration, il avait fait place à la résignation depuis bien longtemps. Pour autant, le jeune ingénieur qui avait détecté l'écho radar sautillait d'une jambe sur l'autre, incapable de contenir son excitation. Gratslo soupira et s'approcha. La technologie avait considérablement progressé depuis son époque, et le vieil amiral savait qu'il était maintenant possible de coloniser des protoplanètes et même des astéroïdes en drainant leur énergie grâce à des unités de Gaïaformation de dernière génération placées en orbite ; il n'en restait pas moins que les détecteurs de son bon vieux vaisseau, eux, ne faisaient pas de miracle. Il se pencha sur l'écran.

« Par Vo'Kron, commença-t-il, incrédule. Se pourrait-il que... Mettez le cap dessus », ordonna-t-il alors qu'un frisson d'adrénaline le gagnait à son tour.

Il ne fallut que quelques secondes pour que son sentiment se confirme : ils venaient de trouver le légendaire T.F. Mars, vaisseau amiral de la Fédération Gaïa. Après tant d'années, le premier vaisseau de la Flotte Perdue était là, devant leurs yeux.

Avec le temps, les Moweyd parvinrent à localiser d'autres vaisseaux, et leurs observations permirent d'en apprendre davantage sur l'origine des C.I.Q.. Ces vaisseaux pourtant anciens étaient pourvus d'interfaces C.I.Q., ce qui tendait à prouver que les cubes d'intelligence quantiques étaient déjà disponibles lors des tous premiers voyages interstellaires. À l'annonce de la découverte d'une partie de la Flotte Perdue, les factions de la galaxie tout entière s'ébranlèrent : mettre la main sur un de ces vaisseaux et leur précieuse technologie devint une priorité absolue. De nouvelles espèces jusque-là recluses sortirent de leur léthargie pour tenter de percer les secrets de cette civilisation oubliée. Elles établirent des postes avancés sur les astéroïdes et protoplanètes proches de l'endroit où la Flotte Perdue avait été repérée pour être en mesure de lancer leurs navettes d'exploration.

Les Moweyd avaient cependant une bonne longueur d'avance : sans attendre les autres, ils avaient déjà pris pied à bord du T.F. Mars...



FEUERLAND

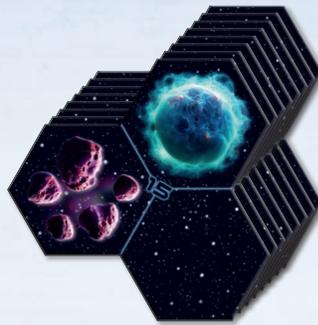


Matériel

4 plateaux Vaisseau de la Flotte Perdue



8 tuiles Secteur Espace profond (recto-verso)



4 boosters de manche



1 tuile Colonisation des nouveaux types de planètes (recouvre la section Actions C.I.Q.)



3 tuiles Score final



1 extension de plateau de score recto-verso (différents types de planètes / Tech Avancée supplémentaire)



30 tuiles Interspasse réparties en 4 séries, pour 1 à 4 joueurs (tuiles Vaisseau, tuiles Planète et tuiles vierges)



3 tuiles Score de manche



6 tuiles Tech Avancée



13 pions Artefact



9 plateaux Exploration (recto-verso)



12 tuiles Tech Standard, 4 exemplaires de chaque



8 pions Alliance (à bord doré)



2 nouvelles fiches de faction (recto-verso)



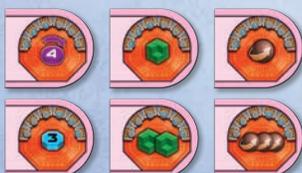
4 pions Planète Gaïa



12 pions Action



6 tuiles Ingénierie (pour les Briconautes)



6 anneaux de Puissance (pour les Moweyd)



1 tuile alternative de Recherche économique (recto-verso)



1 tuile alternative Institut planétaire Lantida, (recto-verso, pour 1 à 3 joueurs)



Les éléments de l'extension qui correspondent à ceux du jeu de base sont marqués de l'icône

Éléments mis à jour

(remplacent leurs équivalents du jeu de base)

1 tuile Score final



4 tuiles Tech Standard



1 tuile Tech Avancée



Aides de jeu

1 tuile Ordre de tour avec une liste des actions au verso



1 plateau Terraformation Moweyd / Briconautes avec une liste des actions au verso



Tuiles de l'Automa

3 tuiles Vaisseau Automa



1 tuile de référence Terraformation Automa



Bâtiments et pions :

2 nouvelles séries de bâtiments colorés (turquoise et rose)



8 mines



4 comptoirs de commerce



3 labos de recherche



2 académies



1 institut planétaire



3 unités de Gaïaformation



7 pions Joueur



25 satellites



4 marqueurs Crédit



2 marqueurs Minerais



2 marqueurs Connaissance

27 navettes



(3x 9 couleurs)

Introduction

Cette extension vous propose des options supplémentaires pour **Projet Gaïa**. De gigantesques vaisseaux abandonnés ont été découverts dans la galaxie, témoins d'une ancienne civilisation autrefois florissante mais aujourd'hui oubliée. Votre mission est d'explorer ces vaisseaux pour percer les secrets de cette civilisation.

4 nouvelles factions font leur apparition dans **Projet Gaïa**.

Les nouvelles factions commencent la partie sur deux nouveaux types de planètes : les astéroïdes et les protoplanètes. Celles-ci sont présentes partout dans la galaxie et peuvent être colonisées.

Avant votre première partie avec l'extension

Avant d'ajouter les éléments de cette extension au jeu de base, retirez du jeu tous les éléments marqués du symbole « Types de planètes différents » du **jeu de base**. Remplacez ces éléments par les éléments révisés de l'extension (voir ci-contre).

Formez quatre séries de tuiles Interspace, une pour chaque configuration de joueurs. Pour votre partie, utilisez uniquement la série correspondant à votre nombre de joueurs.

Ajoutez les pions Planète Gaïa et les pions Action aux éléments du jeu de base. Mélangez les nouveaux boosters de manche, tuiles Score final, tuiles Score de manche et tuiles Tech Avancée (mais **pas** les nouvelles tuiles Tech Standard – celles-ci sont réservées aux vaisseaux, voir p.6) avec leurs équivalents du jeu de base. Effectuez la mise en place des boosters de manche, tuiles Score de manche, tuiles Score final, tuiles Tech Avancée et tuiles Tech Standard du jeu de base comme d'habitude. L'extension suit les règles classiques du jeu de base, sauf pour les règles supplémentaires et changements donnés ci-après.



Symbole du jeu de base



Nouveau symbole

Le nouveau symbole affiche les 11 types de planètes (dont la Planète Perdue accessible via une Navigation de niveau 5). Il se rapporte de manière générique aux différents types de planètes que vous avez colonisées.



À l'inverse, le symbole ci-contre représente uniquement les 7 types de planètes habitables des factions du jeu de base, aussi appelées « planètes standard ». Il apparaît sur les plateaux des nouvelles factions et se rapporte **exclusivement** aux planètes standard.

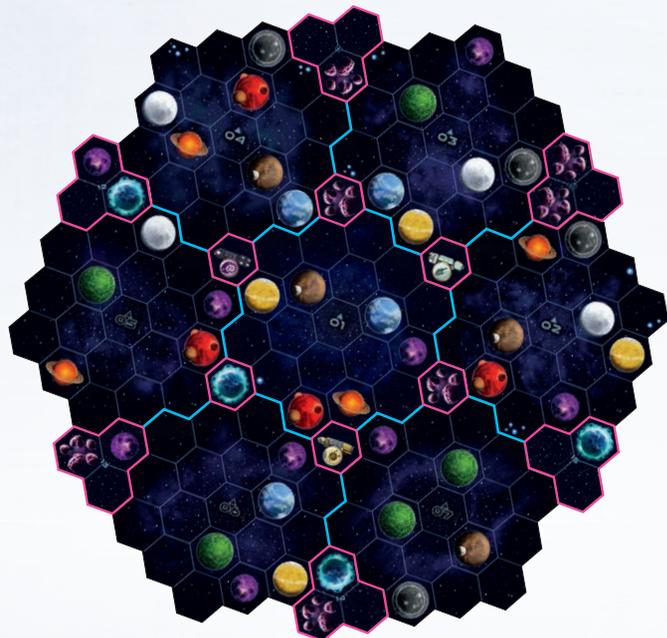
Modifications de mise en place

Plateau de jeu variable

Effectuez la mise en place comme indiqué ci-dessous. Comme d'habitude, le dernier joueur dans l'ordre du tour peut faire pivoter les tuiles Secteur Spatial (mais pas les tuiles Espace profond) dans n'importe quel sens pour ajuster la répartition des planètes.

Mise en place pour 2 joueurs (ou solo, voir p.11)

Prenez les tuiles Secteur Spatial **01 à 07**. Placez au hasard un secteur parmi **01, 02, 03** ou **04** au centre de la table, puis placez les autres secteurs autour. Assurez-vous de placer les secteurs **05, 06** et **07** côté noir visible. Cependant, au lieu de faire correspondre exactement chaque secteur comme dans le jeu de base, faites-les glisser d'un cran vers la droite ou vers la gauche de telle sorte que chaque secteur soit adjacent au secteur central par 2 cases uniquement. Ainsi, vous créez 6 espaces libres autour du centre, de la taille d'une case chacun (voir ci-contre).



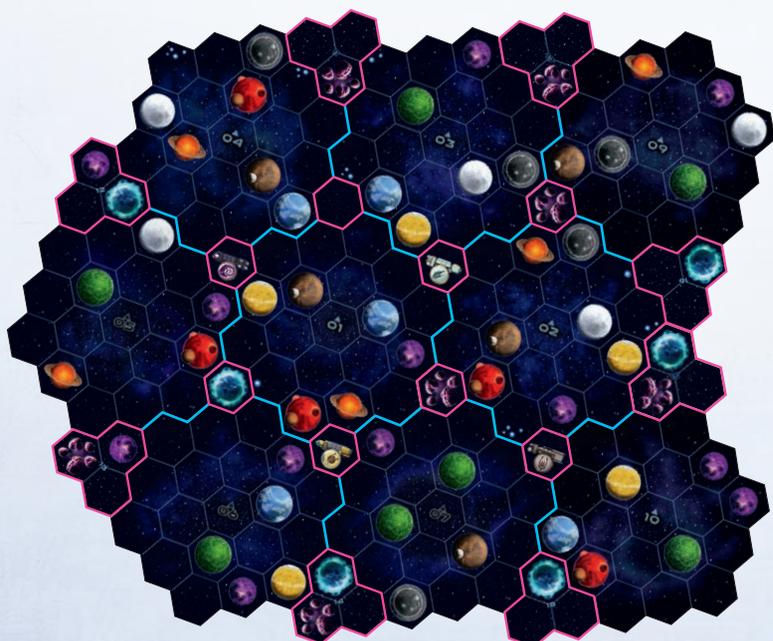
Prenez la série de **6 tuiles Interspace** correspondant à votre configuration de joueurs et placez une tuile au hasard dans chaque espace libre. Vérifiez qu'il y a bien au moins 5 cases de distance entre chaque vaisseau spatial (pour cela, faites alterner les tuiles avec et sans vaisseau).

Prenez les **tuiles Secteur Espace profond 11 à 16** et placez-les au hasard (d'un côté ou de l'autre) pour combler les espaces libres sur le pourtour extérieur du plateau de jeu.

Note : si vous utilisez la tuile Score final *A colonisé le plus d'astéroïdes*, vérifiez qu'il y a bien au moins 6 astéroïdes en jeu. Si ce n'est pas le cas, retournez la tuile Secteur Espace Profond 16.

Mise en place pour 3 joueurs

Prenez les tuiles Secteur Spatial **01 à 10** (sauf la **08** que vous rangez dans la boîte). Placez au hasard un secteur parmi **01, 02, 03** ou **04** au centre de la table, puis placez six autres secteurs autour. Assurez-vous de placer les secteurs **05, 06** et **07** côté noir visible. Cependant, au lieu de faire correspondre exactement chaque secteur comme dans le jeu de base, faites-les glisser d'un cran vers la droite ou vers la gauche de telle sorte que chaque secteur soit adjacent au secteur central par 2 cases uniquement. Ainsi, vous créez 8 espaces libres autour du centre, de la taille d'une case chacun (voir ci-contre). Placez ensuite les deux secteurs restants de la même façon sur le côté.



Prenez la série de **8 tuiles Interspace** correspondant à votre configuration de joueurs et placez une tuile au hasard dans chaque espace libre. Vérifiez qu'il y a bien au moins 3 cases de distance entre chaque vaisseau spatial (pour cela, faites alterner les tuiles avec et sans vaisseau).

Prenez les **8 tuiles Secteur Espace profond** et placez-les au hasard (d'un côté ou de l'autre) pour combler les espaces libres sur le pourtour extérieur du plateau de jeu. Deux d'entre elles doivent se retrouver côte à côte pour combler le vaste espace libre que vous avez dû laisser entre les secteurs que vous avez placés en dernier (voir ci-contre).

Tuiles Interspace



Tuile avec un vaisseau de la Flotte Perdue

Recto



Tuile avec une planète (protoplanète ou astéroïde)



Tuile vierge

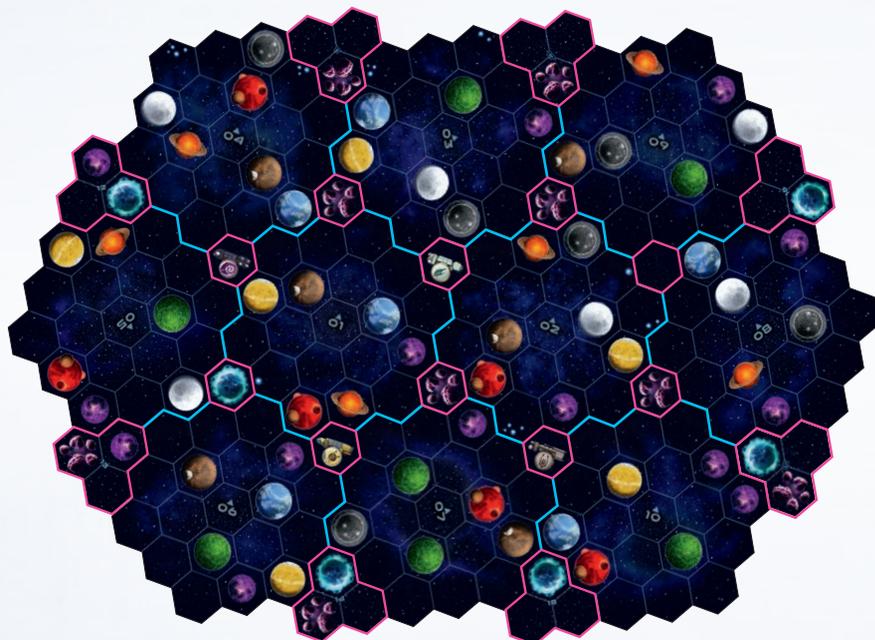
Verso



N'utilisez que les tuiles correspondant à votre configuration de joueurs.

Mise en place pour 4 joueurs

Prenez les **10** tuiles Secteur Spatial. Placez au hasard deux secteurs parmi **01, 02, 03** et **04** au centre de la table, en les faisant se toucher par deux cases. Puis placez les autres secteurs autour. Assurez-vous de placer les secteurs **05, 06** et **07** côté blanc visible. Cependant, au lieu de faire correspondre exactement chaque secteur comme dans le jeu de base, faites-les glisser d'un cran vers la droite ou vers la gauche de telle sorte que chaque secteur soit adjacent à l'un des secteurs centraux par 2 cases uniquement. Ainsi, vous créez 10 espaces libres autour des secteurs centraux, de la taille d'une case chacun (voir ci-contre).



Prenez la série de **10 tuiles Interspace** correspondant à votre configuration de joueurs et placez une tuile au hasard dans chaque espace libre. Vérifiez qu'il y a bien au moins 3 cases de distance entre chaque vaisseau spatial (pour cela, faites alterner les tuiles avec et sans vaisseau).

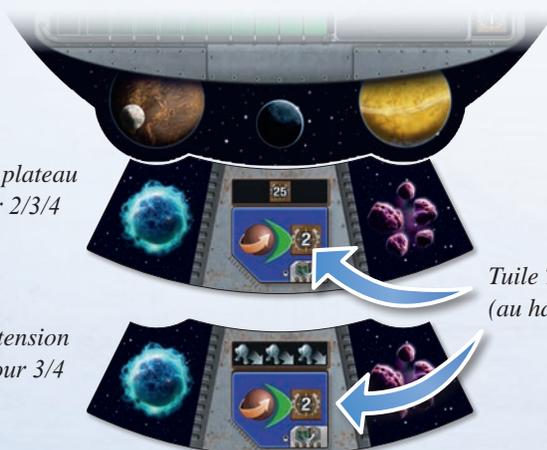
Prenez les **8 tuiles Secteur Espace Profond** et placez-les au hasard (d'un côté ou de l'autre) pour combler les espaces libres sur le pourtour extérieur du plateau de jeu.

Modifications des plateaux

Plateau de score

Extension du plateau de score pour 2/3/4 joueurs

Verso de l'extension de plateau pour 3/4 joueurs



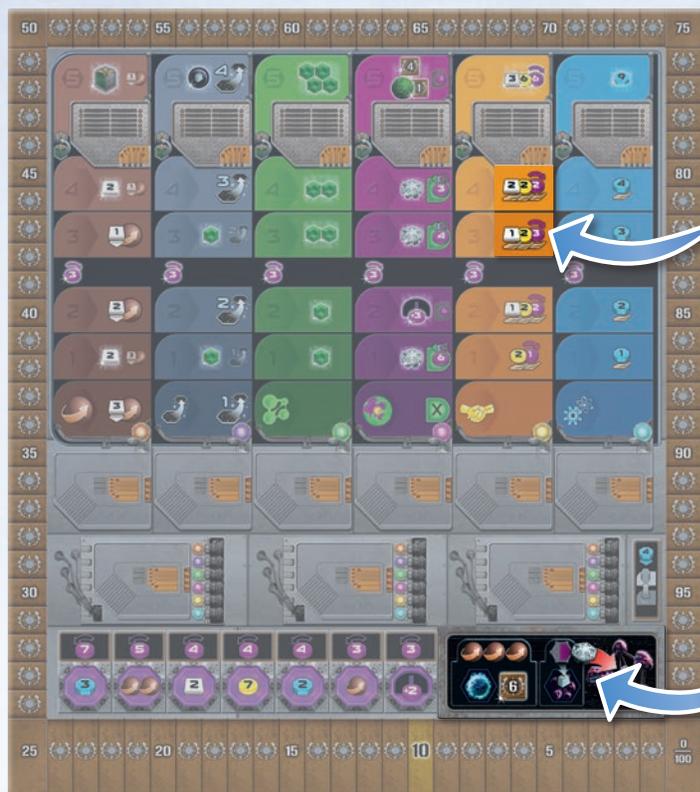
Tuile Tech Avancée (au hasard).

Prenez l'extension du plateau de score.

À 2 joueurs, utilisez toujours le côté qui affiche 25 PV.

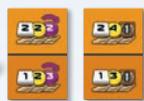
À 3 ou 4 joueurs, utilisez le côté qui affiche 3 navettes. Pour les parties suivantes, vous pourrez utiliser un côté au hasard.

Placez l'extension du plateau de score sous celui-ci puis placez une **tuile Tech Avancée** aléatoire sur l'extension.



Plateau Recherche

Placez la **tuile Colonisation** pour les nouveaux types de planètes sur le **plateau Recherche** de telle sorte qu'elle recouvre les actions C.I.Q.



Tuile alternative de recherche économique

Placez la **tuile alternative de recherche économique** sur un côté au hasard par-dessus la section du plateau prévue pour les niveaux 3 et 4 comme indiqué ci-contre.

Tuile Colonisation pour les nouveaux types de planètes

Vaisseaux de la Flotte Perdue

La Flotte Perdue est constituée de 4 plateaux Vaisseau (simplement appelés « vaisseau » dans la suite de ces règles, à ne pas confondre avec les tuiles hexagonales de vaisseau).

2 joueurs

N'utilisez pas le vaisseau *Rébellion* .

Placez les 3 autres vaisseaux près du plateau de jeu.

*Pour les instructions ci-contre, n'utilisez que 2 tuiles Standard ornées de points verts, 2 pions Artéfact et 3 pions Alliance.

3-4 joueurs

Placez les 4 vaisseaux près du plateau de jeu.

Vous pouvez placer les vaisseaux comme vous le souhaitez autour du plateau : chaque vaisseau peut se trouver à proximité de la tuile Vaisseau qui lui correspond, mais vous pouvez aussi tous les regrouper au même endroit.



Prenez les 3 **nouvelles** tuiles Tech Standard ornées de points verts au verso*. Placez une tuile au hasard sur chaque vaisseau (sauf le *Crépuscule*) puis retournez-les face visible. Ajoutez ensuite sur chacune autant de tuiles identiques que nécessaire pour que chaque pile comprenne autant de tuiles que le nombre de joueurs.



Prenez au hasard autant de **pions Artéfact** qu'il y a de joueurs et placez-les face visible sur les emplacements dédiés du vaisseau *Crépuscule* . Rangez les pions inutilisés.



Prenez au hasard 4 nouveaux **pions Alliance*** et placez-en un sur chaque vaisseau. Rangez les pions inutilisés.



Pion Artéfact (pris au hasard)



Pion Alliance (pris au hasard)



Le Crépuscule – vaisseau des Nautilaks

Les chercheurs spatiaux Nautilaks font partie de la légende : on en trouve la trace dans les archives les plus anciennes de Firaks, qui mentionnent déjà qu'ils étaient capables d'accomplir des sauts interstellaires stupéfiants. Il ne reste que bien peu de leur savoir aujourd'hui, mais les artefacts qui leur ont survécu recèlent sans doute une grande partie de leurs trésors.



Le Rébellion – vaisseau du directeur Vo'Kron

On dit que les Vo'Krons furent autrefois les maîtres de l'intelligence artificielle. Ils seraient à l'origine de la construction des premiers C.I.Q., ce qui expliquerait l'énorme avantage technologique et économique qu'ils avaient sur les autres factions de la galaxie. Le Rébellion est le vaisseau cargo qu'ils utilisèrent pour transporter leurs premiers C.I.Q.



Le T.F. Mars – vaisseau de la Fédération Gaïa

La Fédération Gaïa fut la première à développer des unités de Gaïaformation, et une pionnière en matière de terraformation planétaire. Elle est aussi à l'origine de nombreuses technologies basées sur les mécaniques quantiques transdimensionnelles.



L'Éclipse – vaisseau de l'Empire Eridani

L'Empire Eridani est né d'Epsilon Eridani. Cette civilisation avancée disposait de tout un arsenal de technologies extraordinaires. Avec le temps, leur vaste empire finit par se désagréger, donnant naissance à des entités disparates. Les évolutions technologiques de chacune d'entre elles furent si différentes qu'il est difficile de croire qu'elles firent jadis partie du même empire. Les Geoden et les Bal T'ak sont des descendants des Eridani.

Choisir une faction

Cette extension vous propose 4 factions supplémentaires. Ces 4 factions ont les éléments suivants en commun :

- Elles commencent la partie avec un seul bâtiment : l'institut planétaire pour les Briconautes, une mine pour les autres factions.
- Elles commencent la partie sur un astéroïde ou une protoplanète (voir l'action Construire une mine p.10 pour plus de détails sur les nouveaux types de planètes).
- Elles n'ont pas de planète natale. Tout comme les autres factions, elles doivent terraformer les autres astéroïdes et protoplanètes pour les coloniser.
- L'extension vous fournit des éléments de deux nouvelles couleurs pour incarner ces nouvelles factions (deux factions par couleur).



Les coûts de terraformation pour les Moweyd et les Briconautes sont déterminés uniquement une fois que chaque joueur a choisi sa faction (voir page suivante). Pour trois types de planètes, dont nécessairement les planètes natales des adversaires, ces deux factions devront accomplir **trois** étapes de terraformation. Pour les autres, il leur suffira d'**une seule** étape de terraformation.

Vous trouverez plus de détails sur les nouvelles factions dans les Annexes, p.13.

La p.16 vous donne un aperçu de toutes les factions.



Avant de choisir votre faction, remplissez le **plateau de terraformation Moweyd/Briconautes** comme suit : prenez un cube satellite de chaque couleur du jeu de base et placez ces cubes au hasard sur les cases 1 à 7. L'ordre du tirage ainsi obtenu va déterminer pour quels types de planètes les Moweyd et les Briconautes vont devoir effectuer trois étapes de terraformation lorsqu'ils ne jouent pas déjà contre 3 factions du jeu de base.

Les joueurs choisissent ensuite leur faction. Si les Moweyd et les Briconautes ont été choisis, ajoutez un second cube de la couleur de chaque **autre** faction standard en jeu par dessus le cube de la couleur correspondante sur le plateau de terraformation (voir exemple). Si une seule de ces nouvelles factions a été choisie, il est inutile de rajouter un cube. Dans tous les cas, les joueurs Moweyd et/ou Briconautes appliquent la procédure suivante :

- Prenez un cube de chacune des factions **de base** adverses depuis le plateau de terraformation et placez-les sur les cases réservées de votre fiche de faction pour indiquer que ces couleurs de planètes demanderont trois étapes de terraformation.
- Si vous ne placez pas 3 cubes de cette façon, complétez votre fiche de faction en utilisant les cubes du plateau de terraformation dans l'ordre du tirage jusqu'à avoir 3 cubes de couleurs différentes sur votre fiche. Si les Moweyd et les Briconautes sont en jeu, le premier joueur se sert le premier, puis le second ensuite.

Exemple



*L'ordre de tirage vous donne la configuration ci-contre. C'est une partie à 3 joueurs : le premier joueur choisit les Briconautes, le deuxième les Androïdes Fous et le troisième les Moweyd. Vous avez pris soin de placer deux cubes gris (Androïdes) sur le plateau de terraformation. Les Briconautes et les Moweyd placent **chacun** un cube gris sur la première case de leur fiche pour se rappeler qu'il leur faudra trois étapes de terraformation pour ce type de planète.*



Le joueur Briconautes complète ensuite sa fiche avec un satellite bleu et un satellite jaune, puis le joueur Moweyd fait de même avec un satellite rouge et un satellite blanc.

Une fois que vous avez choisi votre faction, chaque joueur prend le **plateau Exploration** qui correspond à sa faction et le place à côté de sa fiche de faction.

2 joueurs

Placez 2 des 3 navettes de votre couleur sur les emplacements indiqués. Rangez la troisième navette dans la boîte.

3-4 joueurs

Placez les 3 navettes de votre couleur sur les emplacements indiqués.



Pour déployer une de vos navettes, vous devrez payer le coût indiqué dans la bande de gauche. Les ajustements supplémentaires propres à chaque faction sont indiqués en haut.

Certains ajustements concernent la mise en place : l'Essaim ne reçoit que 2 Puissance en zone I et 2 en zone II. Les Androïdes Fous commencent avec 3 Connaissance.

L'ajustement des Lantida concerne leur revenu : ils obtiennent 1 Puissance en zone I.



Si la faction Lantida est en jeu et qu'il y a moins de 4 joueurs, prenez la **tuile alternative** indiquée ci-dessous et placez-la **sur** leur capacité d'institut planétaire. Le côté solo/2 joueurs leur rapporte 2 Connaissance lorsqu'ils construisent une mine sur une planète colonisée ou sur une planète de leur type natal, même s'ils n'utilisent pas leur capacité de faction. Le côté 3 joueurs leur permet d'accumuler 1 Puissance supplémentaire lorsqu'ils construisent une mine sur une planète colonisée.

Placer vos premiers bâtiments

Ce placement se déroule en trois phases :

- 1) Les joueurs qui ont choisi une faction du jeu de base (sauf l'Essaim) placent leurs 2 (ou 3) mines comme d'habitude.
- 2) Les joueurs qui ont choisi une faction de l'extension placent leur bâtiment dans l'ordre du tour (en partant du premier joueur puis dans le sens horaire).
- 3) Une fois que toutes les autres factions ont placé leurs bâtiments, l'Essaim place son institut planétaire.

Nouvelles actions

11) Explorer un vaisseau de la Flotte Perdue

Explorer un vaisseau de la Flotte Perdue vous offre des options d'action supplémentaires. Les règles suivantes s'appliquent :

- Vous devez pouvoir accéder à la tuile Vaisseau voulue depuis l'une de vos planètes. Vous pouvez utiliser vos C.I.Q. et vos actions spéciales pour augmenter votre portée, comme vous le feriez pour les actions *Construire une Mine* ou *Gaïaformer une planète Transdim*.
- Vous devez disposer d'une navette sur votre plateau Exploration pour explorer un vaisseau. Vous ne pouvez jamais envoyer plus d'une navette sur un vaisseau de la Flotte Perdue simultanément.



- Placez votre navette sur l'emplacement libre avec le plus petit numéro sur le dock d'amarrage du vaisseau. À moins d'être la première faction à explorer ce vaisseau, vous accumulez immédiatement la Puissance indiquée.

- Pour déployer votre navette, vous devez payer le coût indiqué dans le bandeau à gauche de votre plateau Exploration (en général, 5 PV).



Certaines factions doivent régler un coût supplémentaire : les **Taklons** doivent déplacer leur pion Espirite dans leur zone Gaïa. Les **Nevla** et les **Itar** doivent défausser 1 pion Puissance (qui retourne dans la réserve). Les **Bal T'ak** doivent payer 7 PV et non 5.

Un vaisseau est *exploré* et non *colonisé*. Vous ne mesurez jamais votre portée à partir d'un vaisseau pour faire une action, mais à partir de votre planète colonisée la plus proche, comme d'habitude.

Exemple

Les Taklons ont une portée de 2. Ils dépensent 1 C.I.Q. pour explorer ce vaisseau, l'Éclipse.



Ils paient les 5 PV demandés, déplacent leur pion Espirite sur leur zone Gaïa (coût supplémentaire propre aux Taklons, tel qu'indiqué sur leur plateau Exploration), déploient leur navette sur le plateau Vaisseau de L'Éclipse et accumulent 2 Puissance.

12) Examiner un artefact

Si vous avez exploré le *Crépuscule*, vous pouvez examiner les artefacts que vous y avez découverts.

Défaussez 6 Puissance de n'importe quelle(s) zone(s) parmi I, II et/ou III. Remettez ces pions à la réserve et prenez un artefact du vaisseau en échange.



Les artefacts sont expliqués dans l'Annexe p.15.

Modifications des actions du jeu de base

1) Construire une mine

La tuile que vous avez placée par-dessus les actions C.I.Q. du plateau Recherche vous explique les deux nouvelles options de terraformation.

Protoplanète Toutes les factions ont besoin de 3 étapes de terraformation pour construire une mine sur le nouveau type de planète Protoplanète. Si vous construisez une mine sur une protoplanète, vous recevez 6 PV.



Si vous commencez la partie sur une protoplanète, vous ne recevez pas de PV pour cette protoplanète.

Astéroïdes Pour construire une mine sur le nouveau type de planète Astéroïde, votre faction doit disposer d'une unité de Gaïaformation. Une fois qu'une unité de Gaïaformation a été utilisée pour coloniser un astéroïde, **elle ne peut plus être utilisée de la partie**. Ne placez pas l'unité sur l'astéroïde, mais plutôt sur l'emplacement disponible de la tuile de colonisation (il n'y a pas de limite au nombre d'unités usagées qu'il peut accueillir). Vous n'avez pas à payer les coûts de construction (1 Minerai et 2 Crédits) pour la mine.

Les astéroïdes éparpillés dans l'espace doivent être agglomérés pour être colonisés, sans pour autant entrer en collision. Tout ceci requiert une quantité d'énergie phénoménale que seule une unité de Gaïaformation peut alimenter. Hélas, à ce jour, même les unités les plus avancées ne peuvent fournir cette dépense d'énergie qu'une seule fois. Aucune n'est capable de survivre à ce genre de traitement.

3) Améliorer des bâtiments existants

Si vous avez exploré un ou des vaisseaux de la Flotte Perdue, vous pouvez accéder à de nouvelles Tech Standard en plus des tuiles Tech Standard du plateau Recherche.



Si une de vos navettes se trouve sur un vaisseau de la Flotte Perdue, vous pouvez y prendre une tuile Tech lorsque vous améliorez un bâtiment en labo de recherche ou en académie. Si vous le faites, avancez d'un niveau dans le domaine de recherche de votre choix.

Les nouvelles Tech Standard sont expliquées dans les Annexes, p.15.

Une tuile **Tech Avancée** supplémentaire est disponible. Cependant, vous n'avez pas besoin de remplir la première condition normalement requise pour prendre cette tuile (vous pouvez donc la prendre même si votre pion Joueur n'a pas atteint les niveaux 4 ou 5 d'un domaine de recherche).

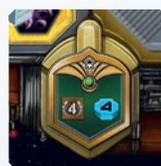


À la place, ce sont **les conditions indiquées sur l'extension du plateau de score** qui s'appliquent (vous devez avoir 25 PV ou avoir exploré 3 vaisseaux différents de la Flotte Perdue). La seconde condition ne s'applique que dans les parties à 3 ou 4 joueurs.

Le reste des conditions du jeu de base s'applique (vous devez disposer d'un pion Alliance face verte visible et la tuile Tech Avancée doit venir recouvrir une tuile Tech Standard).

4) Forger une alliance

Vous ne pouvez pas placer un satellite sur une tuile Vaisseau lorsque vous formez une alliance.



Si vous avez exploré certains vaisseaux de la Flotte Perdue, vous pouvez accéder à de nouveaux pions Alliance.

Si vous disposez d'une navette sur un vaisseau de la Flotte Perdue et qu'un pion Alliance s'y trouve encore, vous pouvez gagner ce pion lorsque vous forgez une alliance.

6) Actions Puissance et C.I.Q.

Les actions C.I.Q. du plateau Recherche sont recouvertes d'une tuile et ne peuvent pas être utilisées.



Si vous avez exploré certains vaisseaux de la Flotte Perdue, vous pouvez accéder à de nouvelles actions.

Les vaisseaux que vous avez explorés vous donnent l'accès à des actions C.I.Q., des actions Puissance, et deux nouveaux types d'actions : les actions Connaissance et les actions Crédit. La plupart des actions Puissance proposées sur les vaisseaux coûtent de la Puissance **et** une ressource supplémentaire.

Si vous avez une navette dans un vaisseau et que l'action que vous souhaitez utiliser n'a pas été recouverte d'un pion Action, vous pouvez l'utiliser (en la recouvrant d'un pion Action). Vous devez dépenser le montant de ressources et de Puissance indiqué.

Ces nouvelles actions sont expliquées dans les Annexes, p.13-14.

7) Actions spéciales

Les Titans et les Gleen disposent chacun d'une action spéciale sur leur plateau Exploration. Cette action est utilisable une fois par manche. Vous ne pouvez pas la combiner avec une autre action.



Gleen

L'action spéciale des Gleen vous permet d'effectuer une fois l'une des actions suivantes avec une portée augmentée de 2 cases :

Construire une mine, Gaïaformer une Planète Transdim ou Explorer un vaisseau de la Flotte Perdue. Les autres règles en usage pour cette action s'appliquent normalement.



Titans

L'action spéciale des Titans vous permet d'effectuer une action Construire une mine avec exactement 2 étapes de terraformation gratuite pour rendre une planète habitable.

Vous pouvez payer du minerai supplémentaire pour y ajouter une troisième étape de terraformation si nécessaire.

10) Actions gratuites



Xenos

Les Xenos disposent de l'action gratuite suivante : dépenser 1 minerai pour obtenir 1 pion Puissance de la réserve, à placer directement en zone III.



© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de



Super Meeple
193 rue du Faubourg Saint-Denis
75010 Paris, France

www.supermeeple.com

Version 1.0

Modifications de l'Automa en mode Solo

Vous pouvez aussi jouer avec les éléments de cette extension contre l'Automa en solo. Les règles du mode Solo s'appliquent avec les adaptations expliquées ci-dessous.

Note : l'Automa du jeu de base a été développé par Automa Factory, mais pas les adaptations propres à cette extension.

L'Automa ne peut pas être utilisé pour contrôler les nouvelles factions de cette extension.

Mise en place

Effectuez la mise en place donnée pour 2 joueurs avec les éléments de l'extension (voir p.4 de ce livret). Comme pour le mode Solo du jeu de base, faites pivoter l'intégralité du plateau de manière à avoir une ligne horizontale de 5 hexagones tout en haut.

Attention toutefois aux exceptions suivantes :

- Veillez à utiliser les 6 tuiles Interspace du mode Solo. Retirez du jeu le *Crépuscule* (le vaisseau qui transporte des artefacts) car vous n'utiliserez pas les artefacts en mode Solo. Placez les 3 autres vaisseaux près du plateau. Placez une nouvelle tuile Tech Standard différente et un pion Alliance sur chacun des trois vaisseaux.
- L'Automa dispose de **3 navettes**.
- Placez la tuile Colonisation à côté du plateau au lieu de recouvrir les actions C.I.Q. avec. À la place, recouvrez les actions C.I.Q. avec les **3 tuiles Vaisseau Automa**. Placez 1 tuile au hasard côté Action visible pour indiquer que l'Automa a déjà exploré le vaisseau correspondant. Placez les 2 autres côté Vaisseau visible. Les tuiles doivent être placées dans l'ordre ci-dessous.



Ici, le T.F. Mars (à droite) a été placé côté Action visible. Les 2 autres vaisseaux ont été placés côté Vaisseau.

Le côté Vaisseau compte comme option éligible en cas d'action Puissance/C.I.Q. de l'Automa, et le côté Action compte comme 0 à 3 cases éligibles (ne comptez que les cases vides).

Lorsque vous-même ou l'Automa utilisez une action sur un vaisseau, placez un pion Puissance sur la case correspondante de la tuile Automa pour la verrouiller.



L'Automa effectue une action Puissance/C.I.Q. en obéissant à la règle « 4 cases en partant de la droite » et explore le vaisseau Éclipse.

Modifications des actions Automa

Construire une mine

3. Arbitrage :

- c. Pour les nouveaux types de planètes : les astéroïdes requièrent 2 étapes de terraformation et les protoplanètes en requièrent 3 (voir la tuile de référence Terraformation Automa).

Le tableau ci-dessous montre les arbitrages supplémentaires ajoutés à l'action *Construire une mine* par les tuiles Score Final de l'extension (3b).

Le plus d'astéroïdes	(i) Planètes de type <i>Astéroïde</i> . (ii) Planètes les plus proches d'un astéroïde non colonisé.
Le plus de secteurs Espace profond occupés	(i) Planètes des secteurs Espace profond où l'Automa n'a pas encore colonisé de planète. (ii) Planètes les plus proches d'une planète non colonisée d'un tel secteur.

Amélioration

3. Arbitrage :

Si la tuile Score final de l'extension *Dispose de la plus grande distance entre son institut planétaire et l'une de ses académies* est en jeu, appliquez ces règles d'arbitrage en plus :

2. Comptoir de commerce (depuis une mine) :

Si l'Automa a déjà construit son institut planétaire mais aucune académie, choisissez la mine la plus éloignée de son institut planétaire.

4. Labo de recherche (depuis un comptoir de commerce) :

Choisissez le comptoir de commerce le plus éloigné de son institut planétaire.

Actions Puissance/C.I.Q.

2. Options valides :

- N'importe quelle action Puissance du plateau de Recherche non recouverte par un pion Action
- N'importe quelle tuile Vaisseau Automa côté Vaisseau
- N'importe quel emplacement du côté Action d'une tuile Vaisseau Automa (action Puissance, C.I.Q., Connaissance ou Crédit) non recouvert par un pion Puissance.

4. Effectuer l'action :

- Si l'action est une action Puissance du jeu de base, recouvrez-la d'un pion Action. L'Automa ne gagne aucun bénéfice.
- Si l'action est effectuée sur le côté Vaisseau d'une tuile Vaisseau Automa, alors l'Automa explore gratuitement le vaisseau correspondant (action 11). Placez une des navettes de l'Automa sur ce vaisseau et retournez la tuile Vaisseau Automa correspondante sur son côté Action (à présent, cette tuile indique 3 actions possibles). Marquez toute case correspondant à une action que vous avez déjà utilisée lors de cette manche d'un pion Puissance.
- Si l'action est effectuée sur une case du côté Action d'une tuile Vaisseau Automa, recouvrez-la d'un pion Puissance. Cela vous aidera à déterminer les actions disponibles pour l'Automa par la suite. Recouvrez également la case qui se trouve immédiatement à gauche de celle que vous venez de recouvrir sur cette même tuile Vaisseau, si elle est vide. Placez également un pion Action sur la ou les actions correspondantes du plateau Vaisseau. L'Automa se contente de bloquer ces emplacements ; il n'obtient rien en retour.

À la fin de la manche, retirez les pions Action et les pions Puissance déposés.



Niveaux de difficulté

Lorsque vous choisissez un niveau de difficulté pour une partie avec l'extension, en plus des modifications classiques du deck Automa, attribuez-lui les PV suivants dès le début de la partie :

Facile :	0 PV (aucun changement)
Normal :	15 PV
Difficile :	20 PV
Ultime :	25 PV
Cauchemardesque :	10 PV (aucun changement)

Crédits

Projet Gaïa – la Flotte Perdue est une extension conçue par Helge Ostertag et Jens Drögemüller. Dennis Lohausen en a réalisé les illustrations et la conception graphique. Le livret de règles a été rédigé par Bastian Winkelhaus et Stephan Rink, qui est également le responsable éditorial et producteur du jeu.

Les auteurs tiennent à remercier Ursula Steinhoff pour la maquette, Gerhard Tischler et Johannes Grimm pour la relecture, Christof Tisch et Inga Keutmann pour l'édition, nos brillants testeurs Andreas Estensen, Nils Lindkvist, Jimmy Flumé, Göran Kero, Tonje Lindmark, David Johansson et Joakim Häggglund pour leurs conseils et suggestions, Joe Farrell, Monrad Pedersen et Automa Factory pour leurs idées inestimables au sujet du mode Solo, et les nombreux autres testeurs, particulièrement Florian Schlusnus, Johannes Grimm, Sascha Huning, Alexander Fendt, Florian Bücherl, Christian Blatakes et Jonas Egel.

Édition française par Super Meeple. Traduction française : Antoine Prono (Transludis) - Mise en page VF : Morgane Clidi
Super Meeple remercie César Burini et Grégory Sévin pour leur travail de relecture.

ANNEXES

Annexe I : Nouvelles factions

Briconautes Type de planète : Astéroïde

Capacité : vous commencez la partie avec votre institut planétaire, mais aucune mine. Vous devez le placer lors de la deuxième phase de placement. Il vous faut 3 étapes de terraformation pour trois types de planètes standard et 1 seule pour les autres types de planètes (voir *Choisir une faction* p.7-8). Rendre une planète Gaïa habitable vous coûte 2 C.I.Q. Les Briconautes disposent de 6 tuiles Ingénierie différentes : 3 d'entre elles sont à utiliser aux manches 1-3, les autres aux manches 4-6. Au début de chaque manche, les Briconautes choisissent 1 tuile Ingénierie correspondant à cette manche. Placez-la sur votre fiche de faction. À la fin de la manche, retirez cette tuile du jeu (chaque tuile n'est utilisée qu'une seule fois).



Cette tuile peut être utilisée par les Briconautes lors de l'une des 3 premières manches. Elle leur permet de faire une action Construire une mine avec une étape de terraformation gratuite.

Institut planétaire : une fois par manche, vous pouvez utiliser l'action de votre tuile Ingénierie.

Darkaniens Type de planète : Astéroïde

Capacité : vous commencez la partie avec une mine au lieu de deux. Vous devez la placer lors de la deuxième phase de placement. Rendre une planète standard habitable vous coûte 1 étape de terraformation. Rendre une planète Gaïa habitable vous coûte 2 C.I.Q.

Institut planétaire : la première planète que vous colonisez dans chaque secteur spatial ou secteur Espace profond vous rapporte 2 Crédits et 1 Connaissance. Les tuiles Interspace ne comptent pas comme un secteur spatial.

Moweyd Type de planète : Protoplanète

Capacité : vous commencez la partie avec une mine au lieu de deux. Vous devez la placer lors de la deuxième phase de placement. Vous commencez la partie avec une navette sur le T.F. Mars . Il vous faut 3 étapes de terraformation pour trois types de planètes standard et 1 seule pour les autres types de planètes (voir *Choisir une faction* p.7-8).

Institut planétaire : une fois par manche, pour une action, vous pouvez placer un Anneau de Puissance autour d'un de vos bâtiments qui n'en a pas déjà un (s'il le faut, soulevez le bâtiment, placez l'Anneau en dessous et reposez le bâtiment). La valeur de Puissance de ce bâtiment augmente de 2 points.

Titans Type de planète : Protoplanète

Capacité : vous commencez la partie avec une mine au lieu de deux. Vous devez la placer lors de la deuxième phase de placement. Il vous faut 2 étapes de terraformation pour terraformer une planète standard. Vous disposez d'une action *Construire une mine* avec deux étapes de terraformation gratuites (sur votre plateau Exploration). Rendre une planète Gaïa habitable vous coûte 2 C.I.Q.

Institut planétaire : prenez immédiatement 1 tuile Tech de votre choix et recevez son effet (comme si vous veniez d'améliorer un comptoir en labo de recherche). Vous ne pouvez exercer cet effet qu'une seule fois.

Annexe II : Nouvelles cases Action



Lorsque vous utilisez cette action C.I.Q., vous recevez immédiatement (et une seule fois) 2 PV plus 1 PV par tuile Tech Standard en votre possession (qu'il y ait une tuile Tech Avancée dessus ou non).



Les autres actions C.I.Q. correspondent généralement à celles du jeu de base, mais avec les changements suivants :

- L'action *Gagner une tuile Tech* ne coûte que 3 C.I.Q. Si l'une de vos navettes est sur un vaisseau de la Flotte Perdue, vous pouvez prendre la tuile depuis ce vaisseau.
- L'action *Gagner des PV pour des types de planète* ne rapporte

plus que 2 PV de base (parce qu'il y a davantage de types de planètes).

- L'action *Gagner à nouveau les bonus d'un pion Alliance* vous fait gagner les effets immédiats de ce pion Alliance en plus de ses PV et de ses ressources.



Ces actions de Puissance coûtent 1 ou 2 Minerai supplémentaire. Lorsque vous utilisez l'une de ces actions, vous gagnez immédiatement (et une seule fois) l'action *Améliorer un bâtiment existant*. Celle-ci peut

vous permettre d'améliorer une mine en comptoir de commerce ou un comptoir de commerce en labo de recherche sans coût supplémentaire.



Cette action Puissance coûte 2 Connaissance supplémentaires. Lorsque vous utilisez cette action, vous pouvez immédiatement faire monter l'un de vos pions Joueur d'un niveau de recherche. Les conditions d'accès au niveau 5 restent les mêmes.



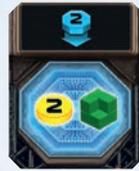
Accomplissez une action *Gaïaformer une planète Transdim* sans déplacer de pions Puissance dans la zone de Gaïa et transformez immédiatement la planète Transdim en planète Gaïa (vous pourrez donc y construire une mine lors d'une prochaine action, y compris lors de cette manche, et réutiliser votre unité de Gaïaformation lors de cette manche).

La planète Transdim ciblée doit être à portée. Vous pouvez augmenter votre portée en dépensant des C.I.Q..



Ces actions sont les mêmes que l'action Puissance *Effectuer une étape de terraformation* et l'action spéciale *Portée +3* du jeu de base, mais coûtent respectivement 3 Crédits et 1 Connaissance. Notez que vous

pouvez utiliser *Portée +3* pour la nouvelle action *Explorer un vaisseau de la Flotte Perdue*.



Recevez immédiatement (et une seule fois) les ressources indiquées.



Gagnez immédiatement (et une seule fois) une action *Construire une mine* pour construire une mine sur un astéroïde sans coût supplémentaire. L'astéroïde doit être à votre portée (que vous pouvez augmenter en dépensant des C.I.Q.). Vous n'avez pas besoin de défausser d'unité de Gaïaformation (ni même d'en posséder).

Annexe III : Nouveaux boosters de manche

En plus des revenus (1 Minerai, 3 Crédits ou 2 Puissance), les nouveaux boosters de manche vous rapportent les avantages suivants :



- 1 Dès que vous reposez le booster de manche en effectuant l'action *Passer*, vous gagnez 3 PV pour chacune de vos unités de Gaïaformation (déployées ou non). Vous ne recevez pas de PV pour les unités utilisées pour coloniser des astéroïdes.
- 2 Dès que vous reposez le booster de manche en effectuant l'action *Passer*, vous gagnez 1 PV pour chaque type de planète que vous avez colonisé.

- 3 Dès que vous reposez le booster de manche en effectuant l'action *Passer*, vous gagnez 2 PV pour chaque secteur Espace profond où vous avez colonisé au moins une planète.
- 4 Action spéciale : accomplissez une action *Gaïaformer une planète Transdim* sans déplacer de pions Puissance dans la zone de Gaïa et transformez immédiatement la planète Transdim en planète Gaïa (vous pourrez donc y construire une mine lors d'une prochaine action, y compris lors de cette manche, et réutiliser votre unité de Gaïaformation lors de cette manche). La planète Transdim ciblée doit être à portée. Vous pouvez augmenter votre portée en dépensant des C.I.Q.

Annexe IV : Nouvelles tuiles de Score

Tuiles Score de manche



Gagnez 3 PV supplémentaires quand vous construisez une mine dans un secteur spatial ou un secteur Espace profond que vous n'aviez pas encore colonisé. Les tuiles Interspace ne comptent pas comme des secteurs.



Gagnez 3 PV supplémentaires quand vous construisez une mine sur un type de planète que vous n'aviez pas encore colonisé.



Gagnez 4 PV supplémentaires quand vous construisez un labo de recherche.

Tuiles Score final



A colonisé le plus d'astéroïdes.



Dispose de la plus grande distance entre son institut planétaire et l'une de ses académies. Cette distance est la portée qui sépare l'institut planétaire de cette académie.
(Vous ne marquez pas de PV si vous n'avez pas construit ces bâtiments).



A colonisé le plus de tuiles Secteur Espace profond (dotées d'au moins 1 bâtiment, y compris la Planète Perdue).

Annexe V : Nouvelles tuiles Tech



Gagnez immédiatement (et une seule fois) une action *Construire une mine* avec deux étapes de terraformation gratuites sans payer le coût de cette mine. Vous pouvez payer du minerai supplémentaire pour y ajouter une troisième étape de terraformation et dépenser des C.I.Q. pour augmenter la portée de cette action.



Gagnez immédiatement (et une seule fois) les PV indiqués pour chaque institut planétaire et/ou académie / Gagnez immédiatement (et une seule fois) les PV indiqués pour chaque secteur Espace profond où vous avez colonisé au moins une planète.



Votre portée de base augmente de 1 pour le reste de la partie (cet effet est perdu si vous recouvrez cette tuile d'une tuile Tech Avancée).



Lorsque vous effectuez l'action *Passer*, vous gagnez 2 PV pour chaque astéroïde que vous avez colonisé.

Annexe VI : Nouveaux pions Alliance



Gagnez immédiatement (et une seule fois) 12 PV. Contrairement aux pions Alliance 12 PV du jeu de base, ces pions ont un côté vert et peuvent donc être utilisés pour découvrir une Tech Avancée ou rechercher le plus haut niveau d'un domaine de recherche.



Gagnez immédiatement (et une seule fois) une action *Construire une mine* avec une portée illimitée, sans payer le coût de cette mine. Toute étape de terraformation vous coûte tout de même du minerai, et toute planète Gaïa un ou plusieurs C.I.Q.



Gagnez immédiatement (et une seule fois) une tuile Tech de votre choix, comme si vous veniez d'améliorer un comptoir en labo de recherche.



Gagnez immédiatement (et une seule fois) une action *Construire une mine* avec trois étapes de terraformation gratuites sans payer le coût de cette mine. Vous pouvez dépenser des C.I.Q. pour augmenter la portée de cette action.

Annexe VII : Artefacts



Gagnez immédiatement (et une seule fois) 7 PV. De plus, lorsque vous prenez cette tuile, on considère que vous construisez une mine pour coloniser un astéroïde / une protoplanète, de manière similaire à la Planète Perdue. Cette colonisation n'a cependant pas lieu dans un « secteur » proprement dit et donc ne compte pas comme une colonisation dans un nouveau secteur. Elle ne vous permet pas non plus de toucher les 6 PV associés à la colonisation d'une protoplanète.

En jeu, l'artefact compte comme une mine sur un astéroïde ou une protoplanète associé(e) à aucun secteur. Cependant, vous n'avez pas à placer une mine dessus.



Gagnez immédiatement (et une seule fois) 3 PV pour chaque niveau du domaine de recherche correspondant.
(par ex. pour la tuile de droite, si vous avez atteint le niveau 5 en Science, vous marquez 15 PV).



Gagnez immédiatement 3 PV pour chaque domaine de recherche où vous avez atteint ou dépassé le niveau 3.



À chaque phase de revenus, gagnez 2 Puissance supplémentaires et placez-les directement dans la zone III.

ITAR 		NEVLA 	
LANTIDA 		TERRANIENS 	
HADSCH HALLA 		L'ESSAIM 	
BAL T'AK 		GEODEN 	
GLEEN 		XENOS 	
AMBAS 		TAKLONS 	
FIRAKS 		ANDROÏDES FOUS 	
MOWEYD 		TITANS 	
DARKANIENS 		BRICONAUTES 	