

CHRISTOPHE BOELINGER

LIVING PLANET SAGS

& LIVRE DE CAMPAGNE

LA GALAXIE VIVANTE

Bien que Mycéliandre fût la première planète vivante que l'humanité explora, c'était loin d'être la dernière. Environ deux siècles plus tard, un vaisseau d'exploration découvrit une autre planète vivante beaucoup plus chaotique et IMPrévisible, enregistrée sous la référence IMP-666. Les corporations réalisèrent alors qu'elles découvraient les prémices de la bordure extérieure d'une galaxie gigantesque, principalement constituée de planètes vivantes ! Cela se vérifia à travers les siècles suivants où de telles découvertes devinrent de plus en plus fréquentes. Chaque nouvelle planète fut la proie des corporations, creusant et puisant ses ressources, pour finalement fuir avant la phase terminale, répétant ce processus ailleurs dans une spirale infernale de rentabilité.

Après des milliers d'années d'exploitation de la galaxie vivante, quelques explorateurs revinrent dans les quadrants où les premières planètes avaient disparues dans des explosions dévastatrices. Ils furent surpris de ne pas observer les amas de débris et d'astéroïdes auxquels ils s'attendaient. A la place, de petites planètes dérivait dans l'espace, grossissant lentement. Les scientifiques furent capables de tracer et remonter la trajectoire de ces nouvelles planètes jusqu'aux coordonnées où une planète vivante avait explosée, il y a bien des millénaires.

Ils commencèrent alors à étudier avec grand intérêt le processus de création de ces planètes. Ils récupérèrent des données dans tous les quadrants de l'espace supposé morts, où une explosion de planète était survenue quelques millénaires auparavant. Après des analyses poussées, ils comprirent que les planétoïdes qu'ils observaient étaient en fait des blocs de Mycélium dérivant dans l'espace, résultant de l'explosion de leur mère planète.

Étaient-ce les effets des rayons cosmiques, des vents solaires ou d'une particule de lumière bien spécifique ? Quoi qu'il en soit, quelque chose dans cette galaxie avait le pouvoir de déclencher une réaction sur le Mycélium à la dérive, démarrant la genèse d'une nouvelle planète qui

allait grandir avec les siècles. Sur certaines planètes, le Mycélium se trouvait en abondance. Sur d'autres pas du tout. Les planètes chargées en Mycélium furent cataloguées comme planètes femelles, les autres comme planètes mâles. Ces dernières étaient pour des raisons évidentes beaucoup moins intéressantes pour les corporations.

L'humanité commençait à comprendre le cycle de création de ces planètes qui l'intéressaient tant. Au lieu de protéger cette forme de vie, elle se sentit investie d'une mission l'invitant à l'aider dans son développement, servant ainsi d'excuse aux corporations dans la destruction systématique et accélérée de chaque planète, permettant la naissance future de milliers d'autres, pour un avenir soi-disant radieux. Petit à petit, les ingénieurs parvenaient à prédire la date de l'explosion de chaque planète avec une précision remarquable. Bien que quelques accidents se produisirent occasionnellement, les colons parvenaient généralement à quitter la planète avant sa destruction, s'en étant préalablement assurés.

Ce processus dura encore quelques millions d'années, et l'humanité se développa autour de ce système jugé parfait. Jusqu'à ce que la galaxie vivante décide de se venger pour toutes ces exactions sans fin, déclenchant des cataclysmes à l'échelle de secteurs spatiaux. L'humanité avait créé sa perte. En détruisant toujours plus de planètes vivantes, elle avait généré trop de planètes grandissant à la dérive dans l'espace, surpeuplant la galaxie. Les collisions entre planètes devinrent plus fréquentes, aux effets dévastateurs, ce qui déclencha une réaction en chaîne irréversible, poussant de nouveau l'humanité au bord de l'extinction.

Ainsi, comme un cancer, l'homme a rongé son hôte de l'intérieur, créant la voie vers sa propre fin. Aujourd'hui, les quelques survivants naviguent dans la zone moins dense de la bordure extérieure, à la recherche d'un futur au passé qu'ils ont annihilé. La galaxie vivante n'existe plus, elle a semble-t-il disparue dans le néant. Mais le cancer a survécu, et il continue de dériver dans l'espace infini...

CHRISTOPHE BOELINGER

LIVING PLANET

S.A.G.S

SYSTÈME AUTO-GÉNÉRATEUR DE SCÉNARIOS

QU'EST CE QUE LE SAGS ?

DESCRIPTION

Le **SAGS** (ou **S**ystème **A**uto-**G**énérateur de **S**cénarios) est un outil mis en place pour créer une infinité (ou presque) de scénarios différents. Vous pourrez ainsi construire vos propres scénarios en suivant des instructions simples et dont les décisions affecteront tout le monde.

La création de scénarios est rapide est généralement aussi amusante que la partie elle-même. Et quoiqu'il arrive, vous obtiendrez toujours le même résultat : une nouvelle manière d'aborder une partie de Living Planet !

Notez bien que vous pouvez utiliser le SAGS même si vous n'avez que quelques parties du jeu de base à votre actif.

QUELS ÉLÉMENTS POUR LE SAGS?

Le SAGS peut être utilisé avec le jeu de base avec ou sans extensions. Plus vous incluez d'extensions, plus le SAGS générera des scénarios différents.

Les joueurs devront choisir les extensions qu'ils souhaitent inclure avant de commencer à construire un scénario. Toutefois si toutes les extensions sont possédées pour les joueurs, il n'y a aucune raison de ne pas les utiliser, à moins que des débutants soient présents, auquel cas il serait préférable de leur faire apprendre le jeu avec les règles de base uniquement.

Le SAGS peut donc être utilisé avec uniquement le jeu de base. Dans ce cas il faudra retirer le Tableau 2, tout en sachant que cela ne permettra pas au SAGS de fonctionner à son plein potentiel !

Pour plus de détails, voir le chapitre « Utiliser le SAGS avec le jeu de base uniquement ».

CONTENU DU SAGS

- 4 grands tableaux avec symboles
- 12 marqueurs Condition
- Ce livret de règles



12X



UTILISER LE SAGS

MISE EN PLACE DU SAGS

Commencez par poser les 4 tableaux SAGS dans l'ordre, de gauche à droite au centre de la table. Puis placez 3 marqueurs Condition à côté de chacun des 4 tableaux. Ne vous inquiétez pas, ces tableaux ne vous gêneront pas pour jouer et seront retirés du centre de la table avant que la partie ne débute !

La dernière page de ce livret rappelle les éléments de départ de base avant de débiter la construction du scénario. Quelques-uns de ces éléments peuvent changer suivant les décisions prises par les joueurs lors du procédé de création. Vous pourrez mettre en place votre partie de la même manière que pour une partie standard, en suivant les instructions suivantes.



TABLEAU 1

CONDITIONS INITIALES ET FIN DE PARTIE

Chaque joueur commence avec 20 MC et 1 Spatioport contenant une Puce d'automatisation et un Scientifique.

Le Marché Financier contient les 25 cartes du jeu de base, ainsi que les 5 cartes de l'extension Arboria si celle-ci est activée pendant la construction du scénario.

La partie est jouée en 12 tours.

Au début de la partie, 8 ressources de chaque type (11 pour le Mycélium) doivent être placées dans la réserve de ressources. Ajoutez 8 ressources Bois si Arboria est activée durant la construction de scénario.

La Banque contient : 20 jetons de 1 MC, 12 jetons de 5 MC, 12 jetons de 10 MC, et 4 jetons de 50 MC.



TABLEAU 2

TAILLE ET COMPOSITION DE LA PLANÈTE

L'hexagone de départ de la partie, appelé Zone d'Atterrissage, dépend du nombre de joueurs impliqués. Un joueur peut modifier cet hexagone lors de la création du scénario.

Le Paquet d'Exploration contient initialement les 23 hexagones du jeu de base. Le seul hexagone absent de ce deck est celui utilisé comme Zone d'Atterrissage.



TABLEAU 3

PROPRIÉTÉS DE LA PLANÈTE ET COMMERCE

Chaque scénario du SAGS est joué initialement en libre négociations entre les corporations (c'est à dire les joueurs).

Cependant, un joueur peut activer la condition « Aucune Négociation Autorisée » de ce tableau.



TABLEAU 4

ARTEFACTS ET LIEUX SPÉCIAUX

Il y aura toujours trois Artefacts ou Lieux Spéciaux à rechercher, mais rien n'est défini avant la création du scénario. Les joueurs les choisiront pendant la phase de création.

CRÉATION DU SCÉNARIO

Chaque joueur commence avec un jeton Contrôle de la Destinée qu'il peut utiliser lors de la création du scénario. Déterminez aléatoirement le premier joueur. Celui-ci lance les 4 dés. Il s'agit d'une des rares fois où les dés pourront être lancés !

Une fois les dés lancés, le joueur en choisit 2 qu'il place sur un des tableaux de son choix parmi les 4 tableaux disponibles. Un dé doit être placé sur une colonne, et l'autre sur une ligne.

Au croisement des deux dés placés se trouve une section avec un symbole décrivant une condition spécifique à ajouter au scénario. Prenez un des marqueurs Condition placé à côté de ce tableau et placez-le à ce croisement pour indiquer l'une des conditions activées pour ce scénario.



Le joueur lance :    

Les dés à choisir selon la colonne :  ou  et la ligne :  ou 

Combinaisons possibles pour déterminer la section du tableau :

1.  +  2.  +  3.  +  4.  + 

Le joueur ne peut pas associer les dés vert et bleu ensemble qui sont tous les deux liés à des lignes. De même, il ne peut pas associer les dés rouge et jaune car ils sont liés à des colonnes. Il place les dés choisis sur les représentations de face de dé correspondant à la même couleur et à la même valeur.

Lorsqu'un joueur a placé un marqueur Condition sur un tableau, il donne les 4 dés au joueur placé à sa gauche. Ce joueur procède de la même manière en lançant les 4 dés et en choisissant 2 qu'il place sur un des tableaux pour déclencher une autre condition.

Les joueurs procèdent de la même manière dans le sens horaire jusqu'à ce que les 12 marqueurs soient placés et respectent les restrictions suivantes :

- Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur Condition par section. Si une section possède déjà un marqueur Condition, les joueurs ne peuvent pas l'activer une nouvelle fois.
- Certaines sections recouvrent plus d'une case du tableau. C'est notamment le cas dans le Tableau 2, où la section Aquarius recouvre 6 cases. Plusieurs combinaisons de dés peuvent donc l'activer, mais il s'agit d'une seule et même section. Un seul marqueur Condition peut donc être placé sur toute cette section.
- Certains cadres bleus regroupent parfois plusieurs sections. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur Condition dans un même cadre bleu. Par exemple, le cadre bleu en bas à droite du Tableau 1 concerne des conditions de fin de partie alternative. Un seul marqueur Condition peut être placé sur l'une des 8 sections incluses dans ce cadre bleu.
- Si un tableau n'a plus de marqueurs Condition à ses côtés, les joueurs ne peuvent plus le choisir.
- Après avoir lancé les dés et avant de placer un marqueur Condition, un joueur peut décider d'utiliser son jeton Contrôle de la Destinée pour changer la valeur d'un de ses 4 dés. Le jeton Contrôle de la Destinée est défaussé après utilisation. Lorsque tous les marqueurs Condition sont placés, les jetons Contrôle de la Destinée non utilisés sont également défaussés. Il n'y a donc aucune raison de ne pas les utiliser pour aider à choisir une condition qu'un joueur souhaiterait vraiment tester.
- Les joueurs peuvent tester différentes configurations de dés en les plaçant sur les tableaux avant de prendre leur décision.
- Si les dés ne permettent pas d'activer une condition car toutes les combinaisons sont déjà utilisées, relancez-les.

Astuce : Lorsqu'un marqueur Condition active une règle spéciale ou une condition rendant le jeu beaucoup plus difficile, rappelez-

vous que cette difficulté additionnelle affectera tous les joueurs et pas uniquement celui qui le place.

CONSTRUIRE LE PAQUET D'EXPLORATION PENDANT LA CRÉATION DE SCÉNARIO

Le Paquet d'Exploration est construit lors de la création du scénario et non à la fin.

Le Paquet d'Exploration initial contient tous les hexagones du jeu de base excepté celui utilisé comme Zone d'Atterrissage.

Selon les marqueurs Condition placés sur les Tableaux 2 et 4, certains hexagones seront ajoutés ou retirés.

Lorsqu'une condition du Tableau 2 vous demande de retirer certains hexagones du Paquet d'Exploration, cela concerne **UNIQUEMENT** les hexagones du jeu de base. Dès qu'une telle condition est activée, vous devez retirer du Paquet d'Exploration tous les hexagones mentionnés par la condition.

Lorsqu'une condition du Tableau 2 vous demande d'ajouter certains hexagones, rajoutez-les immédiatement au Paquet d'Exploration.

Si un hexagone devrait être ajouté au Paquet d'Exploration alors qu'il est utilisé en Zone d'Atterrissage, cet hexagone est bloqué et ne peut pas être ajouté au Paquet d'Exploration.

Sur le Tableau 4, lorsqu'un marqueur Condition est placé sur un Lieu Spécial, l'hexagone correspondant est immédiatement ajouté au Paquet d'Exploration s'il n'y était pas déjà. Cet hexagone est désormais bloqué et ne peut pas être retiré par une autre condition activée par la suite.

De plus, si l'hexagone à ajouter a été retiré précédemment du jeu, cet hexagone est remis dans le Paquet d'Exploration.

Les Lieux Spéciaux et leur fonctionnement sont expliqués dans le chapitre « Tableau 4 : Artefacts et Lieux Spéciaux ».

Avant le début de la partie, n'oubliez pas de mélanger le Paquet d'Exploration une dernière fois.

Lorsque le dernier marqueur Condition est placé, la mise en place finale du scénario peut être faite.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Déplacez les Tableaux 3 et 4 et placez-les dans un coin de la table pour que les joueurs puissent les voir lorsqu'ils le désirent. Faites attention à ne pas déplacer les 6 marqueurs Condition de ces deux tableaux. Le Tableau 3 détermine les règles spéciales qui s'appliquent à ce scénario et le Tableau 4 indique les Artefacts et les Lieux Spéciaux à découvrir pour gagner plus de Points de Victoire (Voir les chapitres dédiés plus loin dans ce livret).

TABLEAU 2

Placez la Zone d'Atterrissage déterminée par le tableau 2 au centre de la table. Si la Zone d'Atterrissage n'a pas été changée par la décision d'un joueur, cela doit être l'un des 3 hexagones de départ du jeu de base. Si un joueur a déclenché une section du cadre bleu en haut à gauche, alors la Zone d'Atterrissage a changé et elle doit être remplacée si cela n'a pas déjà été fait lors de la création du scénario. Une fois que le Paquet d'Exploration est créé (ce qui devrait déjà être le cas), et que la Zone d'Atterrissage est sur la table, le Tableau 2 peut être retiré de la table ainsi que ses marqueurs Condition. Ce tableau ne sera plus utilisé par la suite.

TABLEAU 1

Éléments de départ des joueurs

Selon les conditions de départ initiales et les marqueurs Condition du Tableau 1, les joueurs prennent leurs éléments de départ. Déterminez aléatoirement le premier Leader.

En commençant par le Leader et dans le sens horaire, chaque joueur place son bâtiment ainsi que sa Puce d'automatisation et son Unité sur un emplacement vide de la Zone d'Atterrissage.

Banque

Créez la banque selon les conditions initiales de départ, éventuellement modifiées si un marqueur Condition est placé sur une des sections faisant enlever de deux à quatre jetons 50 MC (dans le cadre bleu en haut à droite).

Réserve de ressources

Créez la réserve de ressources selon les conditions initiales de départ, éventuellement modifiées si un marqueur Condition est placé sur une des sections demandant de retirer ou d'ajouter des ressources à la réserve.

Réserve de bâtiments

La réserve de bâtiments contient initialement tous les bâtiments du jeu de base.

Si tous les hexagones de l'extension Planet Aquarius ont été ajoutés au Paquet d'Exploration, ajoutez tous les bâtiments de cette extension à la réserve de bâtiments.

Si au moins un hexagone de l'extension Planet Arboria a été ajouté au Paquet d'Exploration, ajoutez tous les bâtiments de cette extension à la réserve de bâtiments. Si seul le Volcan a été ajouté, n'ajoutez aucun bâtiment d'Arboria à la réserve.

Si la section de bâtiments de l'extension Planet Industria possède un marqueur Condition, ajoutez tous les bâtiments et les Pipelines de cette extension à la réserve de bâtiments.

Prix du Marché Financier

Le prix initial de chaque ressource sur le Marché Financier est de 5 MC.

Si des marqueurs Condition sont placés sur une ou plusieurs des 5 sections bloquant le prix d'une ressource à 10 MC, alors les prix de ces ressources au Marché Financier doivent être immédiatement mis à 10 MC lors de la mise en place.



Si des hexagones de l'extension Planet Arboria ont été ajoutés au Paquet d'Exploration, attachez la piste Bois au plateau Marché Financier et fixez son prix à 5 MC.

Paquet Marché Financier

Le Paquet Marché Financier initial contient les 25 cartes Marché Financier du jeu de base.

Tout d'abord, si des hexagones de l'extension Planet Arboria ont été ajoutés au Paquet d'Exploration, ajoutez les 5 cartes Marché Financier concernant le Bois. Cela ne s'applique pas si seul le Volcan a été ajouté au Paquet d'Exploration.

Si un marqueur Condition a été placé sur la section Récession du Tableau 1, retirez toutes les cartes +2 MC et +3 MC du Paquet Marché Financier.



Si un marqueur Condition a été placé sur la section Boom Économique du Tableau 1, retirez toutes les cartes -1 MC et -2 MC du Paquet Marché Financier.



Si un marqueur Condition a été placé sur la section Stagnation du Tableau 1, les cartes Marché Financier ne sont pas utilisées. Il n'y a pas de Paquet Marché Financier. Toutes les actions le concernant sont annulées.



Lorsque la mise en place du scénario est achevée et que les éléments du Tableau 1 ont été pris en compte, le Tableau 1 peut être mis de côté. Il ne sera plus utilisé.

Attention ! Si un marqueur Condition était placé sur une condition de fin de partie alternative (cadre bleu en bas à droite, contenant 9 conditions différentes), alors ce Tableau doit être conservé avec le marqueur Condition à sa place. Vous pouvez également noter cette condition de fin de partie sur un morceau de papier si vous manquez de place.

UTILISER LE SAGS AVEC LE JEU DE BASE UNIQUEMENT

Si vous voulez utiliser le SAGS avec uniquement le jeu de base, alors n'utilisez pas le Tableau 2 - Taille et Composition de la Planète.

Le Paquet d'Exploration sera composé des 23 hexagones du jeu de base et ne pourra pas être modifié.

Aucune section indiquant un symbole d'extension ne pourra évidemment être sélectionné.

DESCRIPTION DES SYMBOLES DU SAGS

LÉGENDE DES SYMBOLES COMMUNS

Dans ce chapitre vous trouverez tous les symboles communs se combinant avec d'autres symboles dans les différentes sections des tableaux, et générant des conditions très variées.

Symbole de l'extension Aquarius

Ce symbole signifie que l'extension Planet Aquarius doit être possédée pour placer un marqueur Condition dans cette section.



Symbole de l'extension Arboria

Ce symbole signifie que l'extension Planet Arboria doit être possédée pour placer un marqueur Condition dans cette section.



Symbole de l'extension Industria

Ce symbole signifie que l'extension Planet Industria doit être possédée pour placer un marqueur Condition dans cette section.



Joueur(s)

Ce symbole signifie que cette section concerne les joueurs, plus communément leurs éléments de départ.



Chaque joueur commence avec le bonus indiqué sous ce symbole. Cela peut être une ressource supplémentaire, des Méga-Crédits, une Unité, ou un jeton Contrôle de la Destinée.

Dans la section de conditions de fin de partie, cela signifie que le premier joueur à atteindre cette condition particulière déclenche la fin du jeu.

Banque

Ce symbole indique généralement ce qui doit être ajouté ou enlevé à la banque avant le début de la partie. Cela concerne les Méga-Crédits ou la réserve de ressources suivant le symbole associé.



Dans la section de conditions de fin de partie, cela signifie que la partie s'arrête lorsque la banque ne contient plus de Méga-Crédits ou les ressources indiquées.

Nombre de joueurs

Lorsque ce symbole est représenté dans une section, cela signifie qu'elle peut être uniquement sélectionnée si le nombre de joueurs indiqué est respecté.



Conditions de fin de partie

Ce symbole est représenté dans chaque section du cadre bleu en bas à droite du Tableau 1, appelée condition de fin de partie alternative. Un seul marqueur Condition peut être placé dans cette section.



Si cette condition survient avant le Tour 12, alors la partie s'arrête prématurément. Lorsqu'une fin de partie est déclenchée, la partie se terminera à la fin du tour actuel, lorsque les 4 dés seront sur la section Cataclysmes du Plateau Leader.

Nombre de Tours

Ce symbole est toujours combiné à un nombre, indiquant le nombre de tours qui sera joué dans ce scénario à la place des 12 tours d'une partie standard.



Paquet d'Exploration

Ce symbole représente le Paquet d'Exploration.



Nombre d'hexagones (retirés ou ajoutés)

Ce symbole indique le nombre d'hexagones devant être retirés ou ajoutés au Paquet d'Exploration, excepté les hexagones bloqués.



DESCRIPTION DES TABLEAUX

TABLEAU 1 - CONDITIONS INITIALES ET FIN DE PARTIE

Ce tableau contient les conditions affectant les éléments de départ des joueurs, la situation économique actuelle, le contenu de la banque et de la réserve de ressources, ainsi que les différentes fins de partie possibles.

Souvenez-vous que seuls 3 marqueurs Condition peuvent être placés sur chaque Tableau et qu'un seul marqueur peut être placé par cadre bleu ou sur la même section.

Lorsqu'une condition de fin de partie alternative est déclenchée, les joueurs terminent le tour, puis la partie s'arrête.

- Chaque joueur commence avec +30 MC pris à la banque.
- Chaque joueur commence avec +20 MC pris à la banque.
- Chaque joueur commence avec +10 MC pris à la banque.
- Chaque joueur perd 10 MC dès le début du jeu. Les Méga-Crédits sont pris de derrière son écran et sont rendus à la banque.
- Chaque joueur commence avec 1 ressource Électricité supplémentaire prise dans la réserve de ressources.
- Chaque joueur commence avec 1 ressource Pétrole supplémentaire prise dans la réserve de ressources.
- Chaque joueur commence avec 1 ressource Vibrium supplémentaire prise dans la réserve de ressources.
- Chaque joueur commence avec 1 ressource Mycélium supplémentaire prise dans la réserve de ressources.
- Chaque joueur commence avec 1 ressource Fer supplémentaire prise dans la réserve de ressources.



Chaque joueur commence avec le Garage à la place du Spatioport. Vous ne pouvez pas choisir cette option si la Zone d'Atterrissage a déjà été remplacée par l'île de l'extension Planet Aquarius (Tableau 2).



Chaque joueur commence avec 1 Rover supplémentaire placé sur la Zone d'Atterrissage en dehors d'un bâtiment.



Chaque joueur commence avec un Scientifique supplémentaire placé sur la Zone d'Atterrissage en dehors d'un bâtiment.



Chaque joueur commence avec un Rover à la place d'un Scientifique dans son bâtiment de départ.



Chaque joueur commence avec un jeton Contrôle de la Destinée. Vous ne pouvez pas choisir cette condition si vous avez déclenché la condition du Tableau 3 qui n'autorise pas les jetons Contrôle de la Destinée.



Ajoutez 5 Électricité et 5 Pétrole à la réserve.



Retirez deux jetons 50 MC de la banque.



Retirez trois jetons 50 MC de la banque.



Retirez quatre jetons 50 MC de la banque.



Récession – Retirez toutes les cartes indiquant une valeur de +2 ou +3 MC du Paquet Marché Financier.



Boom économique – Retirez toutes les cartes indiquant une valeur de -1 ou -2 MC du Paquet Marché Financier.



Stagnation – Retirez le Paquet Marché Financier de la partie. Les prix ne peuvent évoluer que lorsque des ressources sont achetées ou vendues. Aucune carte n'est piochée lors d'une action de Commerce.



Fin de partie alternative - la partie s'achève lorsqu'un joueur n'a plus de Scientifiques et de Rovers dans sa réserve.



Fin de partie alternative - la partie s'achève lorsqu'un joueur n'a plus de Pucés d'automatisation dans sa réserve.



Fin de partie alternative - la partie s'achève lorsque la banque n'a plus de Méga-Crédits.



Fin de partie alternative - la partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de Vibrium et de Mycélium dans la réserve de ressources.



Fin de partie alternative - la partie s'achève lorsqu'il n'y a plus que 10 hexagones ou moins dans le Paquet d'Exploration.



Fin de partie alternative - la partie s'achève après 9 tours. Cette condition ne peut être choisie que dans une partie à 3 joueurs.



Fin de partie alternative - la partie s'achève après 8 tours. Cette condition ne peut être choisie que dans une partie à 2 ou 4 joueurs.



Fin de partie alternative - la partie s'achève après le deuxième crash du Marché Financier.



Ajoutez tous les bâtiments et les Pipelines de l'extension Planet Industria dans la réserve de bâtiments.



Retirez 3 ressources Électricité de la réserve de ressources.



Retirez 3 ressources Pétrole de la réserve de ressources.



Retirez 3 ressources Fer de la réserve de ressources.



Retirez 3 ressources Vibrium de la réserve de ressources.



Retirez 5 ressources Mycélium de la réserve de ressources.

TABLEAU 2 - TAILLE ET COMPOSITION DE LA PLANÈTE

Ce tableau sert à fixer la taille et la composition de la planète à explorer. Les marqueurs Condition placés sur ce tableau affectent la composition du Paquet d'Exploration ainsi que la Zone d'Atterrissage où débutent les joueurs.



Ajoutez au Paquet d'Exploration les 3 hexagones nommés Mines de Cristal, Lac Salé et Paradise Canyon issus de l'extension Planet Industria, excepté ceux déjà bloqués comme Zone d'Atterrissage.



Ajoutez au Paquet d'Exploration les 2 hexagones nommés Le Mont Tremblant et Spatioports Oubliés issus de l'extension Planet Industria, excepté ceux déjà bloqués comme Zone d'Atterrissage.



Ajoutez au Paquet d'Exploration les 20 hexagones de l'extension Planet Aquarius. Rajoutez également les bâtiments et les Bateaux.



Ajoutez au Paquet d'Exploration les 8 hexagones de l'extension Planet Arboria. Si le Volcan est déjà dans le Paquet d'Exploration ou en Zone d'Atterrissage, ajoutez uniquement les 7 autres hexagones. Ajoutez également les 8 ressources Bois et les cartes Marché Financier du Bois.



Ajoutez au Paquet d'Exploration le Volcan de l'extension Planet Arboria. Vous ne pouvez pas choisir cette condition si le Volcan est déjà en Zone d'Atterrissage ou dans le Paquet d'Exploration.



Zone d'Atterrissage du Refuge - Cette Zone est constituée des 3 hexagones de départ du jeu de base, placés comme indiqués sur le symbole. Prenez ces 3 hexagones, qu'ils soient présents dans le Paquet d'Exploration ou qu'ils en aient été retirés. Lors du déploiement, le premier Leader commence à placer son bâtiment de départ automatisé, puis procédez dans le sens horaire. Si vous en avez, placez les Unités supplémentaires n'importe où sur les 3 hexagones.



Zone d'Atterrissage Désertique – Il s'agit de l'hexagone de départ désertique de Planet Industria. Remettez l'hexagone initial dans le Paquet d'Exploration.



Zone d'Atterrissage du Lac Salé – Il s'agit du Lac Salé de Planet Industria. Remettez l'hexagone initial dans le Paquet d'Exploration. Chaque joueur défasse son bâtiment de départ dans la réserve de bâtiments. Les joueurs débutent sans bâtiment de départ sur cette Zone d'Atterrissage. Lors du déploiement, le premier Leader commence et place une de ses Unités sur une des Zones de Production à laquelle un dé est attaché, puis procédez ainsi pour chaque joueur dans le sens horaire. S'il y a des Unités supplémentaires, placez-les sur l'hexagone. Les joueurs ne peuvent choisir cette condition que pour une partie à 3 joueurs.



Zone d'Atterrissage Volcanique – La Zone d'Atterrissage est constituée du Volcan de Planet Arboria et des hexagones adjacents. Lors de la mise en place, le joueur qui a activé la condition place le Volcan au centre de la table, et mélange l'hexagone initial dans le Paquet d'Exploration. Puis il pioche des hexagones un par un jusqu'à ce qu'il puisse placer 4 hexagones en contact avec le Volcan. Lors de la phase de déploiement, le premier Leader commence et choisit un emplacement libre pour placer son bâtiment de départ automatisé, puis chaque joueur fait de même dans le sens horaire. S'il y a des Unités supplémentaires, placez-les sur n'importe quel hexagone de la Zone d'Atterrissage excepté sur le Volcan.

Si des Lieux Spéciaux sont ajoutés à la Zone d'Atterrissage de cette manière, personne ne gagne les Points de Victoire associés à leurs explorations.



Zone d'Atterrissage Insulaire – Il s'agit de l'île de départ de Planet Aquarius. Vous ne pouvez pas choisir cette condition si l'île n'est pas présente dans votre Paquet d'Exploration au moment de poser le marqueur Condition. Remettez l'hexagone initial dans le Paquet d'Exploration. Chaque joueur débute avec un Port Maritime automatisé à la place de son bâtiment de départ, et place un Bateau dans la zone maritime. Vous ne pouvez pas construire d'autres bâtiments sur cet hexagone.



Zone d'Atterrissage du Maelström – Cette zone est constituée du Maelström et de ses hexagones adjacents. Vous ne pouvez pas choisir cette condition si le Maelström n'est pas dans votre Paquet d'Exploration lorsque vous placez le marqueur Condition. Lors de la mise en place, le joueur qui a activé la condition place le Maelström au centre de la table, et remélange l'hexagone initial dans le Paquet d'Exploration. Puis il pioche des hexagones un par un jusqu'à ce qu'il puisse placer 4 hexagones en contact avec le Maelström. Lors de la phase de déploiement, le premier Leader commence et choisit un emplacement libre pour placer son bâtiment de départ automatisé, puis chaque joueur fait de même dans le sens horaire. S'il y a des Unités supplémentaires, placez-les sur n'importe quel hexagone de la Zone d'Atterrissage excepté sur le Maelström.

Si des Lieux Spéciaux sont ajoutés à la Zone d'Atterrissage de cette manière, personne ne gagne les Points de Victoire associés à leurs explorations.



Zone d'Atterrissage du Mont Tremblant – Il s'agit du Mont Tremblant de Planet Industria. Remettez l'hexagone initial dans le Paquet d'Exploration. Chaque joueur commence avec une Mine de Fer à la place de son bâtiment de départ. Le joueur ayant déclenché la condition place une Mine de Fer de la valeur de dé de son choix sur un emplacement libre de l'hexagone avec une Puce d'automatisation et son Unité. Puis procédez de même dans le sens horaire pour chaque joueur.



Zone d'Atterrissage des Spatioports Oubliés - Il s'agit des Spatioports Oubliés de Planet Industria. Remettez l'hexagone initial dans le Paquet d'Exploration. Chaque joueur défausse son bâtiment de départ dans la réserve de bâtiments. Les joueurs débutent sans bâtiment de départ sur cet hexagone. Lors du déploiement, le Leader commence à placer 1 Unité sur un des 4 Spatioports Oubliés, puis chaque joueur fait de même dans le sens horaire. S'il y a des Unités supplémentaires, placez-les sur l'hexagone en dehors des bâtiments.



Retirez du Paquet d'Exploration les 9 hexagones de base contenant du Mycélium excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4).



Retirez du Paquet d'Exploration les 9 hexagones de base contenant du Fer excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4).



Retirez du Paquet d'Exploration les 7 hexagones de base contenant du Vibrium excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4).



Retirez du Paquet d'Exploration les 9 hexagones de base contenant de l'Électricité excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4).



Retirez du Paquet d'Exploration les 8 hexagones de base contenant du Pétrole excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4).



Retirez du Paquet d'Exploration les 9 hexagones de base indiquant un Tremblement de Terre excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4).



Retirez du Paquet d'Exploration les 9 hexagones de base indiquant une Tornade excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4).



Prenez du Paquet d'Exploration les 9 hexagones de base contenant du Mycélium excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4). Retirez aléatoirement 5 de ces hexagones et remettez les autres dans le Paquet d'Exploration.



Prenez du Paquet d'Exploration les 9 hexagones de base contenant du Fer excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4). Retirez aléatoirement 5 de ces hexagones et remettez les autres dans le Paquet d'Exploration.



Prenez du Paquet d'Exploration les 7 hexagones de base contenant du Vibrium excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4). Retirez aléatoirement 3 de ces hexagones et remettez les autres dans le Paquet d'Exploration.



Prenez du Paquet d'Exploration les 9 hexagones de base contenant de l'Électricité excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4). Retirez aléatoirement 5 de ces hexagones et remettez les autres dans le Paquet d'Exploration.



Prenez du Paquet d'Exploration les 8 hexagones de base contenant du Pétrole excepté ceux déjà bloqués comme Lieux Spéciaux (voir Tableau 4). Retirez aléatoirement 4 de ces hexagones et remettez les autres dans le Paquet d'Exploration.



Retirez du Paquet d'Exploration les 3 zones de départ du jeu de base excepté celles déjà bloquées comme Zone d'Atterrissage. Si les 3 hexagones sont utilisés comme Zone d'Atterrissage, cette condition ne peut pas être choisie.

TABLEAU 3

PROPRIÉTÉS DE LA PLANÈTE ET COMMERCE

Ce tableau définit les propriétés particulières de la planète ainsi que sa situation économique, ses règles de corporation, ses relations politiques, et les changements d'obtention de points de victoire. Chaque section comportant un marqueur Condition activera une règle spéciale à appliquer tout le long du scénario. Essayez de conserver le Tableau 3 et ses marqueurs à portée pour que chaque joueur puisse vérifier les règles spéciales à appliquer dès que nécessaire.

Autorisation de négociations

Les négociations sont initialement autorisées dans n'importe quel scénario du SAGS.

Cela signifie que les joueurs peuvent donner, échanger ou prêter des Méga-Crédits et des ressources comme ils le souhaitent. Des promesses et des alliances peuvent être faites. Consultez la variante Négociation à la fin du livret de base pour plus d'informations.

Si un joueur active la section « Aucune Négociation Autorisée », ce scénario sera joué sans négociations.



Cataclysme mortel

Lorsqu'un marqueur Condition est placé sur ce symbole, chaque cataclysme du type associé devient mortel lorsqu'il est déclenché pendant la partie.



Un Scientifique devant être blessé est à la place automatiquement tué, et retournera dans la réserve de son propriétaire.

Un bâtiment sans Unité à l'intérieur est directement détruit. La Puce d'automatisation retourne dans la réserve de son propriétaire. Si une Unité est présente dans le bâtiment au moment du cataclysme, le joueur peut choisir soit de détruire son bâtiment, soit de tuer son Unité.

Toutes les Unités n'étant pas dans un bâtiment sont automatiquement détruites (les Bateaux conservent leurs possibilités de déplacement avant certains cataclysmes).

Les bâtiments de Protection fonctionnent de la même manière pour les cataclysmes mortels.

Cataclysme mineur

Lorsqu'un marqueur Condition est placé sur ce symbole, chaque cataclysme du type associé ne fait plus de dégâts lorsqu'il est déclenché. Ignorez tous les effets générés par ce type de cataclysme. Ils ne sont plus considérés comme des cataclysmes.



Un seul type de cataclysme mineur peut être activé par scénario, puisque les 6 sections se trouvent dans un même cadre bleu.

Blocage du Marché Financier

Cinq sections concernent le blocage du prix du marché pour une ressource particulière. Lorsque le prix d'une ressource est bloqué, retirez ses 5 cartes du Paquet Marché Financier.



Placez le marqueur de prix sur la valeur indiquée sur le symbole de la section (généralement 10 MC). Le prix de cette ressource sera de 10 MC pour tout le scénario et rien ne pourra le modifier.



Les Geysers sont des cataclysmes mortels.



Les Tremblements de Terre sont des cataclysmes mortels.



Les Tornades sont des cataclysmes mortels.



Les Raz-de-Marée sont des cataclysmes mortels.



Les Incendies sont des cataclysmes mortels.



Les Inondations sont des cataclysmes mortels.



Les joueurs ne gagnent pas de Points de Victoire à la fin du scénario pour les bâtiments qu'ils contrôlent.



Les négociations ne sont pas autorisées. Si cette condition n'est pas activée, les négociations sont autorisées pour tous les scénarios du SAGS.



Les joueurs ne gagnent pas de Points de Victoire à la fin du scénario pour les Méga-Crédits qu'ils possèdent.



Les joueurs gagnent 7 Points de Victoire à la fin du scénario pour chaque set de 5 ressources différentes du jeu de base qu'ils possèdent derrière leur écran.



Les joueurs peuvent prendre une ressource disponible dans la réserve à la place des Méga-Crédits lorsqu'ils effectuent une action de Subvention.



Faible gravité – Les Scientifiques peuvent se déplacer jusqu'à deux hexagones lorsqu'ils effectuent une action de Déplacement.



Forte gravité – Les Rovers doivent dépenser 1 Pétrole lorsqu'ils se déplacent lors d'une action de Déplacement. Les Scientifiques doivent utiliser 2 Points de Déplacement pour se déplacer sur un hexagone adjacent.



Le prix du Vibrium au Marché Financier est bloqué à 10 MC pendant tout le scénario.



Le prix du Fer au Marché Financier est bloqué à 10 MC pendant tout le scénario.



Le prix de l'Électricité au Marché Financier est bloqué à 10 MC pendant tout le scénario.



Le prix du Pétrole au Marché Financier est bloqué à 10 MC pendant tout le scénario.



Le prix du Mycélium au Marché Financier est bloqué à 10 MC pendant tout le scénario.



Pics montagneux – Les Rovers ne peuvent pas rester sur les montagnes ou les traverser. Ils peuvent seulement se déplacer et rester dans les zones désertiques. Les Rovers ne peuvent pas construire de bâtiments dans les montagnes même partiellement. La couleur des coins de chaque emplacement détermine si la construction est dans le désert (coins blancs), dans la montagne (coins gris), ou dans la mer (coins bleus).



Montagnes rocailleuses – Les montagnes sont tellement chaotiques qu'aucune construction n'y est possible. Les Unités ne peuvent pas construire de bâtiments sur des emplacements situés en montagne, même partiellement. Les Rovers ne peuvent pas rester sur les montagnes ou les traverser.



Exploration sponsorisée – Lors d'une action d'Exploration, les joueurs n'ont pas besoin de respecter la règle de devoir poser un hexagone adjacent à au moins 2 autres hexagones. Les joueurs peuvent désormais explorer en plaçant le nouvel hexagone adjacent à au moins 1 hexagone, en respectant toujours le paysage. Lorsqu'un joueur réussit à placer un nouvel hexagone lors d'une Exploration, il reçoit 1 MC de la banque par hexagone adjacent à celui qu'il vient de poser.



Plus de secrets – Remettez les écrans des joueurs dans la boîte. Les joueurs ne sont pas autorisés à cacher leurs Méga-crédits et leurs ressources.



Sans protection – Retirez les 12 bâtiments de Protection de base de la réserve de bâtiments. Les joueurs n'ont pas accès à ces bâtiments lors de cette partie.



Marché régulé – Les prix des ressources ne peuvent jamais descendre en dessous de 5 MC. Si un effet devrait baisser le prix d'une ressource en dessous de 5 MC, le prix reste à 5 MC. Lorsqu'un crash est déclenché, le prix peut tomber temporairement en dessous de 5 MC le temps de résoudre la vente obligatoire de cette ressource. Lorsque le crash a été résolu, le prix de la ressource remonte immédiatement à 5 MC.



Aucun contrôle – Retirez les jetons Contrôle de la Destinée de la partie. Les joueurs ne peuvent plus effectuer l'action « Récupération d'un jeton Contrôle de la Destinée ».



Taxes commerciales – Lorsqu'un joueur effectue une action de Commerce, il doit d'abord payer 2 MC avant de commencer l'action.



Grands explorateurs – Les joueurs piochent 3 hexagones supplémentaires lorsqu'ils effectuent une action d'Exploration (si le dé indique 4, le joueur pioche 7 hexagones au lieu de 4).



Planète chaotique - Les cartes Planète ne sont pas utilisées. Remettez-les toutes dans la boîte. A la place de la phase de sélection des cartes Planète, le Leader lance les 4 dés pour fixer leur valeur, puis décide de l'ordre de jeu comme d'habitude. Il n'y a pas d'effets bonus à appliquer pour le Leader, puisqu'il n'y a plus de cartes jouées.



Effets généralisés - Chaque tour, chaque joueur bénéficie de l'effet de carte indiqué sur la carte Planète qu'il a joué. Il y a toujours un Leader, qui contrôle le plateau Leader. Si un conflit de résolution d'effet apparaît, commencez toujours par le Leader pour résoudre son effet de carte, puis procédez dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient résolu leurs effets.



Aucun effet - Les effets des cartes Planète sont ignorés. Les cartes Planète sont utilisées seulement pour fixer la valeur des dés. Le Leader choisit toujours l'ordre de jeu mais ne bénéficie plus de l'effet de sa carte.



Les Raz-de-Marée sont des cataclysmes mineurs.



Les Incendies sont des cataclysmes mineurs.



Les Inondations sont des cataclysmes mineurs.



Les Tornades sont des cataclysmes mineurs.



Les Geysers sont des cataclysmes mineurs.



Les Tremblements de Terre sont des cataclysmes mineurs.

TABLEAU 4 - ARTEFACTS ET LIEUX SPÉCIAUX

Ce tableau est illustré de lieux spécifiques de la planète qui représentent des éléments importants pour l'humanité ou les corporations. Chaque section de ce tableau indique un élément unique dessiné sur l'un des hexagones du jeu. Lorsqu'un symbole d'extension apparaît à côté de l'image, cela signifie que les joueurs doivent posséder cette extension.

Lieux Spéciaux et Paquet d'Exploration

Lorsqu'un marqueur Condition est placé sur le Tableau 4, il n'y a aucune restriction à ce que l'hexagone correspondant soit déjà dans le Paquet d'Exploration ou non.

Si l'hexagone sélectionné est déjà dans le Paquet d'Exploration, il devient bloqué. Il ne peut donc plus être retiré par une autre condition.

Si l'hexagone sélectionné n'est pas dans le Paquet d'Exploration, et même si une autre condition l'a fait précédemment retirer du Paquet d'Exploration, ajoutez-le immédiatement et il devient bloqué.

Attention ! Les Lieux Spéciaux de Planet Aquarius ne peuvent être sélectionnés SEULEMENT si l'hexagone correspondant se trouve déjà dans le Paquet d'Exploration. Il n'y a pas de restrictions concernant les Lieux Spéciaux de Planet Arboria. Lorsque vous ajoutez un Lieu Spécial de Planet Arboria, ajoutez également les bâtiments de cette extension.

Découvrir les Artefacts et les Lieux Spéciaux

Ainsi qu'il est mentionné dans le chapitre « Mise en Place du Scénario », il est important de conserver le Tableau 4 et tous ses marqueurs bien en vue dans un coin de la table, pour que les joueurs puissent vérifier les éléments particuliers à découvrir.

Lors d'une action d'Exploration, si un joueur réussit à placer un hexagone dont un élément correspond à l'un des marqueurs posés sur le Tableau 4, il a découvert ce lieu et gagne immédiatement un jeton 2 PV qu'il place derrière son écran. Il est possible d'utiliser les jetons 2 PV de l'extension Planet Arboria ou de prendre un marqueur Condition de la boîte qui vaudra 2 PV en fin de partie. Chaque illustration est unique, il n'y a donc qu'un hexagone correspondant à chaque illustration.

Lorsqu'un élément a été découvert, retirez le marqueur Condition de la section correspondante et placez-le sur l'hexagone nouvellement

découvert sans recouvrir d'éléments de jeu. Il s'agit d'attirer l'attention des joueurs sur l'importance de cet hexagone (voir paragraphe suivant).

Contrôle des Artefacts et des Lieux Spéciaux

Lorsque la partie s'achève, chaque joueur marque 5 PV pour chaque Artefact ou Lieu Spécial qu'il contrôle sur le plateau (identifiables facilement grâce aux marqueurs Condition posés dessus).

Un joueur contrôle un Lieu Spécial lorsqu'il possède le plus de Pucés et d'Unités dans cet hexagone. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun gagne 5 PV. S'il n'y a pas de Pucés ou d'Unités sur un Lieu Spécial, personne ne gagne les 5 PV.

RÈGLES SPÉCIALES DU SAGS

TOUT N'EST PAS PERDU

Certaines planètes peuvent être très dures pour les joueurs, et certains scénarios peuvent mettre les joueurs dans des situations extrêmement compliquées, par exemple en les laissant sans Port Maritime, ni Unités, ni bâtiments... Référez-vous dans ce cas au chapitre « Tout N'est Pas Perdu » du livret de base pour invoquer cette règle et se sortir d'une situation impossible !

CONFLIT DE RÈGLES

Parce que le SAGS peut créer quasiment une infinité de situations différentes, il est impossible de tester toutes les possibilités lors de son développement. Bien que l'auteur ait fait de son mieux, il est possible qu'il subsiste quelques étranges combinaisons de conditions qui conduiront les joueurs à des situations contradictoires, pour lesquelles vous ne trouverez pas forcément de réponses dans ce livret.

Lorsqu'une telle situation se présente, mettez-vous d'accord sur une méthode de résolution, ou bien cherchez la réponse sur les forums associés.

Bien que ces méthodes fonctionnent, l'auteur a souhaité proposer une règle simple qui peut aider à résoudre tous les conflits de règles tout en collant parfaitement au thème, appelée « Création des Lois

Corporatives ». Avant de définir le scénario, les joueurs devraient décider s'ils souhaitent utiliser la règle décrite ci-dessous. Fort heureusement, ils ne devraient pas avoir à l'utiliser très souvent.

Création des Lois Corporatives

Les joueurs représentent des sociétés riches et avides prêtes à tout pour réussir. Elles recourent souvent à des pots-de-vin pour déformer le système judiciaire et ses lois en leur faveur. De ce fait, lorsqu'un conflit de règles survient en raison de situations spéciales générées par le SAGS, tout joueur peut placer une somme d'argent devant son écran et prétendre qu'à partir de maintenant, pour ce problème de règle particulier, la règle indique désormais CECI. CECI étant l'explication exacte de la manière dont la règle devrait désormais être appliquée dans cette situation particulière. Si un joueur souhaite interpréter différemment cette nouvelle règle de manière permanente, il doit placer plus d'argent devant son écran et proposer un nouveau CECI. Chaque joueur qui paie un prix plus élevé peut soit faire une nouvelle proposition, soit voter pour celle décrite par un autre joueur. Lorsque personne ne souhaite payer un montant plus élevé, le dernier joueur qui l'a fait paie l'argent à la banque et la règle proposée sera appliquée jusqu'à la fin du scénario à chaque fois que la même situation se reproduira.



LIVING PLANET

LIVRET DE CAMPAGNE

MODE CAMPAGNE

QU'EST CE QU'UNE CAMPAGNE ?

Living Planet peut être joué en mode campagne pour conserver un souvenir de chaque planète explorée lors de vos parties. Dans le mode campagne, vous continuez d'incarner des corporations, mais vous pourrez développer leurs histoires à travers des siècles de découvertes et d'explorations.

Vous pouvez soit jouer les scénarios proposés dans ce livret de règles ou dans tout autre livret de Living Planet, soit utiliser le SAGS pour générer différentes planètes, ou bien encore créer vos propres scénarios ! Chaque scénario joué racontera la découverte d'une nouvelle planète de la Galaxie Vivante.

Il sera possible de jouer avec le même groupe de joueurs, ou d'apporter sa feuille de campagne personnelle lors de parties avec d'autres joueurs. S'ils n'ont jamais joué en mode campagne, ils seront certainement ravis de commencer avec plus de Méga-Crédits qu'un joueur déjà impliqué dans une campagne, s'ils décident toutefois de jouer avec le mode Handicap (fortement recommandé en mode campagne).

FEUILLE DE CAMPAGNE

Chaque joueur impliqué dans la campagne doit utiliser une feuille de campagne personnelle présentée à la fin de ce livret, et y noter :

- son nom
- le nom de sa corporation
- la date de sa création
- dans le coin en haut à droite, noter "0" dans la section Total de Trophées. Cette section sera mise à jour du nouveau total de Trophées du joueur après chaque scénario joué.

Puis, pour chaque nouveau scénario joué, chaque joueur devra écrire les informations suivantes dans la prochaine section Planète vide de sa feuille :

- la date de découverte de la planète (date du jour)
- le nom de la planète ou du scénario. S'il s'agit d'un scénario officiel extrait d'un livret, notez simplement le nom du scénario. Dans le cas d'un scénario du SAGS, la Corporation Majeure (voir Trophées) nomme la planète découverte ou le scénario joué.
- les noms des corporations impliquées et/ou des joueurs associés
- les Réalisations. Seul le joueur qui déclenche une Réalisation la note dans la section de sa feuille de campagne.
- le classement final du scénario (voir le paragraphe associé).
- les Trophées obtenus.
- la description de la planète. Cette section est optionnelle mais c'est une bonne manière pour les joueurs de garder une trace des spécificités de la planète explorée. Cette section est surtout utile lors d'un scénario du SAGS, puisqu'elle inclut des cases spéciales pour noter les différentes conditions activées par les joueurs sur les tableaux SAGS.

TROPHÉES

En mode campagne, l'objectif des joueurs est d'accumuler le plus de Trophées possibles au fil des scénarios joués. Les Trophées représentent la gloire, la renommée, la richesse et la réputation de leurs corporations.

Les joueurs commencent sans aucun Trophée. Il y a seulement deux manières d'en gagner dans n'importe quel scénario :

- le classement des joueurs à la fin du scénario
- en déclenchant une Réalisation

CLASSEMENT FINAL DU SCÉNARIO

- le vainqueur d'une partie à 2 joueurs gagne 2 Trophées. Son adversaire en gagne 1.
- le vainqueur d'une partie à 3 joueurs gagne 3 Trophées., le second 2 Trophées, le dernier 1 Trophée.
- le vainqueur d'une partie à 4 joueurs gagne 4 Trophées, le second 3 Trophées, le 3ème en gagne 2, et le dernier 1.
- il est possible de jouer une campagne en mode Solo, pour laquelle le joueur gagnera 1 Trophée uniquement en cas de victoire. Il n'est pas possible d'ajouter un scénario solo à une campagne Multi-joueurs.

Si au moins 2 joueurs se trouvent à égalité dans le classement, ils se partagent les Trophées qu'ils auraient dû gagner, en arrondissant à l'inférieur. Il n'existe pas de demi-trophée !

EXEMPLE 1 : dans une partie à 4 joueurs, Jim et Jane sont à égalité pour la 1ère place. Ils ajoutent donc les Trophées qu'ils auraient dû gagner pour la 1ère et la 2ème place, et divisent par 2 en arrondissant à l'inférieur ($4+3 = 7$, $7/2 = 3,5$, soit 3 Trophées). Jim et Jane gagnent chacun 3 Trophées. Le troisième joueur au classement gagne 2 Trophées et le dernier 1.

EXEMPLE 2 : dans une partie à 4 joueurs, Jim est le vainqueur, mais Jane, Jill et Jake sont à égalité pour la 2ème place. Ils doivent diviser le total des Trophées de la 2ème, 3ème et 4ème place par 3, puisqu'ils sont 3 joueurs ($3+2+1 = 6$, $6/3 = 2$). Chacun d'eux gagne donc 2 Trophées.

RÉALISATIONS

Avant de commencer un scénario d'un mode campagne, la Corporation Majeure (le joueur avec le plus de Trophées à la table) lance deux dés (qu'importe la couleur) et ajoute leurs valeurs. Puis il compare avec le Tableau des Réalisations et lit à tous les joueurs la Réalisation à atteindre pour ce scénario.

Déclencher une Réalisation

Le premier joueur à déclarer qu'il remplit les conditions nécessaires pour déclencher une Réalisation doit le prouver. Si c'est le cas, il gagne le nombre de Trophées indiqués par le Tableau des Réalisations, et l'inscrit sur la section correspondante de sa feuille de campagne. Il met également à jour son nombre de Trophées. Puis le jeu reprend normalement. Aucun autre joueur ne peut plus déclencher cette Réalisation lors de ce scénario.

TABLEAU DES RÉALISATIONS

- 2 Le premier joueur à accumuler 200 MC derrière son écran peut déclencher cette Réalisation et gagner 4 Trophées.
- 3 Le premier joueur à accumuler 150 MC derrière son écran peut déclencher cette Réalisation et gagner 3 Trophées.
- 4 Le premier joueur à accumuler 100 MC derrière son écran peut déclencher cette Réalisation et gagner 2 Trophées.
- 5 Le premier joueur à accumuler 80 MC derrière son écran peut déclencher cette Réalisation et gagner 1 Trophée.
- 6 Le premier joueur à contrôler 5 bâtiments de Production différents produisant 5 ressources différentes peut déclencher cette Réalisation et gagner 1 Trophée.
- 7 Le premier joueur à contrôler 3 bâtiments Financiers différents peut déclencher cette Réalisation et gagner 1 Trophée.
- 8 Le premier joueur à vendre 5 ressources différentes dans la même action de Commerce peut déclencher cette Réalisation et gagner 1 Trophée.
- 9 Le premier joueur à vendre 6 Mycéliums dans la même action de Commerce peut déclencher cette Réalisation et gagner 1 Trophée.
- 10 Le premier joueur à ne plus avoir d'Unités dans sa réserve peut déclencher cette Réalisation et gagner 2 Trophées.
- 11 Le premier joueur à ne plus avoir de Pucés d'automatisation dans sa réserve peut déclencher cette Réalisation et gagner 3 Trophées.
- 12 Le premier joueur à ne plus avoir ni Unités ni Pucés d'automatisation peut déclencher cette Réalisation et gagner 4 Trophées.

Note : si le joueur ayant annoncé qu'il déclencherait une Réalisation s'est trompé, rien ne se passe et le jeu continue.

FIN DU SCÉNARIO

À la fin d'un scénario, chaque joueur remplit sa feuille de campagne personnelle en écrivant :

- le classement de chaque joueur
- le nombre de trophées gagnés grâce à leur classement suivant le nombre de joueurs impliqués
- la somme des Trophées précédents, des Trophées gagnés lors de la partie et des Trophées dû au classement final, à mettre à jour en haut à droite de la feuille

SYSTÈME DE HANDICAP

Lorsque des patrons de corporations se rencontrent pour exploiter une nouvelle planète vivante, il est communément admis qu'un handicap est mis en place.

Le joueur avec le plus de Trophées ne reçoit aucun bonus. Il est appelé la Corporation Majeure. Si au moins deux joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de Trophées, ces joueurs sont tous appelés Corporations Majeures.

Les autres joueurs reçoivent un bonus égal à 3 MC par différence de Trophées qu'ils ont avec la Corporation Majeure.

Les joueurs ne peuvent jamais recevoir un bonus de plus de 50 MC, qu'importe leur différence de Trophées.

EXEMPLE : Eric est la Corporation Majeure avec 8 Trophées après 3 planètes explorées. Katia, Steven et Patricia ont respectivement 5, 3 et 0 Trophées. Eric commence donc avec 0 bonus, tandis que Katia a un bonus de 9 MC, et Steven un bonus de 15 MC. Patricia joue sa première partie avec un bonus de 24 MC !

FIN DE CAMPAGNE

Une campagne n'a virtuellement pas de fin. Les joueurs ayant leurs propres feuilles de campagne, ils sont libres de jouer à Living Planet avec d'autres joueurs dans n'importe quel mode ou scénario et de mettre à jour leur feuille pour garder une trace de leurs explorations. Lorsqu'une feuille est totalement remplie, il suffit d'en prendre une nouvelle. Le SAGS peut générer des trillions de planètes et de configurations différentes... un univers entier à explorer ! La fin d'une campagne est lorsqu'un joueur décide de jeter sa feuille, ... ou qu'il la perde !

The image shows several overlapping campaign cards. The top card is for the scenario 'Silver & Surfers Inc.' on planet 'Chris', discovered on 7/03/19. It lists the player 'Chris' and the corporation 'Silver & Surfers Inc.'. The ranking table shows: Chris (1, 4 trophies), Surfers Inc. (4, 1 trophy), Profiteers (2, 3 trophies), and Angels Corporation (3, 2 trophies). Special rules include: '#1: Geysers Mortels', '#2: Montagnes Rocailleuses', and '#3: Pas de Négociations Autorisées'. The achievement is '5 bâtiments de Production différents'.

The middle card is for 'Mad Max' on planet '10/03/19'. It lists the player 'Surfers Inc.' and the corporation 'Surfers Inc.'. The ranking table shows: Surfers Inc. (2, 3 trophies), West Corporation (3, 2 trophies), Business Angels (1, 4 trophies), and Drill & Associates (4, 1 trophy). Special rules include: '#1: Règles du scénario Mad Max'. The achievement is 'Aucune :)'.

Other cards are partially visible, showing similar fields for 'NOM DE LA PLANÈTE OU SCÉNARIO', 'CORPORATIONS IMPLIQUÉES', 'DATE DE DÉCOUVERTE', 'CLASSEMENT', 'TROPHÉES', 'RÈGLES SPÉCIALES DU SAGS', and 'RÉALISATIONS'.

SCÉNARIOS

MAD MAX

UN SCÉNARIO DE CHRIS BOELINGER • 2-4 JOUEURS • JEU DE BASE & INDUSTRIA REQUIS

CONTEXTE

Et si les humains n'avaient pas exploré l'espace ? S'ils n'avaient pas rendu la Terre inhabitable ? S'ils n'avaient jamais pu se débarrasser de leurs machines ? Et si leur addiction au Pétrole n'avait cessé de grandir ? Comment survivraient-ils sur cette Terre ravagée où le Pétrole serait devenu la ressource la plus précieuse d'entre toutes ? Il y a longtemps, avant même la découverte du Mycélium...

ZONE D'ATERRISSAGE

La Zone d'Atterrissage Désertique de Planet Industria



TAILLE DE LA PLANÈTE ET COMPOSITION

Prenez les 24 hexagones du jeu de base et retirez les 9 hexagones avec du Mycélium, puis ajoutez le Lac Salé de Planet Industria.

Le Paquet d'Exploration est fait de ces 16 hexagones. Mélangez-le et placez-le face cachée.

CONDITIONS INITIALES

Chaque joueur commence avec :

- Un Garage automatisé placé sur la Zone d'Atterrissage. Le Leader choisit la valeur de dé de son Garage, puis les autres joueurs font de même dans le sens horaire.
- Un Rover placé dans le Garage.
- 20 MC
- 1 Pétrole

La banque débute avec 8 Fers, 8 Électricités, 8 Pétales, 20 jetons de 1 MC, 12 jetons de

5 MC, 12 jetons de 10 MC et 4 jetons de 50 MC.

Réserve de bâtiments :

Retirez de la réserve de bâtiments tous les bâtiments de Production de Vibrium et de Mycélium, ainsi que les Absorbants Sismiques, les Dômes d'Acier, les Centre d'Affaires, et les Spatioports.

PROPRIÉTÉS DE LA PLANÈTE

Il s'agit de la Terre. Il n'y a ni Mycélium, ni Vibrium ici ! Tous les emplacements de production de Vibrium sont ignorés et ne peuvent accueillir que des bâtiments qui ne demandent pas de ressources sur l'emplacement, comme les bâtiments de Protection ou Financiers.

Si l'emplacement propose 2 types de ressources, comme du Fer et du Vibrium, seul le Fer peut être produit sur ce site.

SITUATION DU MARCHÉ FINANCIER

Retirez toutes les cartes de Pétrole, de Mycélium et de Vibrium du Paquet Marché Financier. Retirez le marqueur de prix du Mycélium et du Vibrium.

Le prix du Pétrole commence à 10 MC et est bloqué à cette valeur. Rien ne peut l'en faire bouger. Électricité et Fer commencent à 5 MC tous les deux.

RÈGLES DE CORPORATION

Les joueurs ne peuvent pas construire de Spatioport, et ne peuvent pas non plus créer de Scientifiques. Retirez-les de la partie.

Les joueurs ne peuvent pas construire de bâtiment autre que leur Garage de départ sur les emplacements vides de la Zone d'Atterrissage.

RELATIONS POLITIQUES

Aucune négociation n'est autorisée.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie se termine après 8 tours à 2 et 4 joueurs, et 9 tours à 3 joueurs.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, les joueurs marquent des PV pour les bâtiments et les Rovers qu'ils contrôlent, et les Méga-Crédits qu'ils possèdent derrière leurs écrans.

NOTES DE L'AUTEUR

Ce scénario est un scénario de survie délicat, car les joueurs devront gérer leur partie avec seulement deux rovers. Il vaut mieux contrôler les deux la plupart du temps, car si l'un doit être réparé, l'autre doit être prêt. Si le rover d'un joueur est en panne et qu'il n'a pas l'autre en jeu, il peut en créer un nouveau en dépensant 1 Pétrole lorsque son Garage est activé en phase de Production. Un jeton Contrôle de la Destinée peut être utile pour modifier la valeur du dé et provoquer sa production, donc essayez toujours d'en avoir un ! Et si le joueur ne possède ni ne produit de pétrole, il peut toujours aller en acheter au prix fort sur le Marché Financier. L'accumulation de problèmes non anticipés peut demander un certain nombre de tours pour revenir dans le jeu !

IMP-666

UN SCÉNARIO DE CHRIS BOELINGER • 2-4 JOUEURS • JEU DE BASE UNIQUEMENT

CONTEXTE

Jamais référencée dans les données historiques, jamais mentionnée dans les conversations, la Planète Imprévisible était en fait la première planète vivante à être découverte. Mais son exploration se trouva être un échec total et un souvenir horrible que les corporations préférèrent oublier rapidement pour ne pas effrayer d'autres explorateurs.

La planète fut nommée IMP-666 en rapport à l'aspect totalement IMPrévisible de la planète, quasiment démoniaque. Aucun survivant ne revint de la planète. Personne ne put raconter ce qu'il s'y était réellement passé.

Cette planète fut bannie des rapports historiques et ses coordonnées effacées, comme un cauchemar horrible que tout le monde voulait oublier.

Il s'agissait de la planète la plus chaotique jamais rencontrée dans la Galaxie Vivante. Les corporations eurent énormément de mal à obtenir des prévisions fiables sur les conditions météorologiques et les cataclysmes à venir. Les explorateurs furent totalement surpris et n'eurent pas le temps de fuir la planète avant d'être anéantis. L'idée d'une planète vivante n'eut même pas le temps de leur venir à l'esprit. Certainement une autre explication au fait que plus personne ne voulut en entendre parler. Cette planète n'a donc jamais été considérée comme la première Planète Vivante découverte, bien qu'elle le soit réellement...

ZONE D'ATTERRISSAGE

L'un des 3 hexagones de départs, correspondant au nombre de joueurs.



TAILLE ET COMPOSITION DE LA PLANÈTE

Le Paquet d'Exploration contient les 23 hexagones restants du jeu de base.

CONDITIONS INITIALES

Chaque joueur commence avec :

- Un Spatioport automatisé placé sur la Zone d'Atterrissage
- Un Scientifique placé sur le Spatioport
- 20 MC

La banque débute avec 8 Fers, 8 Électricités, 8 Pétales, 8 Vibriums, 11 Mycéliums, 20 jetons de 1 MC, 12 jetons de 5 MC, 12 jetons de 10 MC et 4 jetons de 50 MC.

PROPRIÉTÉS DE LA PLANÈTE

Cette planète est la plus chaotique jamais rencontrée au sein de la Galaxie Vivante. Pour cette raison, les joueurs n'utilisent pas leur paquet de cartes Planète. Retirez-les de la partie, elles ne seront pas du tout utilisées lors de ce scénario.

Au début d'un nouveau tour, le Leader lance 4 dés et décide de l'ordre sur le Plateau Leader. Les conditions de jeu restent inchangées.

SITUATION DU MARCHÉ FINANCIER

Le Paquet Marché Financier contient les 25 cartes Marché Financier du jeu de base. Le prix de chaque ressource débute à 5 MC sur le Plateau Marché Financier.

RELATIONS POLITIQUES

Les négociations sont autorisées.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie se termine après 8 tours à 2 et 4 joueurs, et 9 tours à 3 joueurs.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, les joueurs marquent des PV pour les bâtiments et les Rovers qu'ils contrôlent, et les Méga-Crédits qu'ils possèdent derrière leurs écrans.

NOTES DE L'AUTEUR

Ce scénario apporte beaucoup plus d'aléatoire dans le jeu. Cela accélère également les parties puisque la phase de sélection des cartes Planète et d'effet du Leader est ignorée. Les règles sont simplifiées car tout ce qui est relatif aux cartes Planète est ainsi supprimé.

C'est donc un scénario idéal pour jouer avec un public plus jeune ou moins habitué aux jeux stratégiques où le contrôle est quasiment total. Autrement dit, cela donne une chance de gagner à n'importe quel joueur ! ;)

A l'inverse, pour les joueurs cherchant le contrôle et la stratégie, ou ceux connaissant déjà bien le jeu, ce scénario n'est probablement pas adapté.

Ceci étant dit, vous devez malgré tout savoir que cela recrée en réalité la première version du prototype de Living Planet, où les cartes Planète n'existaient pas. Oui, moins de contrôle, plus d'aléatoire, mais plus fun et adapté à un public plus large.

LES MARCHANDS

UN SCÉNARIO DE CHRIS BOELINGER • 2-4 JOUEURS • JEU DE BASE UNIQUEMENT

CONTEXTE

Au cours de l'histoire millénaire de l'exploration de la Galaxie Vivante, les corporations commencèrent à réaliser qu'avoir une structure de marché financier efficace installée directement sur la planète générerait plus de profits. Ceci étant devenu rapidement une évidence, ils prirent goût à privilégier ce département au détriment des autres.

ZONE D'ATERRISSAGE

Prenez les hexagones de départ du jeu de base et placez-les au centre de la table comme indiqué sur l'image.



TAILLE ET COMPOSITION DE LA PLANÈTE

Le Paquet d'Exploration contient les 21 hexagones restants du jeu de base.

CONDITIONS INITIALES

Déterminez aléatoirement le premier Leader. Chaque joueur commence avec :

- Les 3 différents bâtiments Financiers (pour un jeu à 2 ou 3 joueurs) ou chaque joueur choisit 2 bâtiments Financiers dans une partie à 4 joueurs. Le premier Leader commence par placer un de ses bâtiments sur un emplacement vide de la Zone d'Atterrissage. Puis chaque autre joueur place un de ses bâtiments en procédant dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous soient placés. Mettez une Puce

d'automatisation sur chaque bâtiment.

- Un Scientifique, placé dans un des bâtiments du joueur.
- 20 MC

La banque débute avec 8 Fers, 8 Électricités, 8 Pétroles, 8 Vibriums, 11 Mycéliums, 20 jetons de 1 MC, 12 jetons de 5 MC, 12 jetons de 10 MC et 4 jetons de 50 MC.

PROPRIÉTÉS DE LA PLANÈTE

Dans le cas où la partie dure plus de 12 tours (voir les conditions de fin de partie), la phase d'Épuisement de la planète n'est plus appliquée après le 12ème tour.

SITUATION DU MARCHÉ FINANCIER

Le Paquet Marché Financier contient les 25 cartes Marché Financier du jeu de base.

Le prix de chaque ressource débute à 5 MC sur le Plateau Marché Financier.

RÈGLES DE CORPORATION

Les joueurs ne possèdent pas de Spatioport en début de partie.

Les joueurs ne sont pas autorisés à construire d'autres bâtiments sur la Zone d'Atterrissage.

Les joueurs peuvent échanger des Méga-Crédits avec la banque à tout moment pour obtenir un jeton 50 MC.

RELATIONS POLITIQUES

Les négociations sont autorisées.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

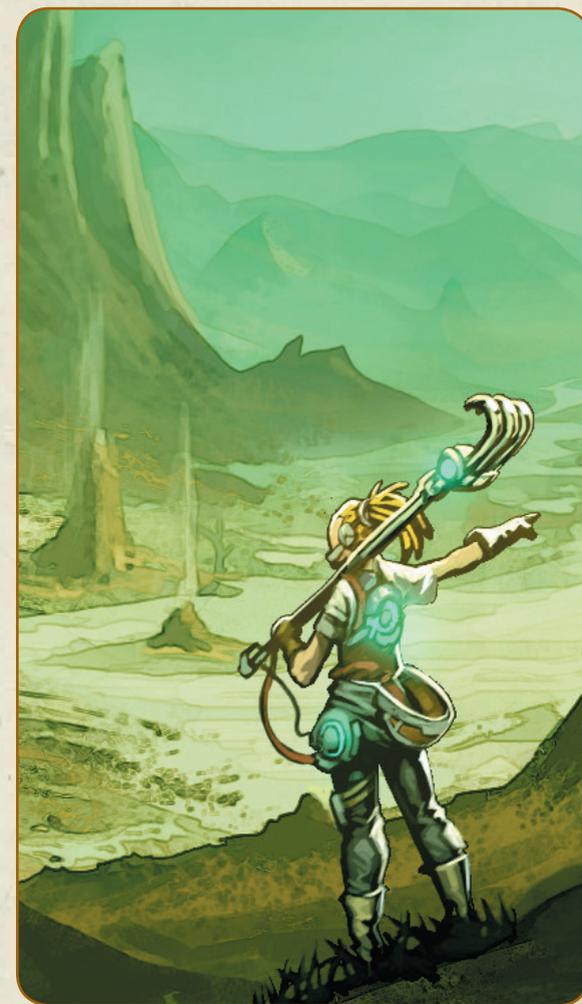
La partie s'achève lorsque la banque est à court de Méga-Crédits ou qu'il y a eu

un nombre de crash du Marché Financier égal au nombre de joueurs. Dans ce cas, le scénario s'arrête à la fin du tour actuel.

La banque est vide lorsqu'elle n'a plus de jetons Méga-Crédits dans sa réserve, ou qu'elle n'a pas suffisamment de jetons pour payer un joueur (celui-ci perd ce que la banque n'a pas pu payer).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les joueurs marquent comme d'habitude 1 PV par 5 MC derrière leur écran, mais également 5 PV supplémentaires pour chaque jeton 50 MC qu'ils possèdent. Ils marquent toujours des PV pour les bâtiments et les Rovers qu'ils contrôlent.



JEU EN SOLO

Il n'y a pas de grosses modifications de règles pour une partie en mode Solo. Vous utiliserez toujours les 4 paquets de carte Planète, ce qui signifie que 3 d'entre eux seront alloués à des non-joueurs. Au début de chaque tour, révélez la première carte de chaque paquet Planète non-joueur pour fixer la valeur des 3 autres dés, comme dans un jeu à 2 ou 3 joueurs.

Jouer en solo implique de rester Leader à chaque tour. L'effet de votre carte Planète est donc appliquée à chaque fois. Vous choisirez également à chaque fin de tour la ressource à épuiser. Souvenez-vous que lors d'une phase de Cataclysmes, un dé non-joueur active TOUS les cataclysmes du plateau. Enfin, en mode solo, vous pouvez faire 2 fois la même action.

SOL-E-TER

UN SCÉNARIO DE CHRIS BOELINGER • 1 JOUEUR • JEU DE BASE UNIQUEMENT

CONTEXTE

Les corporations ne pouvaient pas sauver la Terre. Peut-être pourront-elles sauver l'humanité... Mais il est normal d'en douter, étant donné la plus grande priorité donnée au profit et à la rentabilité. Où se place la sauvegarde de l'espèce dans ce nouveau schéma ? Comprennent-ils que l'argent n'aura plus aucune signification si personne n'est là pour le faire circuler ? Qu'il deviendra vide de sens ?

ZONE D'ATERRISSAGE

L'hexagone de départ du jeu de base comportant 2 emplacements vides.



TAILLE ET COMPOSITION DE LA PLANÈTE

Le Paquet d'Exploration contient les 23 hexagones restants du jeu de base.

CONDITIONS INITIALES

Le joueur commence avec :

- Un Spatioport automatisé placé sur la Zone d'Atterrissage
- Un Scientifique dans son Spatioport
- 20 MC

La banque débute avec 8 Fers, 8 Électricités, 8 Pétroles, 8 Vibriums, 11 Mycéliums, 20 jetons de 1 MC, 12 jetons de 5 MC, et 12 jetons de 10 MC.

SITUATION DU MARCHÉ FINANCIER

Le Paquet Marché Financier contient les 25 cartes Marché Financier du jeu de base. Le prix de chaque ressource débute à 5 MC sur le Plateau Marché Financier.

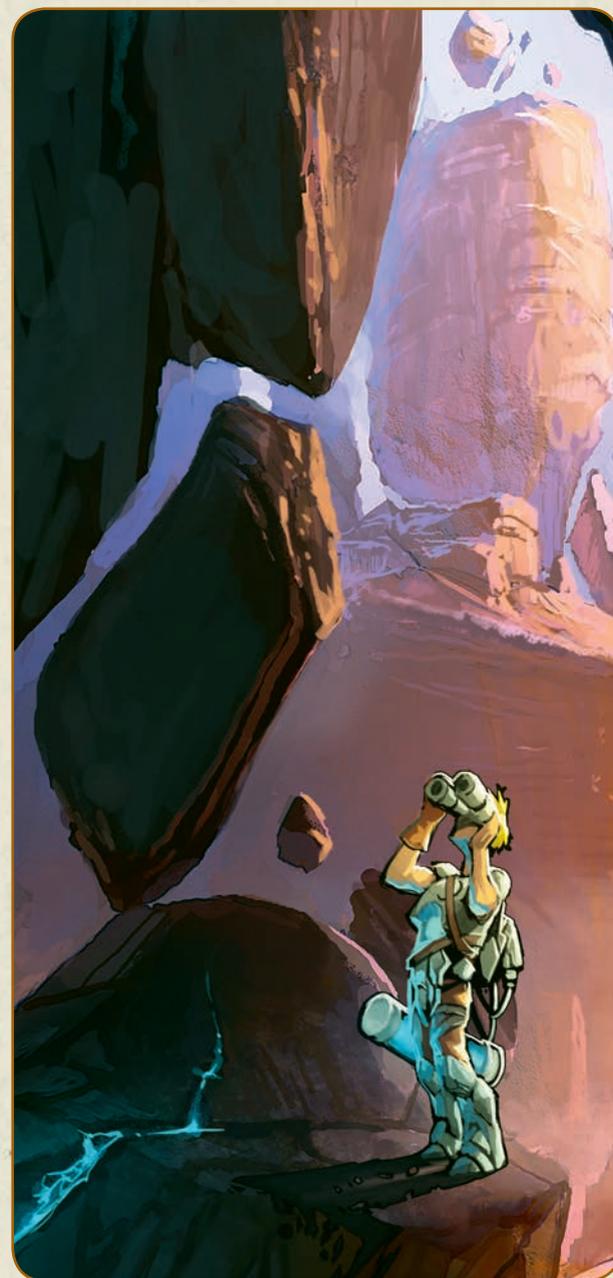
CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie s'arrête à la fin du 12ème tour ou immédiatement lorsque la banque est entièrement vide.

La banque est vide lorsqu'elle n'a plus de jetons Méga-Crédits dans sa réserve, ou qu'elle n'a pas suffisamment de jetons pour payer un joueur (celui-ci perd ce que la banque n'a pas pu payer).

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie est gagnée lorsque la banque est vide avant la fin du 12ème tour. Sinon la partie est perdue.



MAELSTRÖM ZÉRO

UN SCENARIO DE CAMILLE FROULIN • 1 JOUEUR • JEU DE BASE ET AQUARIUS REQUIS

CONTEXTE

Rien n'arrêtera l'exploration humaine, pas même une planète totalement inamicale comme Maelström Zéro. Cette planète possède un gigantesque trou aspirant tout à sa portée dans les profondeurs des abysses. N'importe quelle corporation avec un minimum de bon sens tenterait de l'éviter, mais l'avidité dévorante n'a pas de limite...

ZONE D'ATTERRISSAGE

L'hexagone de départ de Planet Aquarius est la Zone d'Atterrissage. Placez aléatoirement l'hexagone du Maelström au contact de l'île.

Placez un marqueur à côté de la paire de dés du Maelström située sur le côté adjacent à l'île, comme sur l'illustration. Utilisez un Scientifique non joué, ou tout autre type de marqueur. Il s'agira du marqueur Maelström.



TAILLE ET COMPOSITION DE LA PLANÈTE

Le Paquet d'Exploration contient les 19 hexagones restants de l'extension Planet Aquarius.

CONDITIONS INITIALES

Chaque joueur commence avec :

- Un Port Maritime automatisé placé sur la Zone d'Atterrissage.
- Un Scientifique dans le Port Maritime.
- 20 MC

- 1 Pétrole
- 1 Bateau placé sur la zone maritime de l'hexagone de l'île.

La banque débute avec 8 Fers, 13 Électricités, 13 Pétroles, 8 Vibriums, 20 jetons de 1 MC, 12 jetons de 5 MC, 12 jetons de 10 MC et 4 jetons de 50 MC. Le Mycélium n'est pas disponible.

PROPRIÉTÉS DE LA PLANÈTE

Il n'y a pas de Mycélium sur cette planète. Enlevez tous les bâtiments de Production de Mycélium du jeu. Il n'y a pas non plus de site de production de Mycélium (emplacement avec un symbole Mycélium) disponible sur les hexagones de Planet Aquarius.

SITUATION DU MARCHÉ FINANCIER

Retirez toutes les cartes Marché Financier de Mycélium, ainsi que son marqueur de prix. Les autres ressources commencent à 5 MC.

RÈGLES DE CORPORATION

Aucun bâtiment ne peut être construit sur la Zone d'Atterrissage.

Lors d'une action d'Exploration, le nouvel hexagone doit absolument toucher le Maelström en respectant les règles de pose. Si aucun hexagone pioché ne peut être placé au contact du Maelstrom, l'exploration échoue. S'il n'y a plus de place disponible autour du Maelström, l'action d'Exploration ne peut plus être effectuée jusqu'à la fin du jeu. Cela signifie que seulement 5 explorations peuvent être réussies dans ce scénario.

A la fin de chaque tour, lors de la phase d'Épuisement de la planète, tous les cataclysmes indiqués sur les hexagones autour du Maelström et dont la couleur

d'activation correspondant à la couleur des dés situés sous le marqueur Maelstrom sont activés. Les cataclysmes de l'hexagone Maelström ne sont pas activés lors de cette phase.

Le joueur choisit dans quel ordre les cataclysmes se déclenchent. Lorsque l'un d'entre eux est déclenché, placez temporairement un marqueur sur le dé qui vient de s'activer, afin de s'en souvenir. Retirez ces marqueurs temporaires lorsque tous les cataclysmes devant être activés le soient. Déplacez le marqueur Maelström sur la prochaine paire de dé dans le sens horaire. Les cataclysmes sont déclenchés comme d'habitude à chaque phase de Cataclysmes pour le joueur et les non-joueurs.

EXEMPLE : si le marqueur est sur une paire de dés bleu et rouge, tous les cataclysmes reliés à un dé bleu ou rouge sur les hexagones entourant le Maelström sont activés. Puis déplacez le marqueur sur la prochaine paire verte et jaune.

CONDITION DE FIN DE PARTIE

La partie s'achève à la fin du 12ème tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner la partie à la fin du 12ème tour, le joueur doit contrôler au moins 1 de chacun des bâtiments suivants :

- Un bâtiment de Production de Fer
- Un bâtiment de Production de Pétrole
- Un bâtiment de Production de Vibrium
- Un bâtiment de Production d'Électricité
- Un bâtiment de Protection contre les Tornades
- Les 3 bâtiments Financier de base
- Un Spatioport

FEUILLE DE CAMPAGNE ▶

Téléchargez des feuilles de campagne vierges sur www.ludically.com

CONDITIONS INITIALES

MISE EN PLACE ET FIN DE PARTIE



TAILLE ET COMPOSITION DE LA PLANÈTE



PROPRIÉTÉS DE LA PLANÈTE ET COMMERCE



LIVING PLANET

NOM DU JOUEUR

DATE DE CRÉATION

TOTAL DE TROPHÉES

CORPORATION

NOM DE LA PLANÈTE OU SCÉNARIO

DATE DE DÉCOUVERTE

DESCRIPTION DE LA PLANÈTE

CORPORATIONS IMPLIQUÉES

CLASSEMENT

TROPHÉES

RÈGLES SPÉCIALES DU SAGS

#1:

#2:

#3:

CONDITION DE FIN DE PARTIE

RÉALISATIONS

AUTRES TROPHÉES

NOM DE LA PLANÈTE OU SCÉNARIO

DATE DE DÉCOUVERTE

DESCRIPTION DE LA PLANÈTE

CORPORATIONS IMPLIQUÉES

CLASSEMENT

TROPHÉES

RÈGLES SPÉCIALES DU SAGS

#1:

#2:

#3:

CONDITION DE FIN DE PARTIE

RÉALISATIONS

AUTRES TROPHÉES

NOM DE LA PLANÈTE OU SCÉNARIO

DATE DE DÉCOUVERTE

DESCRIPTION DE LA PLANÈTE

CORPORATIONS IMPLIQUÉES

CLASSEMENT

TROPHÉES

RÈGLES SPÉCIALES DU SAGS

#1:

#2:

#3:

CONDITION DE FIN DE PARTIE

RÉALISATIONS

AUTRES TROPHÉES

NOM DE LA PLANÈTE OU SCÉNARIO

DATE DE DÉCOUVERTE

DESCRIPTION DE LA PLANÈTE

CORPORATIONS IMPLIQUÉES

CLASSEMENT

TROPHÉES

RÈGLES SPÉCIALES DU SAGS

#1:

#2:

#3:

CONDITION DE FIN DE PARTIE

RÉALISATIONS

AUTRES TROPHÉES

NOM DE LA PLANÈTE OU SCÉNARIO

DATE DE DÉCOUVERTE

DESCRIPTION DE LA PLANÈTE

CORPORATIONS IMPLIQUÉES

CLASSEMENT

TROPHÉES

RÈGLES SPÉCIALES DU SAGS

#1:

#2:

#3:

CONDITION DE FIN DE PARTIE

RÉALISATIONS

AUTRES TROPHÉES