

La Concurrence

- Toutes les équipes de la concurrence sont identiques et interchangeables quelle qu'en soit la couleur. (P.6 règles)
- Quand vous devez "placer" une équipe de la Concurrence n'importe où, prenez-la dans la case Concurrence. S'il n'y a plus d'équipe dans la case, aucune équipe n'est placée. (P.6 règles)
- Sur les trois plateaux, chaque nom de site est précédé d'un numéro d'ID (par exemple, Rhéa a un n° d'ID de 7). Vous aurez parfois besoin de sélectionner un site éligible pour une Action de la Concurrence selon son numéro d'ID. (P.6 règles)
- La Concurrence effectue toujours le premier tour de chaque époque. (P.6 règles)
- Le tour de la Concurrence est composé des étapes suivantes : (P.6 règles)
 - Révélez la première carte de la Concurrence et effectuez la ou les Actions indiquées en bas au centre de la carte. Puis défaussez la carte face visible à côté de la pioche.
 - Puis vérifiez si la Concurrence a rempli un ou plusieurs contrats.
- **Action de Site** (P.13 règles) : Quand vous devez placer une base de la Concurrence, piochez-en une aléatoirement dans le récipient opaque et placez-la sur le site. Si ce type de base n'est pas éligible, il n'y a pas d'Événement Base correspondant (mais la base reste en place). Pour les cartes avec 2 sites (nom A/nom B) : Si les deux sites ont une base, défaussez la carte et piochez-en une nouvelle.
- **Action Découverte et Contrat** (P.14 règles) : Si l'une ou l'autre peut être faite, continuez avec l'Action. Cependant, si aucune ne peut être effectuée, défaussez la carte et piochez en une nouvelle.
- **Action d'Offre** (P.14 règles) : Si une carte défaussée contient deux Actions Voyager ou Bâtir, celle-ci ne compte qu'une fois.
- **Action progrès** (P.21 règles) : Exemple avec 'Av/PS & Toutes Offres' Av signifie Avancée et PS Propulseur de Saut.
 - Si les deux cartes Progrès sont toujours disponibles, enlevez celle avec la récompense (1 F ou 2 F). La Concurrence marque la récompense en Profit.
 - S'il n'y a qu'une carte, enlevez-la.
 - Si plus aucune carte n'est disponible, rien ne se passe. Passez à l'Action d'Offre.
 - Si une Action Progrès est marquée d'un astérisque (*), enlevez la carte indiquée seulement si la Concurrence a déjà rempli la condition de cette carte.
- **(Alien)** Si la Concurrence révèle la tuile Phobos ou Introvs, défaussez-la et piochez une autre tuile Alien. (P.25 règles)
- La Concurrence ignore les bonus et bénéfices des **colonies** indiqués sur le Plateau Annexe et ne gagne pas de profit à la fin de partie suivant le nombre de colonies qu'elle contrôle. (P.27 règles)

Votre Tour de Jeu

- La descriptions de chaque phase d'un tour est disponible sur l'aide de jeu multijoueur officielle.
- Chacun de vos tours est composé des étapes suivantes effectuées dans l'ordre indiqué :
 - 0 : (Stellaire) Avancer vers l'étoile.
 - 1 : **Faire une Action**. Pour augmenter la valeur de l'action, il est possible d'utiliser des cartes en mains.
 - 2 : **Réclamer la récompense d'un contrat**. Il est possible de remplir et réclamer la récompense de plusieurs contrats pendant le même tour. Votre base initiale n'est jamais prise en compte dans les conditions des contrats. (P.7 règles)
 - 3 : **Transférer gratuitement une équipe**.
 - 4 : **Défausser les cartes jouées & remplir les cases Offre**. Si la pioche est vide, la case reste vide.
 - 5 : **Piocher une carte si vous avez quatre cartes ou moins en main**. Si la pioche est vide, ne piochez aucune carte.
- Certaines capacités "Atout" des cartes peuvent être jouées pendant le tour de la Concurrence.

Actions possibles

- La descriptions de chaque action est disponible sur l'aide de jeu multijoueur officielle.
- Pour effectuer les Actions Voyager, Produire et Coloniser, une de vos bases doit être présente sinon l'Action est impossible. (P.7 règles)
- **Voyager** (P.9 règles) : Distance parcourue = 1 pour décoller + X pénalité de gravité notée (il peut y avoir une pénalité aussi sur la destination) + X pour traverser les frontières des régions adjacentes + 1 pour atterrir.
- Une équipe sur la Ceinture d'Astéroïdes ne peut plus effectuer d'Action pour le reste de l'époque en cours. (P.9 règles)
- **Bâtir** (P.11 règles) : Chaque site a un coût de construction, noté b#. L'action bâtir est possible si :
 - vous avez une équipe sur le site.
 - le site n'a pas encore de base.
 - si le site a une ou plusieurs cases d'exploration, toutes sont occupées par une tuile Découverte.
- Si votre Action Bâtir est faite sur un site où une tuile Découverte est déjà revendiquée par une équipe de la Concurrence, cette dernière gagne 2 F de profit puis retirez son équipe. (P.11 règles)
- **Produire** (P.12 règles) : Une tuile est éligible si elle a une valeur de production (P#), et vous avez une base de n'importe quel type dessus (une équipe n'a pas besoin d'être présente). Il n'est pas obligatoire de produire sur toutes les tuiles avec un P# en même temps. Par exemple si vous jouez une carte Produire 1 de votre main, vous pouvez produire sur une tuile P1. Si cette tuile dispose d'une base de type Raffinerie, vous gagnez alors 2 terracrédits. La Raffinerie ne rajoute pas de coût supplémentaire à l'action Produire même si elle fait passer une tuile Découverte de P1 à P2.
- Clarifications des Actions Spéciales (P.12 règles) :
 - Prototype Antimatière : Ceci n'est pas une Action Voyager standard et ne requiert aucune autre carte ou Infra.
 - Sonde en Espace Proche/en Espace Lointain : Le site doit avoir une case d'exploration. Un site 'vide' est un site ne contenant aucun élément de jeu.

Important

- Quand une valeur est calculée dans SpaceCorp, faites toujours toutes les additions et soustractions avant d'appliquer toute multiplication ou division. (P.6 règles)
- Dans les époques suivantes, vous pourrez aussi tirer du profit de la tuile Découverte placée en Héritée sur votre QG. (P.12 règles)
- **1er Au-delà** : Ce marqueur donne au camp qui le possède de meilleures options de mise en place lors de l'époque suivante.
- Si vous construisez une base sur un site où se trouve une équipe de la Concurrence, retirez cette équipe (vers Case de la Concurrence). Si l'équipe se trouvait sur une tuile Découverte, la Concurrence est indemnisée de 2 F . **Cependant l'inverse n'est pas applicable**, si la Concurrence construit sur une tuile que vous avez revendiquée, vous recevez 2 F mais votre équipe reste sur le site, elle n'est pas retirée du plateau. (P.11 règles)
- **Vous pouvez avoir des cartes Infra portant le même nom** dans différents emplacements de votre QG car les règles décrivant les Infra ne contiennent aucune restriction.

Tuiles Découverte (P.10 règles)

- Une tuile Découverte révélée indique une ou plusieurs découvertes naturelles et fournira également un(e) ou plusieurs :
 - Récompenses immédiates (en bas à gauche) ;
 - Attributs permanents (en bas à droite) ;
 - Symboles comme l'Eau ou la Vie, entre autres, utiles pour certaines bases, contrats, effets d'Atout, etc.
- Les récompenses et attributs peuvent inclure :
 - Des Teracredits.
 - Gén.# : avancez votre cube génétique marron d'autant de cases sur la Roue des Progrès.
 - Rév.# : avancez votre cube révélation noir d'autant de cases sur la Roue des Progrès.
 - P# : gagnez le profit indiqué à chaque fois que vous faites l'Action Produire sur cette tuile.
 - Base# : le coût de construction d'une base est réduit (ou augmenté) de la valeur notée.
 - Col# : recevez ce montant de Points de Colonie (PC) pendant l'Action Coloniser sur ce site.
- Si la récompense ou le bonus de la tuile Découverte est écrit en rouge, il a un effet spécial : se référer à la règle de Contact avec une culture Alien.
- L'Action Explorer est le seul moyen pour une équipe de revendiquer un lieu et cette revendication reste en vigueur tant que l'équipe reste sur la tuile.

Fin d'une époque (P.15 règles)

- À la fin de l'époque Navigateurs ou Planétaires, préparez l'époque suivante en effectuant les étapes ci-dessous, dans l'ordre :
 - La Concurrence gagne X F , où X est égal à la paire base/tuile Découverte de la Concurrence avec la plus grande valeur de Production actuelle.
 - Vous pouvez choisir une tuile Découverte du plateau qui a une valeur P# et est accompagnée d'une de vos bases. Placez-les ensemble sur le site de Production Hérité de votre QG. Cette paire tuile/base pourra continuer à Produire pendant l'époque suivante comme si elle était sur le plateau. S'il y a déjà une paire tuile/base dans la case Production Héritée d'une époque précédente, retirez l'ancienne tuile du jeu et remplacez l'ancienne base dans votre réserve.
 - Les cartes jouées restent sur votre QG. Retirez du jeu toutes les autres cartes d'époque et de la Concurrence, où qu'elles se trouvent (main, offre, défausse, pioche). Si vous terminez l'époque Planétaires, les cartes Progrès restent où elles sont.
 - Remettez vos équipes et vos bases sur votre QG.
 - Mettez de côté les équipes et les bases de la Concurrence.
 - Remettez les tuiles Découverte dans la boîte.
 - Enlevez les équipes de la Concurrence du Tableau des Contrats.
 - Remplacez le plateau de jeu actuel avec le suivant.
 - Si vous terminez l'époque Navigateurs, retournez le plateau Navigateurs sur son côté Annexe et placez-le sur la table à côté du plateau Planétaires. Si vous terminez l'époque Planétaires, laissez le plateau Annexe où il se trouve.

Atout

- Il ne faut pas tenir compte du texte écrit sur la carte : Consultez le tableau sur l'aide de jeu solo officielle. (P.8 règles)
- Jouer un Atout n'est pas une Action.

Epoque Planétaires

- Toutes les régions au-delà de la ceinture d'astéroïdes sur le plateau Planétaires (et toutes les régions sur le plateau Stellaires) subissent des radiations. (P.18 règles)
- Si une Action Voyager ou Bâtir utilise au moins une valeur protégée sur une carte ou une Infra alors l'Action complète est protégée. (P.18 règles)
- Chaque Action Voyager qui commence dans une région avec une Usine de Bouclier, pas juste ce site, est automatiquement protégée. Vos Actions Bâtir effectuées dans la même région qu'une Usine de Bouclier sont automatiquement protégées. (P.18 règles)
- Une Action Voyager ou Bâtir **non protégée** n'importe où sur le plateau Planétaires vous coûte 2T. Si Stellaires, vous coûte 3T. (P.18 règles)
- Si vous voulez faire une Action pour laquelle vous n'arrivez pas à atteindre la valeur suffisante, vous pouvez payer 1T de votre profit par point de valeur manquant, jusqu'à un maximum de 3T. De plus le profit dépensé doit être strictement inférieur à la valeur totale accumulée par d'autres moyens. (P.18 règles)
- Si un marqueur est sur un **contrat** de l'époque Navigateurs alors le contrat Planétaires correspondant (immédiatement à droite) vaut sa valeur faciale. Si un contrat Navigateurs n'a pas de marqueur, alors le contrat Planétaires correspondant a une valeur égale aux deux récompenses cumulées. (P.19 règles)
- **Progrès** (P.20 règles): Lorsque votre cube génétique marron atteint la case 'Avancée ou Adaptation' de sa Roue des Progrès, vous gagnez une carte Adaptation. Lorsque votre cube révélation noir atteint cette case, vous gagnez une carte Avancée. Choisissez une carte parmi celles disponibles sur le plateau Annexe. Vous ne pouvez pas détenir deux cartes avec le même nom. Gagnez immédiatement un profit égal au chiffre indiqué dans le cercle (si présent).

Epoque Stellaires

- Il n'y a plus de coût pour décoller ou atterrir. (P.24 règles)
- **Piste d'approche** (P.24 règles) :
 - Quand une de vos équipes arrive dans un système, placez-la sur la piste dans la case la plus éloignée de l'étoile. Une équipe sur une piste ne peut pas effectuer d'Actions.
 - Au début de chacun de vos tours, avancez chacune de vos équipes d'une case sur sa piste d'approche. Si elle est dans la case la plus à droite, placez-la sur l'étoile.
- **Le Bras d'Orion** (P.24 règles) : Une équipe ne peut pas voyager vers une région "Bras d'Orion" sauf si Elle part d'une région directement adjacente et que vous avez une colonie dans cette région.
- Une équipe dans une région Bras d'Orion ne peut plus effectuer d'Actions pour le reste de la partie.
- Quand la première équipe (la vôtre ou celle de la Concurrence) arrive dans une région Bras d'Orion, son propriétaire gagne immédiatement 5F. Par la suite, quand une équipe arrive dans une région inoccupée Bras d'Orion, son propriétaire gagne 2F. (P.24 règles)
- Une équipe ne peut jamais finir son tour dans une des quatre régions vides. (P.24 règles)
- Certains effets se réfèrent à quelque chose de 'proche' (la base Sécurité, par exemple). Proche est défini par une distance de 20 ou moins de ce à quoi il fait référence. (P.24 règles)
- **Action Explorer** (P.25 règles) : placez une tuile Découverte dans toutes les cases d'exploration de la région avec cette seule Action. Vous piocherez en premier une tuile Primaire, suivie une à une par X tuiles Secondaires. Prenez tout de suite les récompenses immédiates de chaque tuile.
- **Action Bâtir** (P.26 règles) : Quand une de vos équipes sur une étoile effectue l'Action Bâtir, vous construisez des bases éligibles sur toutes les tuiles Découverte de la région avec cette seule Action. Si la Concurrence a déjà revendiqué les tuiles Découverte, elle reçoit 2F normalement (au total ; pas par tuile)
- **Etablir des colonies** (P.25 règles) : vous pouvez choisir de 'Coloniser' une région dans laquelle toutes les cases d'exploration sont occupées par vos bases et aucune colonie n'est déjà présente. La présence d'une équipe n'est pas requise.
 - Une colonie vous donne les avantages suivants (seulement à vous, jamais à la Concurrence) :
 - 1 PC pour coloniser les régions "proches".
 - Vous pouvez faire l'Action Voyager vers une région Bras d'Orion adjacente.
 - À la fin de l'époque, vous recevrez des profits en fonction du nombre de colonies contrôlées.
- **Contrat** : la récompense pour avoir réalisé un contrat Stellaires est égale à la somme de toutes les récompenses non rempli des époques précédentes. (P.26 règles)

Fin de Partie (P.27 règles)

- À fin de l'époque Stellaires, ajustez vos profits en fonction du nombre de colonies que vous avez établies.
- Si votre total dépasse celui de la Concurrence de 11F ou plus, vous gagnez et dominez l'espace exploré.
- Si votre total dépasse celui de la Concurrence de 1-10F, vous gagnez d'une courte marge sur un marché ultra concurrentiel.
- Si votre total égale celui de la Concurrence, le marché est équilibré sans leader économique.
- Si le total de la Concurrence dépasse le vôtre de 1-10F, vous avez une affaire viable, mais êtes quand même second.
- Si le total de la Concurrence dépasse le vôtre de 11F ou plus, vous avez perdu et la Concurrence rachète vos entreprises.