



CHRISTOPHE BOELINGER

PLANET INDUSTRIA

A l'inverse des autres extensions telles que Planet Aquarius et Planet Arboria, focalisées sur la composition et les dangers des planètes, Planet Industria se concentre sur l'amélioration des sources de production et des moteurs économiques des corporations. Ainsi Planet Industria ne représente pas vraiment une planète à part entière, mais de nouveaux outils mis à disposition des joueurs pour accroître leur exploitation de n'importe quelle autre planète.

Cette extension peut être combinée avec n'importe quelle autre extension. Elle est surtout adaptée pour des parties à 3 et 4 joueurs.



LA GALAXIE VIVANTE

Le destin de la Galaxie vivante sera révélé à la sortie du jeu :)

CONTENU DU JEU



1. 28 Bâtiments :

- 4 Raffineries de Pétrole
- 4 Labos Pharmacologiques
- 4 Fonderies de Vibrium
- 4 Unités de Stockage Électrique
- 4 Fabriques de Pipelines
- 4 Garages
- 4 Entrepôts
- 4 Stations de Recyclage

2. 6 nouveaux Hexagones : Zone d'Atterrissage désertique, Spatioports Abandonnés, Mont Tremblant, Lac Salé, Paradise Canyon, Mines de Cristal.

3. 20 Pipelines (10 petits-30mm, 12 moyens-63mm, 8 longs-93mm)

4. 30 jetons Sels ... et ce livret de règles.

COMMENT UTILISER PLANET INDUSTRIA

Vous trouverez ci-dessous un scénario créé pour utiliser uniquement le jeu de base et Planet Industria.

Après avoir joué quelques fois ce scénario, vous pourrez commencer à mélanger Planet Industria avec d'autres extensions telles que Planet Aquarius ou Planet Arboria, et également l'utiliser lors du mode Campagne utilisant le Système d'Auto-Génération de Scénario (SAGS).

PLANET INDUSTRIA SCÉNARIO DE BASE

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO



Chaque joueur commence avec :

- 1 Ecran
- 1 Spatioport contenant une Puce d'automatisation
- 1 Scientifique
- 20 MC
- 1 Ressource de Fer

Utilisez l'hexagone de départ standard (sans cataclysmes) correspondant au nombre de joueurs, pour créer la Zone d'Atterrissage.



Les joueurs placent un Spatioport sur lequel ils posent une de leurs Pucés d'automatisation sur un emplacement vide de la Zone d'Atterrissage, puis prennent 20 MC ainsi qu'une ressource de Fer qu'ils cachent derrière leurs écrans.

La banque doit contenir tous les Méga-Crédits disponible dans le jeu de base et la réserve de ressources doit regrouper toutes les ressources du jeu de base.

Tous les bâtiments du jeu de base et les nouveaux de Planet Industria sont disponibles dans la réserve de bâtiments. Ajoutez également tous les Pipelines à cette réserve.

Toutes les ressources débutent à un prix de 5 MC sur le Marché Financier.

Prenez les 23 hexagones restants du jeu de base et ajoutez les 6 nouveaux hexagones de Planet Industria. Mélangez-les ensemble face cachée et créez ainsi le Paquet d'Exploration de cette partie.

La partie peut débuter. Le scénario se joue en 12 tours. Vous seriez probablement frustré d'utiliser Planet Industria dans une partie courte de 8 ou 9 tours.

Les négociations sont autorisées et grandement conseillées lorsque vous jouez avec Planet Industria, puisqu'il s'agit du thème principal de cette extension, à savoir connecter divers bâtiments et partager les productions. Les joueurs

NÉGOCIATIONS

sont donc autorisés à parler, négocier, corrompre le Leader pour l'ordre du tour, faire des promesses, et les tenir ou non. Mais surtout, les joueurs sont maintenant autorisés à échanger leurs ressources ou prêter de l'argent avec ou sans intérêts. Cependant, les joueurs ne peuvent toujours pas échanger ou prêter leurs Unités, ou s'échanger le contrôle d'un bâtiment.



PLANET INDUSTRIA

NOUVELLES RÈGLES

PIPELINES

La principale nouvelle mécanique de cette extension réside dans l'utilisation de Pipelines permettant de connecter des bâtiments. Lorsqu'un Pipeline est construit entre deux bâtiments contrôlés par des joueurs différents, chacun des deux joueurs bénéficie des avantages des deux bâtiments.

CONSTRUCTION D'UN PIPELINE

La construction d'un Pipeline est une action gratuite que le Joueur Actif peut effectuer autant de fois qu'il le souhaite lors de sa phase d'Actions.

Un Pipeline connecte toujours deux bâtiments différents (valeur et/ou ressource de production différentes). Ces deux bâtiments peuvent être sur un même hexagone ou sur deux hexagones différents.

Un joueur doit contrôler au moins une Unité active (non blessée) dans l'un des hexagones dans lequel il souhaite construire le Pipeline.

COÛT DE CONSTRUCTION

Petits Pipelines (30 mm)

A chaque tour, le premier petit Pipeline construit par le Joueur Actif ne coûte aucune ressource. Chaque petit Pipeline supplémentaire coûte 1 Fer.

Moyens Pipelines (63mm)

La construction d'un moyen Pipeline coûte 1 Fer.

Longs Pipelines (93mm)

La construction d'un long Pipeline coûte 2 Fers.



PLACEMENT DES PIPELINES

Pour connecter deux bâtiments, un nouveau Pipeline doit toucher les côtés des deux tuiles de bâtiments à connecter. Chaque bâtiment doit rester en place dans l'emplacement représenté sur l'hexagone. Il est possible de déplacer légèrement les éléments du plateau (Unités ou autre Pipeline) si ceci n'impacte pas le jeu.

Si vos adversaires font remarquer unanimement que la position du nouveau Pipeline ne touche pas correctement les deux tuiles bâtiments, cela signifie qu'un Pipeline plus long doit être sélectionné et payé.

S'il s'agit déjà du plus long Pipeline, cela signifie que les deux bâtiments sont trop éloignés l'un de l'autre pour être connectés ensemble.

RESTRICTIONS DE CONSTRUCTION

- Un Pipeline ne peut pas connecter deux bâtiments produisant la même ressource et/ou présentant la même valeur de production.
- Un bâtiment ne peut pas avoir plus de 3 Pipelines connectés à lui.
- Un Pipeline ne peut pas chevaucher un autre Pipeline.
- Un Pipeline doit reposer uniquement sur des hexagones.
- Un Pipeline doit toujours toucher les côtés de deux bâtiments à ses extrémités. Il ne peut pas les chevaucher.
- Un Pipeline ne peut pas chevaucher d'autres bâtiments.
- Un Pipeline ne peut pas passer sur un emplacement vide d'un hexagone.
- Un Pipeline ne peut pas reposer sur du vide, même partiellement.



Tous les Pipelines de cette image sont construits légalement.



Tous les Pipelines de cette image sont construits illégalement.

- A.** Les bâtiments Financiers ne peuvent pas être connectés.
- B.** Un Garage ne peut pas être connecté.
- C.** Ce Pipeline ne peut pas être placé de cette manière car il passe dans le vide. De plus, les deux bâtiments de Production montrent la même valeur de production, donc ils ne peuvent pas être connectés.
- D.** Une Raffinerie de Pétrole ne peut pas être connectée à une Ferme de Mycélium.
- E.** Ces deux bâtiments de Production appartiennent au même joueur. La construction du Pipeline n'est pas autorisée.
- F.** Ce Pipeline ne peut pas être placé ainsi car il en chevauche un autre.

G. Ces deux bâtiments de Production produisent la même ressource, ils ne peuvent donc pas être connectés.

H. Ce Pipeline ne peut pas être placé ici car il traverse un emplacement.


C,D,E,F. Un bâtiment ne peut pas avoir plus de 3 Pipelines connectés. Ici la Ferme de Mycélium en a 4, ce qui est donc interdit.

Si l'extension Planet Aquarius est également utilisée :

- Un Bateau peut construire un Pipeline dans sa zone maritime sur son hexagone seulement si les 2 bâtiments à connecter sont totalement ou partiellement dans l'eau et si le Pipeline passe uniquement sur l'eau.
- Les Unités terrestres ne peuvent pas construire de Pipeline qui passerait sur l'eau.

CONDITIONS DE CONSTRUCTION SPÉCIFIQUES

Les bâtiments de Production de ressources peuvent être connectés s'ils sont contrôlés par 2 joueurs différents, indiquent 2 ressources différentes, et présentent 2 valeurs de dé différentes. Peu importe l'extension d'origine. Toutefois, pendant la partie, un joueur peut récupérer le contrôle d'un bâtiment abandonné relié à un de ses bâtiments. Il conserve le Pipeline mais ne bénéficie pas de son effet de connexion.

Les cinq nouveaux bâtiments possédant l'icone  peuvent uniquement être connectés avec un bâtiment de Production produisant la ressource indiquée sur cet icone (voir chapitre suivant). Ils peuvent être connectés à un bâtiment de Production du même joueur, ou à celui d'un adversaire.

Les Spatioports, les bâtiments de Protection et les bâtiments Financiers ne peuvent pas être connectés avec des Pipelines. Les bâtiments des extensions ou des éditions spéciales qui ne sont pas des bâtiments de Production ne peuvent pas être connectés à moins que cela ne soit spécifié dans la règle correspondante.

EFFETS DE CONNEXION DES BÂTIMENTS DE PRODUCTION

Quand un bâtiment de Production produit, chaque joueur qui contrôle un bâtiment connecté à ce bâtiment reçoit également la ressource produite. Si la réserve de ressource vient à se vider, le joueur contrôlant le bâtiment produisant initialement se sert en premier. Puis, en commençant par le Leader et dans le sens horaire, chaque autre joueur connecté peut se servir. Pour chaque ressource indisponible, le prix de cette ressource augmente de 1 MC.

Si un même joueur contrôle deux bâtiments connectés (en ayant pris le contrôle d'un bâtiment abandonné), ce joueur ne profite pas de l'effet de la connexion. Ses bâtiments produisent simplement la ressource indiquée lorsqu'ils sont activés, et l'effet du Pipeline est ignoré.

Les Pipelines ne sont pas affectés par les cataclysmes. Cependant, si un bâtiment est détruit ou retiré du plateau pour une autre raison, tous les Pipelines qui y sont connectés sont également retirés.

EFFETS DES BÂTIMENTS

Les avantages gagnés et les effets de ces nouveaux bâtiments lorsqu'ils sont connectés à leur bâtiment de Production correspondant sont détaillés dans les chapitres suivants.

NOUVEAUX BÂTIMENTS

BÂTIMENTS NÉCESSITANT UNE CONNEXION

Cinq nouveaux bâtiments de Planet Industria présentent un icône de Connexion dans leur coin supérieur gauche.

Cet icône signifie que ces bâtiments ne fournissent leur effet et leurs Points de Victoire uniquement s'ils sont connectés au bon bâtiment de Production. Sinon, ils sont inutiles.

Ces bâtiments ne peuvent être connectés qu'aux bâtiments de Production produisant la ressource indiquée sur cet icône, qu'il s'agisse du même joueur contrôlant le bâtiment ou non.

Tous les nouveaux bâtiments de Planet Industria sont disponibles en 4 copies, ce qui signifie que chaque joueur ne peut pas construire ou contrôler plus qu'un bâtiment de chaque type.

Raffinerie de Pétrole

Coût : 5 MC

Les effets et les Points de Victoire de ce bâtiment ne sont actifs que s'il est connecté à un bâtiment de Production de Pétrole (ex : Forage Pétrolier ou Plateforme Pétrolière de Planet Aquarius).



Le joueur contrôlant la Raffinerie gagne 2 PV à la fin de la partie, uniquement si ce bâtiment est connecté à un bâtiment de Production de Pétrole contrôlé.

- Si un même joueur contrôle les deux bâtiments, ce joueur peut vendre du Pétrole au double du prix du Marché Financier lors d'une action de Commerce. Ce joueur prend également un Pétrole à chaque fois qu'un dé active le bâtiment de Production.
- Si des joueurs différents contrôlent les bâtiments connectés, les deux joueurs peuvent vendre du Pétrole au double de son prix. Lorsque le bâtiment de Production produit, les deux joueurs prennent un Pétrole.

Fonderie de Vibrium

Coût : 5 MC

Les effets et les Points de Victoire de ce bâtiment ne sont actifs que s'il est connecté à un bâtiment de Production de Vibrium (ex : Mine de Vibrium ou Extracteur côtier de Vibrium). Ce bâtiment double le prix de vente du Vibrium, et apporte 2 PV à la fin du jeu s'il est connecté à un bâtiment de Production de Vibrium contrôlé.



Labo Pharmacologique

Coût : 5 MC

Les effets et les Points de Victoire de ce bâtiment ne sont actifs que s'il est connecté à un bâtiment de Production de Mycélium. Ce bâtiment double le prix de vente du Mycélium, et apporte 2 PV à la fin du jeu s'il est connecté à un bâtiment de Production de Mycélium contrôlé.





Fabrique de Pipelines

Coût : 5 MC

Les effets et les Points de Victoire de ce bâtiment ne sont actifs que s'il est connecté à un bâtiment de Production de Fer (ex : Mine de Fer).



Le joueur qui contrôle ce bâtiment gagne 2 PV à la fin de la partie, uniquement si ce bâtiment est connecté à un bâtiment de Production de Fer contrôlé.

- Si un même joueur contrôle les deux bâtiments, lorsque le bâtiment de Production de Fer est activé, ce joueur gagner 1 Fer et peut construire gratuitement n'importe quel Pipeline.
- Si des joueurs différents contrôlent les deux bâtiments, lorsque le bâtiment de Production de Fer est activé, les deux joueurs gagnent chacun 1 Fer et peuvent construire chacun gratuitement n'importe quel Pipeline.

Cette construction gratuite ne compte pas comme le premier petit Pipeline gratuit pouvant être construit ce tour par le Joueur Actif, puisque cela se produit lors de la phase de Production, et non dans la phase d'Action. Il n'y a donc pas de Joueur Actif à ce moment.

Cette construction est effectuée lorsque tous les joueurs ont pris leurs ressources produites lors de cette phase. Si plusieurs joueurs peuvent placer gratuitement des Pipelines, commencez par le Leader et procédez dans le sens horaire.

Les joueurs ne dépensent pas de Fer lorsqu'ils placent ces Pipelines gratuits, et ils peuvent placer ces Pipelines gratuitement même si le bâtiment de Production de Fer n'a pas pu produire la ressource et a à la place augmenté son prix sur le Marché Financier.

Unité de Stockage Électrique

Coût : 5 MC

Les effets et les Points de Victoire de ce bâtiment ne sont actifs que s'il est connecté à un bâtiment de Production d'Électricité (ex : Éolienne, Éolienne Offshore, Générateur Hydro-électrique).



Le joueur qui contrôle ce bâtiment gagne 2 PV à la fin de la partie, uniquement si ce bâtiment est connecté à un bâtiment de Production d'Électricité contrôlé.

- Si un même joueur contrôle les deux bâtiments, lorsque le bâtiment de Production d'Électricité est activé, ce joueur gagne 1 Électricité puis 1 Électricité supplémentaire pour chaque bâtiment de Production Électrique connecté à l'Unité de Stockage Électrique.
- Si des joueurs différents contrôlent les deux bâtiments, lorsque le bâtiment de Production d'Électricité est activé, le joueur le contrôlant gagne 1 Électricité. Puis le joueur contrôlant l'Unité de Stockage Électrique gagne 1 Électricité pour chaque bâtiment de Production Électrique connecté à l'Unité de Stockage Électrique.

AUTRES BÂTIMENTS

Garage

Coût : 5 MC.

Bien qu'il s'agisse d'un bâtiment de Production, il peut être construit sur un emplacement sans prérequis de ressource. Son contrôleur gagne 1 PV en fin de partie.



Effet durant la phase de Production

Un Garage fonctionne de la même manière qu'un Spatioport, bien qu'il soit possible de ne construire qu'un Rover en dépensant 1 Pétrole lorsque la valeur du dé est activée en phase de Production. Un Garage ne permet donc pas de récupérer de nouveau Scientifique. Les Garages ont différentes valeurs de dés sur leurs faces.

Réparer un Rover (Action gratuite)

Lorsqu'un joueur contrôle un Garage, tous ses Rovers possèdent désormais un état Endommagé, signifiant qu'ils ne sont pas automatiquement détruits lorsqu'ils subissent un cataclysme, mais seront couchés pour indiquer leur état Endommagé. Lorsqu'un Rover est endommagé, il ne peut pas agir, de la même manière qu'un Scientifique blessé.

Réparer un Rover endommagé est une Action gratuite ne nécessitant pas de coût à payer qui peut être effectuée lors de la phase d'Actions du Jouer Actif. Le seul prérequis est d'avoir une autre Unité active (non blessée ou endommagée) dans son hexagone. Les bateaux d'Aquarius ne peuvent pas réparer les Rovers.

Si un joueur contrôlant un Rover endommagé perd le contrôle de son Garage, le Rover endommagé est automatiquement détruit.

Un Rover endommagé donne quand même 1 PV en fin de partie.

Entrepôt

Coût : 5 MC + 1 Fer.

Son contrôleur gagne 1 PV en fin de la partie.

Lors d'une action de Commerce, le contrôleur de ce bâtiment peut acheter ou vendre un nombre illimité de ressources. Il n'est plus limité par la valeur X du dé.

Il n'est toujours pas possible d'acheter et de vendre la même ressource dans la même Action. Le joueur est limité à un seul type de ressource, à moins qu'il ne contrôle la Plateforme de Multi-Commerce (jeu de base).

Souvenez-vous que les joueurs ne peuvent jamais acheter plus de 2 ressources du même type. L'Entrepôt ne modifie pas cette règle.



Station de Recyclage

Coût : 10 MC

Son contrôleur gagne 1 PV en fin de la partie.

Lorsqu'un dé active ce bâtiment en phase de Production, le contrôleur de ce bâtiment peut activer la production de n'importe quel dé situé sur un emplacement Cataclysme du plateau Leader. S'il n'y a pas de dé à un tel endroit, il n'y a aucun effet.



Le dé choisi déclenche une nouvelle production pour tous les bâtiments possédant la même valeur de production, mais seulement ceux contrôlés par le joueur contrôlant la Station de Recyclage. Les bâtiments contrôlés par ses adversaires ne produisent rien.



NOUVEAUX HEXAGONES

LES SPATIOPORTS OUBLIÉS

Cet hexagone contient 4 Spatioports Oubliés, chacun d'eux indiquant une valeur de production différente. Aucun bâtiment ne peut être construit sur cet hexagone.

Le Joueur Actif qui explore cet hexagone peut placer l'Unité exploratrice sur l'un des 4 Spatioports Oubliés.

Lorsqu'un joueur possède une Unité active sur un Spatioport Oublié, ce joueur le contrôle. Chaque Spatioport Oublié ne peut avoir qu'une seule Unité placée dessus.

Un même joueur ne peut pas contrôler plus d'un Spatioport Oublié.

Pour 1 point de déplacement (comme dans les règles standards), les Unités peuvent se déplacer dans et en dehors des Spatioports Oubliés lors d'une action de Déplacement, et peuvent aussi se déplacer d'un Spatioport abandonné vers un autre si celui-ci est vide.

Lorsque la production d'un Spatioport Oublié est déclenchée en phase de Production, chaque joueur possédant une Unité sur un Spatioport Oublié peut y placer une Puce d'automatisation s'il n'y en a pas déjà une. Les joueurs ne peuvent pas payer 5 MC pour réparer une Puce d'automatisation sur un Spatioport Oublié. Lorsqu'une Puce est posée sur un Spatioport Oublié, son contrôleur n'a plus besoin d'y avoir d'Unité pour contrôler le bâtiment. Placez la Puce sur l'illustration de parabole du Spatioport Oublié contrôlé.

Lorsqu'un Spatioport Oublié contenant uniquement une Puce d'automatisation (aucune Unité) est activé en phase de Production, son contrôleur peut placer un Scientifique sur ce bâtiment sans payer de Mycélium.

Un Spatioport Oublié contrôlé ne rapporte pas de PV en fin de partie.

Au cas où cet hexagone serait touché par un cataclysme (ex : Feux sauvages ou lave volcanique de Planet Arboria), les Spatioports Oubliés fonctionnent comme n'importe quel bâtiment bien qu'ils ne puissent pas être détruits. Si un Spatioport Oublié est abandonné, le cataclysme n'a aucun effet.



LA MONTAGNE VIBRANTE

Cet hexagone représente une montagne chargée de mine de Fer et de Vibrium mais dévastée par les tremblements de terre. Il n'y a aucune règle spéciale associée à cet hexagone.



ZONE D'ATTERRISSAGE DÉSERTIQUE

Cet hexagone peut être utilisé comme zone d'atterrissage alternative pour 2 à 4 joueurs, présentant un paysage beaucoup plus désertique que celles du jeu de base. Il peut également être utilisé comme zone d'atterrissage pour le Système d'Auto-Génération de Scénarios (SAGS).

Vous pouvez aussi décider de l'ajouter dans le Paquet d'Exploration si vous ne l'utilisez pas comme zone d'atterrissage. Quelques scénarios vous demanderont cependant de débiter avec cet hexagone.

Si cet hexagone est utilisé comme zone d'atterrissage pour une partie à 3 joueurs, aucun joueur n'est autorisé à construire de bâtiment sur le 4ème emplacement, pour des soucis d'équité.



PARADISE CANYON

C'est le seul hexagone à ce jour dans lequel sont présentes les 5 ressources de base. Cet hexagone inclut également les 3 types de cataclysmes de base. Une zone assez dangereuse, mais très rentable !



LE LAC DE SEL

Cet hexagone représente un vaste et profond lac de sel, dont la surface est aussi lisse qu'une grande étendue de glace, et ravagée par les vents.

L'humanité a oublié depuis longtemps le goût du vrai sel, après avoir ingéré pendant des décennies de la nourriture artificielle. Les corporations doivent donc d'abord relancer le marché du sel en lui rappelant son addiction. Ce qui n'est pas une tâche facile, puisqu'elle est maintenant éparpillée dans la galaxie. Puisque le sel est désormais une ressource rare mais oubliée, seuls le temps et le bouche à oreille aideront à accroître sa valeur et faire exploser son marché.

En termes de mécaniques de jeu, cet hexagone ne représente pas seulement une région et ses ressources disponibles, mais également une échelle de prix du Marché Financier du Sel.

Aucun bâtiment ne peut être construit sur cet hexagone. Aucune Puce d'automatisation ne peut être posée dans les zones de production de Sel.

Le Joueur Actif explorant cette région peut placer son Unité exploratrice dans l'un des cercles représentés. Lorsqu'un joueur possède une Unité active dans un de ces cercles, il contrôle cette zone de production de Sel. Un joueur ne peut pas contrôler plus d'une zone de production de Sel, et chaque zone ne peut contenir qu'une seule Unité.

Pour 1 point de déplacement, les Unités peuvent se déplacer dans et en dehors des zones lors d'une action de Déplacement, et peuvent aussi se déplacer d'une zone vers une autre si celle-ci est abandonnée.



Production de Sel

Lorsqu'un dé déclenche une zone de production, le contrôleur de cette zone place 1 jeton Sel à l'intérieur de cette zone (représentée par un cercle), augmentant ainsi sa capacité de production.

Puis le joueur contrôlant la zone vend virtuellement autant de ressources Sel que de jetons Sel qu'il contrôle, chacune au prix actuel du Sel. Le prix actuel du Sel est la somme de tous les jetons Sel placés sur l'hexagone. Les jetons Sel ne sont pas défaussés.

La quantité de Sel que les joueurs produisent est représentée par le nombre de jetons Sel placés dans la zone qu'ils contrôlent, en comptant le jeton qui vient d'être ajouté.

Le joueur contrôlant la zone activée par le dé gagne de la banque un total de Méga-Crédits égal au nombre de jetons qu'il contrôle multiplié par le nombre total de jetons Sel sur l'hexagone.

N'oubliez pas : les jetons Sel ne sont pas défaussés. Plus vous produirez et vendrez de Sel, plus sa demande et son prix grandiront, faisant écho à la reprise de cette addiction. Pour une fois, il s'agit d'un effort collectif !



Le dé de production indique un 4.

Jaune ajoute 1 jeton Sel dans sa zone, augmentant la quantité de Sel produite dans sa zone à 4. Le prix actuel du Sel est égal au nombre total de jetons Sel sur cet hexagone, soit 7 MC (1 pour Vert + 2 pour Rouge + 4 pour Jaune). Jaune vend immédiatement du Sel égal au nombre de jetons contrôlés, soit 4 jetons, au prix de 7 MC, et gagne donc immédiatement 28 MC.

Les jetons Sel de l'hexagone restent en place.

LES MINES DE CRISTAL

Cristaux rares

Il s'agit de l'unique endroit où de rares, brillants et magnifiques cristaux sont présents. Cet hexagone offre deux mines de cristaux et quelques cataclysmes qui permettent de craqueler le sol et disperser le sable, révélant ainsi les cristaux cachés !

La ressource Cristal n'est pas représentée par un élément physique ni sur le Marché Financier. Cependant, les Cristaux ont une très grosse valeur d'échange sur le marché galactique, permettant à leurs possesseurs de les échanger contre n'importe quelle ressource.

Exploiter une mine de Cristal

Le Joueur Actif qui explore cet hexagone peut placer son Unité exploratrice sur l'une des deux illustrations d'engin minier accompagné de dés de production colorés.



Lorsqu'un joueur possède une Unité active sur un engin minier, ce joueur contrôle la mine de cristal associée. Chaque engin minier ne peut avoir qu'une seule Unité placée dessus. Une Mine de Cristal ne peut pas être automatisée.

Pour 1 point de déplacement, les Unités peuvent se déplacer dans et en dehors des mines lors d'une action de Déplacement, et peuvent aussi se déplacer entre les mines et un possible bâtiment construit, si ceux-ci sont abandonnés.

Un emplacement vide est également disponible pour y construire un bâtiment ne nécessitant pas de ressource particulière.

Production de Cristal

Lorsqu'un dé active la production d'une Mine de Cristal (même couleur et même valeur), le contrôleur de cette mine peut prendre une ressource de son choix dans la réserve.



Illustrations par Ismaël, Bertrand Benoît, Irvin.
Pour du service-client, consultez www.asmodee.com