



Space Explorers

MODE SOLO

8/6417/000/0365
CRÉÉ PAR BY YURI ZHURAVLEV
DESIGN DIVISION

Traduction : Carine Thalman

INTRODUCTION

Le *Mode Solo* vous permet de jouer seul à *Space Explorers* en utilisant le même matériel que dans le jeu de base. Une fois que vous avez maîtrisé le *Mode Solo*, vous pouvez utiliser des variantes plus corsées pour augmenter la difficulté.

BUT DU JEU

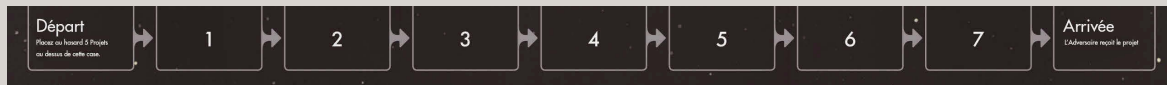
Comme dans le jeu de base, vous êtes en compétition avec un autre *Hub* pour réaliser le plus de *Projets* possible. Votre *Adversaire* est déterminé dans son désir d'explorer l'espace et joue avec ses propres règles.

Vous jouez contre un *Adversaire* contrôlé par le jeu lui-même, ayant des tours de jeu comme dans le jeu de base. La technique de jeu est la même, avec quelques changements.

Le jeu prend fin lorsque tous les *Projets* disponibles ont été complétés ou quand vous avez recruté 12 *Spécialistes* dans votre *Hub*. Après cela, le décompte des points a lieu et le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

MATÉRIEL ADDITIONNEL NÉCESSAIRE À IMPRIMER (Cf fichier "piste solo")

Piste des Succès



MISE EN PLACE

1. CENTRE DE RECHERCHE SPATIALE

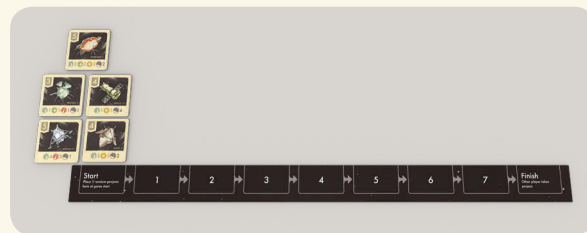
Mélangez les cartes *Spécialiste* et placez-les face cachée au centre de la table pour former la pioche des *Spécialiste*. Révélez les 6 premières cartes *Spécialiste* et placez-les sur une même ligne face visible à côté de la pioche : celles-ci formeront le *Centre de Recherche Spatial*.

Placez le jeton *Premier Joueur* en-dessous de la première carte *Spécialiste*. Le jeton *Premier Joueur* n'est pas utilisé dans le *Mode Solo*, c'est pourquoi il sera utilisé comme *marqueur de Développement* permettant de savoir où l'adversaire regarde.

2. PISTE DES SUCCES ET PROJETS

Prenez aléatoirement 5 tuiles *Projet*. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.

Note: les tuiles *Projet* sont recto-verso. Pour choisir la face à utiliser, nous recommandons de lancer en l'air chaque tuile et d'utiliser le côté ayant atterri face visible. Cependant, vous pouvez utiliser la méthode de votre choix. Positionnez les 5 tuiles *Projet* au début de la *Piste des Succès*.



3. MISE EN PLACE DES JOUEURS

Prendre devant vous :

- Un plateau *Hub Recherche et Développement*, constitué de 2 parties à assembler comme dans l'image ci-dessous.
- 5 jetons *Recherche*, un de chaque couleur.
- Une aide de jeu.

Placez un plateau *Hub* sur la table pour votre *Adversaire*.

Donnez à votre *Adversaire* : 5 jetons *Recherche*, un de chaque couleur. Mélangez-les et placez-les comme une pioche à côté de son *Hub*.

Remettez tous les plateaux *Hub*, jetons *Recherche* et aides de jeu inutilisés dans la boîte.

4. MAIN DE DÉPART

Piochez une carte de la pioche *Spécialiste* pour former votre main de départ. Votre *Adversaire* ne reçoit pas de carte.

5. MARQUEUR DÉVELOPPEMENT

Dans le *Mode Solo*, vous êtes toujours le premier joueur. Le jeton *Premier Joueur* est utilisé comme marqueur de *Développement*.

MISE EN PLACE COMPLÈTE POUR LE MODE SOLO



1 5 Projets pris au hasard, positionnés au dessus de la case départ de la *Piste*

2 Une aide de jeu

3 Le plateau *Hub Recherche* de l'*Adversaire*

4 5 jetons *Recherche*

5 La pioche *Spécialiste*

6 Le marqueur *Développement*

7 Votre main de départ

8 Votre plateau *Hub Recherche*

9 Jetons *Recherche* de l'*Adversaire*, en une seule pile

PISTE DES SUCCÈS

Au début de chaque partie, il y a 5 tuiles *Projet* placées au départ de la *Piste des Succès*. Chaque fois que votre *Adversaire* recrute un *Spécialiste*, tous les *Projets* qui correspondent à la *Division* du nouveau *Spécialiste* sont déplacés d'un cran le long de la *Piste*. Si un *Projet* arrive à la fin de la *Piste* avant que vous ne l'ayez complété, celui-ci sera considéré comme complété par votre *Adversaire*.



VOTRE TOUR DE JEU

Votre tour de jeu est identique au jeu de base *Space Explorers*, avec quelques changements.

JETONS RECHERCHE

1. Quand vous devez passer vos jetons *Recherche* à votre *Adversaire* (après avoir ajouté un *Spécialiste* à votre *Hub* ou en utilisant les capacités d'un *Spécialiste*), mettez-les de côté.

2. A la fin de votre tour, prenez le premier jeton *Recherche* de la pioche de jeton *Recherche* de votre *Adversaire* (cette pioche est constituée de 5 jetons *Recherche* en début de partie) et gardez-le. Si cette pioche est vide lorsque vous devez prendre un jeton, vous n'en prenez pas. Puis, prenez tous les jetons que vous avez mis de côté durant votre tour et placez-les en-dessous de la pioche dans n'importe quel ordre. Si la pioche est vide, ces jetons deviennent la nouvelle pioche.

L'AUTRE JOUEUR

Toute règle qui fait référence à un autre joueur, se réfère alors à votre *Adversaire*.

LE CENTRE

Le marqueur *Développement* est toujours placé en-dessous d'une des 6 cartes *Spécialiste* dans le *Centre*. Durant la partie, il est déplacé de gauche à droite, d'une seule carte à la fois.

Quand la carte *Spécialiste* au-dessus du marqueur *Développement* est prise du *Centre* par vous ou votre *Adversaire*, peu importe la raison, déplacez le marqueur *Développement* en-dessous de la prochaine carte qui se situe dans cette ligne. Si le marqueur *Développement* est situé en-dessous de la dernière carte, déplacez-le en-dessous de la première carte pour commencer de nouveau au début.

EXEMPLE DE VOTRE TOUR DE JEU

Vous allez recruter un *Astronaute* en utilisant la carte qui est dans votre main (un *Testeur*). Le marqueur *Développement* est situé en-dessous de la carte *Astronaute* située dans le *Centre*.



Pour ajouter l'*Astronaute* à votre *Hub*, donnez les jetons nécessaires à votre *Adversaire* (mettez-les de côté) et placez la carte *Testeur* au *Centre* pour payer l'autre jeton *Recherche* requis. Le marqueur *Développement* est donc décalé sur la prochaine carte *Spécialiste* de la ligne.



Note: le marqueur *Développement* est déplacé uniquement si la carte *Spécialiste* au-dessus de lui a été prise. Si vous prenez une autre carte *Spécialiste* du *Centre*, le marqueur *Développement* reste où il est.

TOUR DE VOTRE ADVERSAIRE

Au début de son tour, votre *Adversaire* recrute la carte *Spécialiste*, située au-dessus du marqueur *Développement*, du *Centre* vers son *Hub*. Le *Spécialiste* est recruté dans la *Division* qui correspond à ses compétences. Si le *Spécialiste* possède 2 compétences différentes, celle située le plus haut détermine quelle *Division* il va rejoindre.

Déplacez immédiatement le marqueur *Développement* sous la prochaine carte de la ligne et remplissez la place vacante. Utilisez si possible la carte la plus à gauche de la ligne temporaire, sinon révélez une nouvelle carte de la pioche.

Recruter est gratuit pour votre *Adversaire*. Il ne vous donne aucun jeton *Recherche* quand il recrute un *Spécialiste*, mais les capacités de ses *Spécialistes* n'ont aucun effet et ne sont pas utilisées durant le jeu.

Puis, déplacez toutes les tuiles *Projet* qui sont de la même couleur que la *Division* du *Spécialiste* qui vient d'être recruté, d'un emplacement en avant le long de la *Piste des Succès*.

Si un *Projet* arrive à la fin de la *Piste des Succès*, il est considéré comme complété par votre *Adversaire*. Placez les tuiles *Projet* à côté du *Hub* de votre *Adversaire* pour le décompte des points à la fin de la partie.

Le tour de jeu de votre *Adversaire* se termine et un autre tour de jeu commence.

- Si vous avez besoin d'ajouter une 7^{ème} carte *Spécialiste* dans le *Centre*, placez-la au-dessus de la ligne des 6 cartes *Spécialiste* pour créer une ligne temporaire de cartes *Spécialiste*. Le marqueur *Développement* n'est jamais déplacé en-dessous d'une carte située dans la ligne temporaire - son déplacement est limité aux 6 cartes de la ligne principale. Si vous avez besoin d'ajouter une 8^{ème} carte *Spécialiste* (ou plus), continuez la ligne temporaire en plaçant les cartes vers la droite.
- Quand une carte *Spécialiste* est prise de la ligne principale du *Centre* et qu'il y a des cartes dans la ligne temporaire, remplissez la place vacante en utilisant la carte la plus à gauche de la ligne temporaire. Si le *Centre* a moins de 5 cartes et qu'il n'y a pas de carte dans la ligne temporaire, révélez une carte de la pioche *Spécialiste* pour remplir la place vacante, comme dans le jeu de base.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU DE VOTRE ADVERSAIRE



Votre *Adversaire* commence par recruter un *Spécialiste* en prenant la carte *Scientifique* au-dessus du marqueur *Développement* et en la plaçant dans son *Hub*. Ensuite, le marqueur *Développement* est déplacé, et comme la ligne temporaire est vide, une carte de la pioche est révélée pour remplir la place vacante.

Puis, tous les *Projets*, qui sont de la même couleur que la *Division* du *Scientifique* nouvellement recruté, dans ce cas la *Science* (jaune), sont déplacés d'un emplacement vers l'avant. Il y a 3 *Projets* de ce type sur les 5 disponibles.



Note: le *Scientifique* nouvellement recruté possède 2 compétences *Science* (jaune), mais c'est la couleur de la *Division* qui est importante, donc les *Projets* qui ont des compétences jaunes sont déplacés juste d'un emplacement et non de deux. Cela conclut le tour de votre *Adversaire* et votre prochain tour commence.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque vous (pas votre *Adversaire*) avez recruté 12 *Spécialistes* dans votre *Hub* OU quand tous les *Projets* disponibles ont été complétés par vous et/ou par votre *Adversaire*. Comme vous êtes toujours le *Premier Joueur*, le jeu se termine à la fin du tour de votre *Adversaire* pour assurer que vous ayez eu tous les deux un nombre égal de tours.

DECOMPTE FINAL

Le joueur qui possède le plus de *Points de Prestige* remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur dont les *Projets* complétés apportent le plus de *Points de Prestige* gagne. S'il y a encore égalité, vous partagez la victoire avec votre *Adversaire*.

CALCULEZ VOS POINTS

Calculez normalement vos *Points de Prestige*.

CALCULEZ LES POINTS DE VOTRE ADVERSAIRE

Votre *Adversaire* obtient 2 *Points de Prestige* pour chaque carte *Spécialiste* dans son *Hub*. Comptez les points des tuiles *Projet* complétées par votre *Adversaire* comme dans le jeu de base.

Exemple: A la fin de la partie, votre *Adversaire* possède 14 cartes *Spécialiste* ($14 \times 2 = 28$ Points de Prestige) et 2 *Projets* complétés (de 3 et 4 Points), ce qui représente un total de 35 *Points de Prestige*.



VARIANTES DE JEU

Après quelques parties, vous pouvez décider d'augmenter la difficulté du jeu, avec les variantes ci-dessous, dans n'importe quelle combinaison (et même toutes à la fois).

VARIANTE #1

Après la mise en place, déplacez tous les *Projets* d'un emplacement en avant sur la *Piste des Succès*. Nous ne recommandons pas de commencer de 2 emplacements (ou plus) en avant avec les tuiles *Projet*.

VARIANTE #2

Votre *Adversaire* obtient +2 *Points de Prestige* pour chacun de ses *Projets* complétés en fin de partie.

Pour un jeu plus équilibré, si vous jouez avec les variantes #1 et #2, vous pouvez choisir les *Projets* en fonction du nombre de compétences inscrites sur les tuiles, au lieu de les choisir au hasard. Nous recommandons de choisir 1 *Projet* avec 2 compétences, 3 *Projets* avec 3 compétences et 1 *Projet* avec 4 compétences.

VARIANTE #3

Après la mise en place, choisissez au hasard une *Division* dans le *Hub* de votre *Adversaire*. Votre *Adversaire* obtient +2 *Points de Prestige* pour chaque *Spécialiste* de cette *Division* dans son *Hub* à la fin de la partie (donc obtient 4 Points pour ses *Spécialistes* au lieu de 2). Vous pouvez choisir la *Division* en piochant un jeton *Recherche* de la boîte et le faire correspondre à la *Division*.

VARIANTE #4

Votre *Adversaire* obtient des *Points supplémentaires* dans les *Divisions* qui possèdent beaucoup de *Spécialistes*. Dans chaque *Division*, chaque 3^{ème} *Spécialiste* donne +1 *Point de Prestige*, et chaque *Spécialiste* à partir du 4^{ème} donne +2 *Points de Prestige* (donc une *Division* avec 5 *Spécialistes* donnerait +1, +2 et +2).