

Structure d'un tour 1/3

- À votre tour, vous pouvez : 1. Faire avancer les vaisseaux ; 2. (a) Affecter un ouvrier, OU (b) Lancer un vaisseau, OU (c) Organiser une réunion ; 3. Accomplir un objectif d'entreprise.
- **1 : Faire avancer les vaisseaux JOUEUR :**
 - Si vous avez un vaisseau en croisière, faites-le avancer vers l'étape suivante en déplaçant le pilote (l'ouvrier qui s'y trouve) d'une case vers l'avant. Si vous avez plus d'un vaisseau en croisière, vous pouvez les faire avancer dans l'ordre de votre choix. (P.16 règles)
 - Il existe 3 types d'étape : **Destination, Espace et Retour sur Terre.** Lorsque votre pilote atteint une case Destination, vous pouvez choisir une amélioration et/ou marquer les PV de vos clients. (P.16 règles)
 - **(Destination) Choisir une amélioration :** S'il y a un jeton Amélioration sur votre moteur, vous pouvez le déplacer sur l'une des cases d'amélioration de votre plateau Joueur correspondant au type de destination où votre pilote se trouve pour déverrouiller cette amélioration. Si la croisière propose un autre type de destination plus tard, vous pouvez attendre d'être à cette destination pour déposer le jeton Amélioration dans la case correspondante de votre plateau Joueur. S'il y a déjà 3 jetons Amélioration pour ce type de destination sur votre plateau Joueur et que la croisière ne propose aucun autre type de destination, défaussez le jeton Amélioration au lieu de le déplacer. (P.16 règles)
 - **(Destination) Marquer les PV des clients :** Vous pouvez marquer des PV pour les clients à bord de votre vaisseau (une fois par destination) en dépensant le coût requis en pubs pour chacun. Si la destination correspond au client, vous devez payer 1 pub pour marquer ses PV. Sinon, vous devez payer 2 pubs au lieu d'une seule. Vous pouvez marquer les PV d'autant de clients à bord que vous voulez, mais seulement une fois par destination pour chacun. Chaque client vous rapporte 3 PV + 1 PV par jeton Amélioration de cette destination. (P.16 règles)
 - **(Espace)** Lorsqu'un pilote atteint une case Espace, vous gagnez des bonus qui dépendent des clients à bord et des icônes Client de votre vaisseau. Chaque client vous rapporte son bonus (indiqué sur le plateau Marketing en haut à droite) multiplié par le nombre d'icône correspondante du vaisseau. (P.17 règles)
 - **(Retour sur Terre)** Lorsqu'un pilote atteint la dernière étape d'une croisière, le vaisseau, les clients et l'ouvrier retournent sur Terre. Placez votre ouvrier dans votre salle de pause. Vous gagnez un bonus de financement comme d'habitude. Défaussez la croisière face cachée à côté du casier Marketing et remettez tous les clients qui s'y trouvaient dans la réserve. Un vaisseau revenu sur Terre peut être lancé à nouveau. Vous pouvez aussi lui ajouter des segments. (P.17 règles)
- **1 : Faire avancer les vaisseaux RACHEL (P.37 règles) :**
 - Si elle a une croisière dans l'espace, elle fait avancer ce vaisseau à l'étape suivante et gagne des récompenses :
 - **Espace :** Rachel gagne 1 Réputation pour chaque client de la croisière, quel que soit son type.
 - **Si Plan spécialisés (ext) :** Rachel ignore les actions des plans spécialisés, elle gagne de la réputation comme d'habitude.
 - **Destination :** S'il s'agit de la première destination de la croisière, elle dépose son jeton Amélioration sur l'emplacement libre le plus à gauche de la section correspondante, augmentant le nombre de PV obtenus ici de 1 PV. Rachel ne déverrouille ni ne déclenche aucun bonus lié aux améliorations. Ensuite, qu'il s'agisse de la première destination ou non, elle marque les PV de ses clients pour cette destination. Rappel : Rachel ne gagne pas de pubs (ni n'en dépense) pour faire cela.
 - Si Rachel visite quatre fois la même destination en tant que première destination (ce qui devrait être rare), elle place le jeton Amélioration sur la section correspondant à la prochaine destination de la même croisière. S'il n'y a pas d'autre destination sur la croisière, le jeton est défaussé.
- **2a : Affecter un ouvrier et actions JOUEUR (P.18 règles) :**
 - Placez l'un des ouvriers de la salle de pause de votre plateau Joueur sur 1 des 6 bâtiments du réseau du plateau principal (non occupé par l'un de vos ouvriers). Effectuez ensuite jusqu'à 2 actions parmi celles qui vous sont accessibles. Un ouvrier a toujours accès aux 2 actions du bâtiment qu'il occupe. S'il y a au moins un développement qui le relie à un bâtiment adjacent, l'ouvrier a également accès aux actions du bâtiment adjacent. Votre ouvrier peut utiliser gratuitement vos développements ; si vous n'en avez pas, vous pouvez payer pour utiliser les développements des autres (voir votre réputation). Vous pouvez faire les actions dans l'ordre que vous voulez. Vous pouvez faire deux fois la même action.
- **2a : Affecter un ouvrier et actions RACHEL (P.37 règles) :**
 - Si Rachel a des **ouvriers disponibles**, révélé la première carte de la pile de cartes Action Solo et placez l'un de ses ouvriers (expert si disponible) dans le réseau. L'emplacement d'ouvrier à utiliser est indiqué au dos de la première carte de la pile. Si Rachel occupe déjà cet emplacement, elle place son ouvrier sur le premier emplacement disponible dans le sens horaire, qui ne contient pas déjà un de ses ouvriers. Si la carte révélée était la dernière de la pile, retournez la pile formée par les cartes révélées jusque-là et référez-vous à l'emplacement indiqué au dos de la première carte de la nouvelle pile. Après avoir résolu l'action, mélangez toutes les cartes Action Solo pour former une nouvelle pile. Après avoir placé son ouvrier, Rachel résout la première action possible de la carte révélée, en partant du haut. Utilisez le système des numéros pour déterminer ce que Rachel gagne ou défausse lorsque vous devez choisir un élément. Si Rachel ne peut faire aucune action indiquée, défaussez la carte et piochez la carte suivante à la place. Après avoir terminé l'action, vérifiez si l'ouvrier de Rachel occupe l'emplacement de l'action qu'il vient d'effectuer (en mode Moyen et Difficile, vérifiez en plus s'il est relié à cet emplacement par au moins un développement). Si oui, elle résout une carte Action supplémentaire (dans la limite de 2 actions par tour). Rachel vous paie des crédits (depuis la réserve) selon son niveau de réputation pour utiliser vos développements si nécessaire. Elle peut utiliser les développements neutres normalement, mais n'a pas besoin de payer la réserve, puisqu'elle ne gagne ni ne dépense de crédits.
 - Si Rachel **n'a pas d'ouvriers disponibles**, elle organise une réunion et gagne des PV pour chaque ouvrier rappelé, en fonction de son bonus de financement de PV. En mode Facile/Moyen, son tour se termine ici. En mode Difficile, elle résout en plus une seule action en révélant une nouvelle carte Action Solo comme indiqué plus haut.

Structure d'un tour 2/3

- **2b : Lancer un vaisseau JOUEUR** (P.28 règles) :
 - Lors de l'étape 2 de votre tour, vous pouvez utiliser un ouvrier pour lancer un vaisseau. Pour initier un lancement, placez un ouvrier de votre salle de pause au pied de l'ascenseur de lancement de votre plateau Joueur. Lorsque vous lancez un vaisseau, vous ne faites pas d'action sur le plateau principal.
 - Avant le lancement, vous devez vous assurer que tout est prêt. Voici les éléments à vérifier : Croisière planifiée/Vaisseau disponible avec au moins 1 cabine./Accès aux ressources du lancement./ Client avec billet, ou vente de dernière minute.
 - Le lancement se divise en 6 étapes. Elles sont rappelées sur votre plateau Joueur. Ces étapes représentent un compte à rebours de 5 secondes, de 5 à 0.
 - **T-5 Assigner** : Choisissez l'un de vos vaisseaux avec une cabine. Prenez votre croisière planifiée et placez-la au-dessus de ce vaisseau. Renvoyez votre consultant Croisière dans son bureau sur le plateau Marketing. Placez votre client (ou vos clients) dans la ou les cabines disponibles. Vous devez embarquer au moins un client. Chaque cabine ne peut accueillir qu'un seul client. N'importe quel client peut être logé dans n'importe quelle cabine.
 - Les clients peuvent venir de 3 zones :
 - À côté de la croisière planifiée. Ces clients ont déjà un billet car vous le leur avez vendu lors d'une action Faire de la publicité pour une croisière. Ils peuvent embarquer.
 - La file d'attente. Ces clients vont acheter leur billet lors d'une vente de dernière minute. Vous devez payer le coût en pubs de ces clients, mais ne gagnez ni crédits ni réputation.
 - La réserve. Lors d'une vente de dernière minute, il est possible de prendre des clients depuis la réserve, en payant 4 pubs, comme d'habitude. Vous ne gagnez ni crédits ni réputation.
 - Si un client avec billet ne peut pas embarquer parce que vous n'avez pas de place ou que vous ne voulez pas l'accueillir, vous perdez 2 Réputation. Déplacez ensuite ce client vers la section supérieure (3 pubs) de la file d'attente.
 - Il ne peut pas y avoir plus de 2 clients avec billet sur une même croisière. Tout client supplémentaire vient nécessairement d'une vente de dernière minute.
 - **T-4 Placer un cube progression** : Prenez un cube Progression de votre réserve et placez-le sur la prochaine case disponible de la piste Progression.
 - **T-3 Payer les ressources** : 1 Nourriture par client du vaisseau + 1 (pour le pilote). 1 Oxygène par segment du vaisseau. 1 Carburant par icône Carburant indiquée sur la tuile Croisière. Puisque les ressources procurées par les cartes Projet ou une perte de réputation sont dépensées immédiatement, vous n'avez pas besoin de pouvoir les stocker sur votre plateau Joueur.
 - **T-2 Marquer le cockpit** : Marquez des PV en fonction des critères indiqués sur le cockpit du vaisseau que vous lancez. Voyez la p.4 de votre livret d'employé pour une liste complète des critères de PV des cockpits. Ensuite, si c'est le tout premier lancement de ce vaisseau, retournez le cockpit pour retirer la pénalité 5 affichée dessus (cette pénalité 5 vous sera infligée lors du décompte final si ce vaisseau n'a jamais été lancé).
 - **T-1 Charger le jeton** : Retirez le jeton Amélioration que vous avez retourné lorsque vous avez planifié votre croisière et placez-le sur le moteur du vaisseau que vous allez lancer.
 - **T-0 Décollage** : Placez votre ouvrier dans le cockpit pour en faire votre pilote, puis ajoutez une nouvelle croisière au plateau Marketing sur un emplacement libre. Ensuite, faites descendre d'une section tous les clients de la file d'attente qui correspondent aux destinations de la nouvelle croisière. S'ils sont déjà tout en bas, ils ne bougent pas. Enfin, ajoutez autant de nouveaux clients de la réserve à la section supérieure de la file d'attente que le nombre de clients qui viennent de partir dans la croisière qui vient d'être lancée. Le ou les types de clients ajoutés dépendent de la croisière qui vient d'être ajoutée sur le plateau Marketing. Ajoutez un client correspondant à chaque destination de cette nouvelle croisière (de gauche à droite, en répétant l'opération si nécessaire). Il n'y a qu'un nombre limité de clients de chaque type. Si un type de client donné n'est pas disponible, ajoutez un client de votre choix à la place.
- **2b : Lancer un vaisseau RACHEL** (P.42 règles) :
 - Lorsque Rachel effectue cette action, elle place son ouvrier au pied de son ascenseur de lancement au lieu de le placer dans le réseau. S'il s'agit de la seconde action de son tour, elle déplace l'ouvrier de sa première action vers son ascenseur de lancement. Il y a deux cartes de lancement : une qui requiert un vaisseau avec au moins 2 segments, une autre qui requiert au moins 3 segments. Si Rachel dispose d'au moins un vaisseau qui remplit les critères demandés, elle choisit ce vaisseau en fonction des priorités suivantes dans l'ordre
 - 1. Un vaisseau qui n'a jamais été lancé ;
 - 2. Le vaisseau qui va rapporter le plus de PV ;
 - 3. Le vaisseau le plus à droite.
 - **T-5 Assigner** : Rachel choisit une croisière selon le système des numéros et la place au-dessus de ce vaisseau. Elle ne peut pas choisir une croisière que vous avez planifiée. Elle prend ensuite les clients qui se trouvaient à côté de la croisière et les ajoute à son vaisseau. S'il n'y avait aucun client avec billet, elle effectue des ventes de dernière minute pour aller chercher des clients dans la file d'attente et remplir ses cabines (en observant les règles de l'action Faire de la publicité pour une croisière). Si elle n'a qu'une seule cabine mais doit embarquer 2 clients avec billet, elle en remet un au hasard dans la section supérieure de la file d'attente (coût de 3 pubs) et perd 2 Réputation comme un joueur humain le ferait.
 - **T-4 Placer un cube progression** : Rachel ajoute un cube Progression de sa réserve à la piste Progression.
 - **Si extension technologies avancées** : Rachel fait avancer le curseur de la technologie la moins avancée. Le système des numéros départage les égalités. (P.45 règles)
 - **T-3 Payer les ressources** : Comparez le coût en carburant imprimé sur la croisière à la rangée Carburant du plateau Joueur de Rachel. Le dernier chiffre visible de cette rangée (le plus élevé) est sa capacité de carburant. Si le coût en carburant de la croisière est supérieur à la capacité de carburant de Rachel, elle perd de la réputation pour générer le carburant manquant (en franchissant autant d'icônes Carburant que nécessaire). Si sa réputation est à 0, elle effectue quand même le lancement, mais perd 1 PV par unité de carburant manquante.
 - **T-2 Marquer le cockpit** : Pour marquer les PV du cockpit, Rachel ajoute le montant de PV indiqué dessus à tous les PV indiqués sur les segments de ce vaisseau. Si c'est la première fois que ce vaisseau décolle, retournez le cockpit pour masquer la pénalité -5 indiquée dessus.
 - **T-1 Charger le jeton** : Rachel retourne un jeton Amélioration de sa tour de lancement (sans en gagner le bonus) et le déplace sur son moteur. Elle retire les jetons de sa tour dans l'ordre suivant : les 4 jetons du bas (dans n'importe quel ordre) jusqu'au recrutement de l'expert, puis le jeton bonus de financement 1 PV. Les autres jetons Amélioration peuvent ensuite être retirés dans n'importe quel ordre.
 - **T-0 Décollage** : Placez l'ouvrier de Rachel dans le cockpit du vaisseau puis ajoutez une nouvelle croisière au plateau Marketing comme d'habitude.

Structure d'un tour 3/3

• 2c : Organiser une réunion (P.30 règles) :

- Vous pouvez organiser une réunion quel que soit le nombre d'ouvriers restants dans votre salle de pause. Toutefois, si au début de l'étape 2 de votre tour, vous n'avez aucun ouvrier dans votre salle de pause, vous **DEVEZ** organiser une réunion.
- Pour organiser une réunion, commencez par rappeler tous vos ouvriers du réseau et placez-les dans votre salle de pause.
- Après avoir touché vos bonus de financement, vous pouvez faire une des actions d'un bâtiment adjacent à au moins un de vos développements. Vous ne placez aucun ouvrier pour cette action, et vous ne pouvez pas payer pour utiliser les développements des autres joueurs.

• 3 : Accomplir un objectif d'entreprise JOUEUR (P.30 règles) :

- À chaque partie, il y a 3 objectifs d'entreprise différents, comme indiqué sur la tuile Objectif d'entreprise. Pour accomplir un objectif d'entreprise, vous devez atteindre ou dépasser le seuil requis, tel qu'indiqué par le curseur Objectif d'entreprise de cet objectif. Voyez la p.5 de votre livret d'employé pour une liste détaillée de tous les objectifs d'entreprise. Lorsque vous avez accompli l'un des objectifs, retirez votre cube Progression qui se trouvait au-dessus de la case de l'objectif accompli et placez-le sur la prochaine case disponible de la piste Progression. Vous révélez ainsi une icône Ailes de votre couleur.
- Ensuite, faites progresser le curseur Objectif d'entreprise d'un cran vers le haut. Cela peut faire augmenter le seuil de cet objectif pour tous les autres joueurs. Si le curseur Objectif d'entreprise est déjà au cran le plus élevé, il ne bouge pas. Vous pouvez accomplir plus d'un objectif au cours d'un même tour, mais vous pouvez accomplir chaque objectif une seule fois pendant la partie.

• 3 : Accomplir un objectif d'entreprise RACHEL (P.37 règles) :




- Si, à la fin du tour, Rachel a accompli un ou plusieurs de ses objectifs d'entreprise, elle déplace le cube correspondant sur la piste Progression.
- Les trois objectifs d'entreprise de Rachel sont toujours les mêmes d'une partie à l'autre.
 - #1. Construire X développements (Facile : 7 ; Moyen : 6 ; Difficile : 5).
 - #2. Construire X segments (Facile : 7 ; Moyen : 6 ; Difficile : 5).
 - #3. Lancer X vaisseaux différents (Facile : 3 ; Moyen/Difficile : 2).
- Chacun de ses objectifs correspond à vos propres objectifs d'entreprise : #1 à votre objectif de gauche, #2 à votre objectif central, et #3 à votre objectif de droite. Lorsque Rachel accomplit un objectif d'entreprise, elle retire son cube d'au-dessus de l'objectif correspondant et le place sur la piste Progression. Le curseur Objectif d'entreprise correspondant monte alors d'un cran, si possible. Remarque : Le fait que Rachel réalise ses objectifs fait augmenter la difficulté des vôtres, mais l'inverse n'est pas vrai. En d'autres termes, si vous accomplissez votre objectif d'entreprise de gauche avant que Rachel n'accomplisse son objectif #1, cela ne change pas le nombre de développements qu'elle devra construire.
- **Si extension technologies avancées** : Lorsque Rachel ajoute un cube Progression à la piste Progression, elle fait avancer le curseur de la technologie la moins avancée. Le système des numéros départage les égalités. (P.45 règles)

À tout moment de votre tour ...

- Vous pouvez perdre 1 Réputation pour défausser tout ou partie des tuiles des bureaux. Piochez de nouvelles tuiles pour remplacer celles que vous avez défaussées, sans pour autant décaler les autres vers le bas. Cela ne requiert aucune action. Vous pouvez même le faire avant de placer un ouvrier. Vous pouvez le faire plusieurs fois à condition de payer 1 Réputation à chaque fois. (P.20 règles)
- Réputation : Gagner un type de bonus indiqué sous la piste Réputation. Cet effet est utilisable **une fois par tour**, à tout moment. Pour cela, déplacez votre pion Réputation vers la gauche d'autant de crans que vous le désirez pour gagner tous les bonus d'un type donné que vous franchissez. (P.14 règles)
- Jouer des cartes Projet (P.26 règles)

⚙️ AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Un mode **Facile**, un mode **Moyen** et un mode **Difficile** ont déjà été définis par défaut. Toutefois, vous pouvez ajuster la difficulté plus précisément en choisissant vous-mêmes les réglages dans le tableau ci-dessous. Voici ce que propose chaque mode par défaut.

	FACILE 	MOYEN 	DIFFICILE 
Objectif de développements	7	6	5
Objectif de segments	7	6	5
Objectif de vaisseaux lancés	3	2	2
Deuxième action ?	Uniquement si son ouvrier est placé directement sur le bâtiment correspondant à l'action effectuée.	Si son ouvrier est placé directement sur le bâtiment correspondant à l'action effectuée ou sur un bâtiment qui lui est relié par au moins un développement.	Si son ouvrier est placé directement sur le bâtiment correspondant à l'action effectuée ou sur un bâtiment qui lui est relié par au moins un développement.
Organiser une réunion	Gagne un bonus de financement pour chaque ouvrier rappelé.	Gagne un bonus de financement pour chaque ouvrier rappelé.	Gagne un bonus de financement pour chaque ouvrier rappelé puis résout une carte Action. Contrairement à une partie multijoueur, Rachel peut effectuer une action Lancer un vaisseau.
Capacité d'ouvrier expert (indiquée par le +)	Les experts n'ont aucune capacité spéciale et fonctionnent comme des ouvriers ordinaires.	Les experts gagnent un bonus de financement supplémentaire lorsqu'ils regagnent la salle de pause de Rachel.	Les experts gagnent un bonus de financement supplémentaire lorsqu'ils regagnent la salle de pause de Rachel.

Fin de partie et piste progression (P.31 règles)

- La piste Progression mesure la progression de la partie. Vous ajoutez des cubes Progression sur cette piste lorsque vous lancez un vaisseau ou accomplissez un objectif d'entreprise.
- Chaque fois que vous ajoutez un cube sur la piste Progression, vous le placez sur la case la plus basse disponible. Vous devez donc d'abord remplir la section 1, puis la section 2, etc.
- À la fin du tour où vous placez le dernier cube de la section 1 ou 2, une Réunion Générale Annuelle (RGA) a lieu. À la fin du tour où vous placez le dernier cube de la section 3, c'est la fin de la partie.
- **Décompte RGA A et B (Rachel marque ses points normalement) :**
 - Chaque joueur marque autant de PV que le nombre de cubes Progression qu'il a placé dans la section concernée (la section 1 lors de la RGA A, la section 2 lors de la RGA B) multiplié par le nombre d'icônes Ailes révélées de sa couleur. Chaque joueur commence la partie avec une icône Ailes révélée et en révèle une autre à chaque fois qu'il accomplit un objectif d'entreprise. De plus, on considère que le joueur qui a la réputation la plus élevée à ce moment-là dispose d'un cube supplémentaire (ce cube n'est pas représenté physiquement). En cas d'égalité pour la réputation la plus élevée, les joueurs à égalité bénéficient tous de ce cube virtuel supplémentaire.
 - CNJ (joueur neutre) : Mélangez les tuiles Technologie inutilisées restantes (mises de côté lors de la mise en place) et piochez-en une au hasard. Consultez le schéma de la tuile et placez un développement CNJ dans chaque zone indiquée pour une partie à 2 joueurs, par-dessus une icône Réputation si possible (utilisez les développements mis de côté lors de la mise en place). S'il y a déjà un développement de cette couleur dans la zone indiquée, défaussez le nouveau développement CNJ au lieu de le placer. Rangez la tuile Technologie utilisée dans la boîte.
 - **Après la RGA A**, remplacez un ouvrier CNJ par un ouvrier expert CNJ. Remplacez l'ouvrier CNJ le plus proche du bâtiment du milieu de la rangée du haut, dans le sens horaire. Rangez l'ouvrier CNJ remplacé dans la boîte.
 - **Après la RGA B**, remplacez l'autre ouvrier CNJ par un ouvrier expert CNJ. Rangez l'ouvrier CNJ remplacé dans la boîte.
- **Section 3 :**
 - La fin de la partie se déclenche lorsqu'un joueur place le dernier cube de la section 3. Terminez la manche en cours puis jouez la dernière manche comme indiqué ci-dessous. Il reste possible d'ajouter des cubes à la piste Progression dans cet intervalle, en utilisant la zone de débordement située à droite de la section 3.
- **Dernière manche :**
 - Pour la manche finale, avant de jouer un dernier tour, chaque joueur renvoie tous ses ouvriers du réseau dans sa salle de pause et gagne un bonus de financement pour chacun comme d'habitude. Il ne s'agit pas d'une réunion : vous ne faites aucune action. Ensuite, dans l'ordre du tour, jouez un dernier tour normalement. Enfin, dans l'ordre du tour, faites avancer une dernière fois tous vos vaisseaux en croisière. Ces vaisseaux peuvent avancer sur n'importe quelle étape de la croisière. Résolez ensuite cette étape normalement. Une fois que tous les joueurs ont fait cela, passez à la troisième et dernière RGA.
 - Rachel récupère ses ouvriers et joue normalement son dernier tour. Lorsqu'elle choisit la dernière étape de croisière où s'arrêter, Rachel choisit l'étape qui lui rapporte le plus de PV.
- **Décompte final - RGA C (P.32 règles) :**
 - La partie est maintenant terminée. Chaque joueur marque les PV liés aux domaines suivants :
 - **Possessions** : 1 PV par groupe de 3 possessions (tout compris) : ressources, crédits, pubs, cartes Projet, plans. Rachel ne marque aucun point de possessions.
 - **Décompte progression** : PV = Cube de la section 3 dont tous les cubes de la zone de débordement (+ 1 cube virtuel si vous avez le plus haut niveau de réputation) multiplié par votre nombre d'icône Ailes. Rachel marque ses points normalement.
 - **Réputation** : PV du plus haut seuil de PV atteint sur la piste Réputation. Rachel marque ses points normalement.
 - **Segments de vaisseau** : PV de chacun de vos segments de vaisseau. Rachel marque ses points normalement.
 - **Développements** : PV associés à la colonne vide la plus à droite de la section des développements de votre plateau Joueur. Rachel marque ses points normalement.
 - **Cockpits** : PV associés aux critères de chaque cockpit de vos vaisseaux (-5 PV par vaisseau qui n'a jamais été lancé). Voyez la p.4 de votre livret d'employé pour une liste complète des critères de PV des cockpits. Rachel marque les PV imprimés sur chaque cockpit, plus les PV de chaque segment (-5 PV par vaisseau qui n'a jamais été lancé).
 - En cas d'égalité, départagez les joueurs à égalité selon les critères suivants, dans l'ordre : le plus de cubes Progression sur la piste Progression, le plus de réputation, le plus de PV de cockpits, le plus loin dans l'ordre du tour.

Réputation (P.14 règles)

- Au fil du jeu, vous allez gagner de la réputation. Celle-ci peut vous servir à :
 - 1. Payer pour utiliser les développements placés par d'autres joueurs dans le réseau ou sous une technologie. Ces développements sont utilisables pour l'intégralité de votre tour. Pour cela, vous devez payer des crédits à chaque autre joueur (ou à la réserve, pour les développements neutres) qui possède un développement dans la zone utilisée. Le montant que vous devez payer dépend de votre réputation. Réputation 0-6 = 2 crédits. Réputation 7-14 = 1 crédit. Réputation 15+ = 0 crédit.
 - 2. Gagner un type de bonus indiqué sous la piste Réputation. Cet effet est utilisable une fois par tour, à tout moment. Pour cela, déplacez votre pion Réputation vers la gauche d'autant de crans que vous le désirez pour gagner tous les bonus d'un type donné que vous franchissez.

Jouer des cartes Projet (P.26 règles)

- Les cartes Projet peuvent être jouées de deux façons :
 - Pour leur capacité (texte) : vous pouvez jouer une carte Projet pour gagner immédiatement son avantage/effet/action, en observant les restrictions indiquées, OU
 - Pour leur ressource : vous pouvez jouer une carte Projet pour gagner immédiatement sa ressource. Si vous la dépensez immédiatement, vous n'avez pas besoin de pouvoir la stocker sur votre plateau Joueur.
- Après qu'une carte Projet a été jouée, placez-la face visible sur la défausse des cartes Projet.
- Si vous dépensez des ressources immédiatement depuis une carte Projet (par ex. pour payer un développement ou lancer un vaisseau), vous n'avez pas besoin de pouvoir les stocker sur votre plateau Joueur.

Ejection d'ouvrier

- Tout ouvrier peut être affecté à un bâtiment libre ou à un bâtiment occupé par un autre ouvrier. Si vous affectez un ouvrier à un bâtiment occupé, l'occupant est éjecté (retiré) de ce bâtiment et regagne la salle de pause de son propriétaire. Regagner ainsi la salle de pause permet à son propriétaire de toucher immédiatement un bonus de financement. Vous ne pouvez pas éjecter un de vos propres ouvriers. (P.14 règles)
- **Ouvrier neutre (CNJ)** (P.34 règles) : Lorsque vous placez un ouvrier sur un bâtiment occupé par un ouvrier CNJ, vous éjectez cet ouvrier vers le prochain bâtiment dans le sens horaire.
 - **Si ce bâtiment est occupé par un ouvrier adverse** : L'ouvrier CNJ éjecte l'ouvrier qui occupait ce bâtiment. L'ouvrier adverse est donc renvoyé dans sa salle de pause, comme si votre propre ouvrier l'avait éjecté.
 - **Si ce bâtiment est occupé par un ouvrier CNJ** : L'ouvrier CNJ éjecté ignore ce bâtiment et passe au suivant dans le sens horaire.
 - **Si ce bâtiment est occupé par l'un de vos ouvriers** : L'ouvrier CNJ n'éjecte pas votre ouvrier, sauf si vous avez la capacité de vous éjecter vous-même. Il ignore ce bâtiment et passe au suivant dans le sens horaire.
- Au fil du jeu, les ouvriers CNJ deviendront des experts. Ils fonctionnent de la même manière que les ouvriers CNJ, sauf que, lorsqu'ils sont éjectés, ils ignorent tout bâtiment vide, sauf s'ils n'ont pas d'autre option. (P.34 règles)
- **Rachel** : Lorsque Rachel gagne un bonus de financement, elle choisit toujours son bonus de financement de PV et gagne donc 1 à 2 PV selon sa valeur actuelle. (P.36 règles)

Bonus de financement (P.14 règles)

- Replacer un ouvrier dans votre salle de pause (et donc recouvrir une icône Bonus de financement) vous rapporte un bonus de financement immédiat. Il existe 4 options de bonus de financement, indiquées dans la partie supérieure de votre tour de lancement. Lorsque vous gagnez un bonus de financement, choisissez l'une des options disponibles. Vous pouvez gagner plus d'un bonus de financement en même temps. Lorsque cela arrive, vous avez le droit de choisir plusieurs fois le même bonus.

Action : Construire un développement

- **Joueur** (P.18 règles) :
 - Choisissez l'un des développements les plus à gauche de n'importe quelle rangée de ressources de votre plateau Joueur et payez le coût indiqué en bas de sa colonne. Placez le développement dans le réseau ou sous une technologie.
 - Vous ne pouvez jamais construire un développement dans une zone où vous en possédez déjà un.
 - Retirer un développement de votre plateau fait également augmenter la capacité de stockage de la ressource correspondante d'un cran.
 - Vous pouvez payer en crédits, en ressources correspondant à la rangée où se trouve ce développement, ou les deux.
- **Développements du réseau** :
 - Les développements de réseau vous donnent accès à plus d'actions. Vous pouvez utiliser vos développements immédiatement après les avoir placés. (vous pouvez donc construire un développement à côté de l'un de vos ouvriers comme première action puis l'utiliser pour accéder à un bâtiment adjacent pour effectuer votre seconde action).
- **Développements de technologie** :
 - Les développements de technologie vous accordent des avantages permanents pour le reste de la partie. On considère une technologie comme inventée à partir du moment où un développement a été placé dessous. Cela signifie que cette technologie peut maintenant être utilisée par tous les joueurs (les joueurs qui y ont placé un développement l'utilisent gratuitement, les autres doivent payer ces mêmes joueurs).
- **Rachel** (P.40 règles) :
 - Rachel construit les développements de son plateau Joueur colonne par colonne, de haut en bas et de gauche à droite. Elle construit donc d'abord tous les développements de sa première colonne, puis de la deuxième, etc.
 - **Développements du réseau** :
 - Rachel construit un développement dans le réseau, en commençant par le couloir indiqué par le système des numéros et dans le sens horaire, et en ignorant tout couloir qui ne rapporte pas de réputation. S'il y a déjà au moins un développement dans tous les couloirs, elle part du couloir indiqué par le système des numéros et place un développement dans le premier couloir où elle-même n'en a pas déjà placé un (dans le sens horaire).
 - **Développements de technologie** :
 - Rachel construit un développement sous une technologie, en commençant par la zone indiquée par le système des numéros, de gauche à droite et en ignorant toute zone qui ne rapporte pas de réputation.
 - S'il y a déjà au moins un développement dans toutes les zones, elle part de la zone indiquée par le système des numéros et place un développement dans la première zone où elle-même n'en a pas déjà placé un (de gauche à droite).

Action : Recruter un ouvrier expert

- **Joueur** (P.19 règles) :
 - Payez le coût associé à l'expert que vous recrutez puis déplacez-le dans votre salle de pause. Gagnez 1 bonus de financement comme d'habitude. Vous disposez maintenant de cet expert jusqu'à la fin de la partie.
 - Coût de l'expert de droite : 2 crédits par développement dans les rangées Nourriture et Oxygène.
 - Coût de l'expert de gauche : 3 crédits par jeton Amélioration (visible ou retourné) au pied de la tour de lancement.
 - Les ouvriers experts fonctionnent comme les autres ouvriers, sauf qu'ils profitent d'une capacité spéciale que les ouvriers ordinaires n'ont pas. Au début de chaque partie, lors de la mise en place, une capacité leur est assignée. Cette capacité s'applique à tous les ouvriers experts de la partie.
- **Rachel** (P.41 règles) :
 - Rachel recrute son premier expert uniquement lorsque son prix est tombé à 7 crédits (ce peut être celui de gauche ou de droite).
 - Si les deux experts coûtent moins de 7 crédits, elle recrute en priorité celui de gauche (celui qui est associé à la tour de lancement).
 - Elle ajoute cet expert à sa salle de pause et gagne un bonus de financement comme d'habitude. Rachel recrute son second expert uniquement lorsque son prix tombe à moins de 4 crédits. (Souvenez-vous que Rachel ne dépense jamais de crédits : le prix des experts vous indique juste à quel moment du jeu elle peut les recruter). En mode Facile, les experts de Rachel n'ont aucune capacité spéciale et fonctionnent exactement comme un ouvrier ordinaire. En mode Moyen et Difficile, les experts de Rachel gagnent un bonus de financement supplémentaire lorsqu'ils regagnent leur salle de pause.

Action : Acheter des ressources/pubs (P.19 règles)

- Vous pouvez payer 1 crédit pour gagner 2 ressources de votre choix et/ou payer 1 crédit pour gagner 2 pubs.
- Vous ne pouvez pas choisir la même option deux fois. Si vous achetez des ressources que vous ne pouvez pas stocker, elles sont perdues.

Action : Acquérir des plans (P.20 règles)

- Prenez gratuitement 2 plans depuis les bureaux de conception. Placez-les à droite de votre plateau Joueur. À la fin de l'action, décalez les tuiles restantes vers le bas du plateau pour combler les emplacements vacants des bureaux. Limite de stockage : 5 à la fin de votre tour.

Action : Construire des segments de vaisseau

- **Joueur** (P.21 règles):
 - Construisez jusqu'à 2 segments dans vos vaisseaux. Payez le coût indiqué sur le ou les plans. Payez le coût supplémentaire si vous construisez directement depuis les bureaux de conception. Limite : 3 segments par vaisseau.
 - Les PV indiqués sur les segments ne sont marqués qu'à la fin de la partie.
 - Une fois qu'un segment a été construit, il ne peut plus être retiré ni remplacé.
 - Lorsque deux segments sont assemblés au sein d'un même vaisseau, ils forment une cabine qui peut accueillir un client lors d'une croisière. Chaque segment ajouté après le premier permet donc d'ajouter une cabine à un vaisseau.
- **Rachel** (P.38 règles) :
 - Rachel prend 2 plans depuis les bureaux de conception du plateau principal et les place en tant que segments dans son ou ses vaisseaux. Le premier plan qu'elle récupère est celui indiqué par le système des numéros. Le second est celui qui se trouve immédiatement en dessous (si c'était le plus bas, elle récupère le plus haut). Rachel ajoute immédiatement ces plans sous forme de segments à son ou ses vaisseaux, sans avoir à payer quoi que ce soit ni perdre de réputation.
 - Si elle dépasse le maximum de 3 segments de cette façon, elle prend immédiatement un cockpit et un moteur depuis le plateau principal (en utilisant le même système des numéros) et y ajoute les segments excédentaires. Remarque : si le moteur offre de la réputation ou des PV, elle les gagne ; s'il offre une carte Projet, elle en défusse une depuis le conseil d'administration (en utilisant encore une fois le système des numéros).
 - Une fois qu'elle aura construit 8 segments, sa dernière action de construction n'ajoutera qu'un seul et dernier segment à son dernier vaisseau.
 - Si Rachel ne peut pas construire de segments => Action Renouveler l'offre des bureaux : Rachel perd 1 Réputation, défusse toutes les tuiles Plan des bureaux de conception sur le plateau principal et ajoute 5 nouvelles tuiles Plan depuis le casier.

Action : Acquérir un nouveau vaisseau (P.22 règles)

- Prenez un ensemble cockpit + moteur depuis la ligne d'assemblage. Gagnez immédiatement le bonus imprimé sur le moteur, puis retournez-le. Placez le cockpit côté -5 visible. Limite : 3 vaisseaux.
- À la fin de l'action, piochez autant de nouveaux cockpits et moteurs que nécessaire pour remplir tout emplacement vide de la ligne d'assemblage (ne décalez pas les ensembles moteur + cockpit en place).

Action : Planifier une croisière (P.24 règles)

- Placez votre consultant Croisière à côté d'une croisière. Gagnez le bonus d'un jeton Amélioration de votre tour de lancement, puis retournez ce jeton. Retirez ce jeton lorsque vous effectuez un lancement.
- Vous ne pouvez planifier qu'une seule croisière à la fois. Vous ne pouvez pas remplacer une croisière une fois qu'elle a été planifiée.
- Lorsque vous retournez un jeton Amélioration de bonus de financement, vous ne pouvez plus choisir ce bonus de financement tant que le jeton n'a pas été retiré.

Action : Gagner des ressources

- **Joueur** (P.23 règles) :
 - Prenez 3 ressources depuis le silo de stockage. Vous ne pouvez pas excéder les capacités de stockage de votre plateau Joueur ni collecter plus de ressources que n'en contient le silo.
- **Rachel** (P.39 règles) :
 - À l'aide du système des numéros, Rachel cible une carte Projet du conseil d'administration et réduit la ressource correspondante d'un cran dans le silo de stockage (elle ne gagne pas la ressource sur son plateau, mais réduit le stock disponible).
 - Elle passe ensuite à la carte suivante (de haut en bas, en repartant du haut si nécessaire) et répète l'opération, et ainsi de suite jusqu'à avoir ciblé 3 cartes. Il peut arriver qu'elle cible plusieurs fois la même carte. S'il n'y a aucune carte au conseil d'administration, elle cible 3 fois de suite la carte du dessus de la défusse. S'il n'y a aucune carte au conseil d'administration et aucune dans la défusse, elle ne fait pas cette action. S'il n'y a pas assez de ressources pour qu'elle puisse les réduire 3 fois, elle ne fait pas cette action.

Action : Remplir le silo de stockage

- **Joueur** (P.23 règles) :
 - Défaussez une carte Projet (en ignorant ce qui est écrit dessus) pour remettre un type de ressource à son maximum (5) dans le silo. Gagnez 1 crédit par ressource ajoutée. Gagnez 1 Réputation.
- **Rachel** (P.39 règles) :
 - Rachel remet à son maximum la première ressource qu'elle n'a pas pu réduire lors de l'action Gagner des ressources qu'elle vient d'essayer de faire. Elle gagne aussi 1 Réputation.

Action : Faire de la publicité pour une croisière

- **Joueur** (P.25 règles) :
 - Dépensez des pubs pour déplacer 1 ou 2 clients de la file d'attente vers une croisière. Gagnez des crédits et de la réputation en fonction des clients et de la croisière.
 - Elle peut avoir été planifiée (par vous) ou non planifiée, mais vous ne pouvez pas faire de la publicité pour une croisière planifiée par un autre joueur.
 - Choisissez des clients dans la file d'attente en payant le coût en pubs de la section où vous les prenez. Vous pouvez aussi choisir n'importe quel client de la réserve, pour un coût de 4 pubs par client.
 - Placez chaque client choisi dans une case Client à côté de la croisière pour laquelle vous faites de la publicité. Pour chaque client placé, vous gagnez 1 crédit par destination de cette croisière et 1 Réputation si la croisière propose la destination préférée du client.
 - Une case Espace n'est PAS une destination.
- **Rachel** (P.39 règles) :
 - Rachel choisit une croisière avec le système des numéros et ajoute 2 clients à cette croisière. Si cette croisière comprend déjà un ou plusieurs clients, elle choisit la prochaine croisière disponible à la place. Rachel ajoute des clients à la croisière sélectionnée en partant de la section inférieure de la file d'attente (1 pub) dans cet ordre :
 - 1. Un client qui correspond à la première destination de la croisière (si possible).
 - 2. Un client qui correspond à la deuxième destination de la croisière (si possible).
 - 3. Un client qui correspond à la troisième destination de la croisière (si possible).
 - 4. Répétez l'ordre de priorité ci-dessus jusqu'à ce que 2 clients aient été ajoutés.
 - Si Rachel n'arrive pas à ajouter 2 clients à la croisière depuis la section inférieure de la file d'attente, elle ajoute des clients depuis la section du milieu (2 pubs) en utilisant le même ordre de priorité qu'indiqué ci-dessus, jusqu'à avoir ajouté un total de 2 clients.
 - S'il n'y a toujours pas suffisamment de clients, elle ajoute des clients depuis la section supérieure de la file d'attente (3 pubs) en utilisant le même ordre de priorité qu'indiqué ci-dessus, jusqu'à avoir ajouté un total de 2 clients.
 - En dernier recours, Rachel va chercher des clients dans la réserve en utilisant le même ordre de priorité qu'indiqué ci-dessus jusqu'à avoir ajouté un total de 2 clients.
 - Une fois que ces deux clients ont été ajoutés à la croisière choisie, Rachel gagne 2 Réputation.

Action : Piocher des cartes Projet

- **Joueur** (P.26 règles) :
 - Prenez 2 cartes Projet du conseil d'administration. Vous pouvez dépenser 1 Réputation pour prendre la première carte de la défausse. Limite de cartes en main : 5 à la fin de votre tour (donc pas de limite pendant votre tour).
 - Vous ne pouvez pas piocher une carte depuis la pile face cachée, ni récupérer une carte de la défausse que vous avez jouée lors de ce tour.
 - Les cartes Projet de la défausse sont publiques et peuvent être consultées à tout moment (mais vous ne devez pas en modifier l'ordre). Les cartes Projet ne sont pas reconstituées automatiquement.
- **Rachel** (P.38 règles) :
 - Rachel utilise le système des numéros pour cibler une carte Projet ainsi que celle du dessous. (S'il n'y a aucune carte en dessous, repartez du haut de la colonne). Les deux cartes Projet ciblées sont défaussées dans l'ordre. S'il ne reste que 0 ou 1 carte Projet dans le conseil d'administration, Rachel ne fait pas cette action.

Action : Reconstituer les cartes projet

- **Joueur** (P.27 règles) :
 - Cette action vous permet de gagner des bonus et de reconstituer les cartes Projet du conseil d'administration. Gagnez d'abord les bonus associés aux emplacements vides du conseil d'administration. Défaussez ensuite les cartes Projet restantes (dans n'importe quel ordre) et piochez 4 nouvelles cartes Projet pour les remplacer, de bas en haut. Si vous devez piocher une nouvelle carte Projet mais que la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.
- **Rachel** (P.38 règles) :
 - Si l'icône Réputation du conseil d'administration est visible, Rachel gagne 1 Réputation. Elle défausse ensuite les cartes Projet restantes de haut en bas et pioche 4 nouvelles cartes Projet pour les remplacer également de haut en bas.

Rachel : système des numeros (P.36 règles)

- Il s'agit des deux numéros indiqués au dos de chaque carte de la pile de cartes Action Solo. Au fil du jeu, quand Rachel prendra des décisions (choisir ou défausser des éléments, etc.), elle s'appuiera sur ces numéros.
- Lorsque Rachel doit prendre une décision, consultez le dos de la carte du dessus de la pile et utilisez le premier numéro indiqué, sauf si cela conduit à une situation impossible (par ex. si c'est un 5 ou un 6 alors qu'il n'y a que 4 éléments, etc.). Dans ce cas, utilisez le second numéro. Si l'élément choisi par Rachel est indisponible (ou si plusieurs éléments sont visés), partez de ce numéro puis continuez de haut en bas / de gauche à droite / dans le sens horaire jusqu'à accomplir l'action.
- Lorsque vous utilisez le système des numéros pour un élément du réseau, commencez par le bâtiment du milieu de la rangée du haut puis poursuivez dans le sens horaire.

Rachel : possession (P.36 règles)

- Rachel ne gagne ni ressources, ni crédits, ni pubs. Elle gagne en revanche des PV et de la réputation. Lorsqu'elle doit gagner une carte Projet, elle la défausse immédiatement.

Rachel : bonus de financement (P.36 règles)

- Lorsque Rachel gagne un bonus de financement, elle choisit toujours son bonus de financement de PV et gagne donc 1 à 2 PV selon sa valeur actuelle.

Extension : Innovation (P.44 règles)

- **Technologies avancées** : Chaque fois qu'une technologie est utilisée, faites avancer son curseur d'une case vers la droite à la fin de l'action. Un curseur ne peut pas avancer de plus d'une case par tour. Lorsque le curseur franchit une icône roue dentée, construire un développement sous cette technologie, et payer pour l'utiliser, coûte 1 crédit supplémentaire. Ce coût supplémentaire est à régler APRÈS toute réduction due à une carte Projet, capacité d'expert ou position sur la piste Réputation.
- **Jetons bonus de bâtiment** : Retournez ce jeton Bonus de bâtiment côté coloré (actif) dès qu'il y a au moins 3 développements dans les couloirs adjacents (4 dans une partie à 4 joueurs). Lorsque vous placez un ouvrier dans un bâtiment comprenant un jeton Bonus de bâtiment coloré, mais avant de résoudre son action, vous gagnez le bonus indiqué sur ce jeton pour chacun de vos développements adjacents à ce bâtiment. Si Rachel place un ouvrier sur un bâtiment avec un jeton Bonus de bâtiment actif, elle gagne les bonus en PV, réputation ou cartes Projet comme un joueur humain le ferait. En revanche, elle ne gagne ni ressources, ni pubs, ni crédits, et touche 1 PV à la place.

Extension : Adaptations (P.46 règles)

- **Plans spécialisés** : Lors de l'étape Espace d'une croisière, au lieu de gagner un bonus de client comme d'habitude, vous envoyez vos clients dans différents segments du vaisseau. Chaque client devra être placé sur un segment disponible correspondant à son icône pour que vous puissiez accomplir l'action (ou gagner le bonus) de ce segment. Si vous avez plus d'un client, vous pouvez choisir dans quel ordre placer chaque client (résolvez bien l'intégralité de l'action ou du bonus avant de passer au client suivant). Chaque segment ne peut être déclenché qu'une fois par étape Espace. Vous devez observer les règles de construction expliquées dans le module Cabines décalées pour construire ces segments.
- **Technologies avancées** : Comme pour Innovation.

Important

- Vous ne pouvez pas éjecter un de vos propres ouvriers. (P.15 règles)
- Les développements neutres fonctionnent comme ceux des joueurs, mais lorsque vous payez pour les utiliser, vous le faites auprès de la réserve, et non auprès des autres joueurs. (P.17 règles)
- Si vous videz complètement le casier des tuiles Plan, mélangez la défausse et remettez les tuiles dans le casier. (P.20 règles)
- Une case Espace n'est PAS une destination. (P.25 règles)
- Vous devez payer des crédits à **chaque** autre joueur (ou à la réserve, pour les développements neutres) qui possède un développement dans la zone utilisée. (P.14 règles)