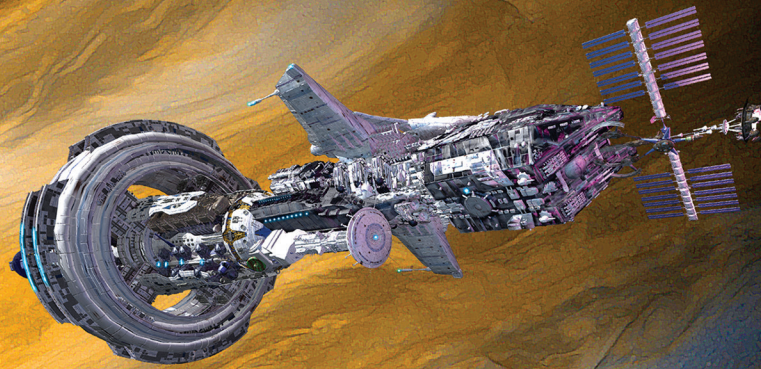


SPACECORP ENTREPRISES

Règles Multijoueurs



Introduction

! *Note – Ce livret de règles est utilisé uniquement de 2 à 4 joueurs. Si vous jouez en solo, rangez ce livret dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin. Utilisez plutôt le livret "Règles Solo".*

SpaceCorp : Entreprises est une extension pour *SpaceCorp* et vous aurez besoin du jeu de base de *SpaceCorp* pour jouer. *SpaceCorp : Entreprises* ajoute 14 plateaux QG, de nouveaux contrats et plusieurs nouvelles cartes pour *SpaceCorp* en mode multijoueur. Il est préférable de bien connaître *SpaceCorp* avant de jouer avec *SpaceCorp : Entreprises*.

Notez qu'à la différence de *SpaceCorp*, les joueurs devront jouer les trois époques dans une partie de *SpaceCorp : Entreprises*. En effet, chaque QG a des forces et des faiblesses qui trouvent leur équilibre sur une partie complète se jouant sur les trois époques.

Sauf mention contraire, toutes les règles du jeu de base en mode multijoueur s'appliquent à *SpaceCorp : Entreprises*.

Index

Matériel	1
Mise en place époque 1 : <i>Navigateurs</i>	2
Utiliser les nouveaux QG	3
Le huitième contrat	3
Mise en place époque 2 : <i>Planétaires</i>	3
Le Leader	4
Mise en place époque 3 : <i>Stellaires</i>	4
Option de profit final pour <i>Stellaires</i>	4

Matériel

14 QG uniques

Chaque QG représente une faction terrienne explorant la galaxie, avec ses propres motivations, avantages et inconvénients. Ces QG sont recto-verso, avec une face servant pour le jeu solo uniquement. Chaque QG a plusieurs attributs :



- Un nom et un numéro d'ID uniques (en haut à gauche) et le nombre de joueurs avec lequel l'utiliser.
- Un résumé modifié de la séquence de jeu avec les instructions spécifiques à la faction.
- Les pouvoirs spécifiques à la faction, dont certains s'appliquent pour toute la partie et d'autres dont l'effet commence à l'époque *Planétaires* ou *Stellaires*.
- Les cartes de départ spécifiques à la faction et le positionnement des équipes pour chaque époque.
- Certains QG ont des limitations spécifiques à la faction indiquées par le symbole **!**.
- Certains QG ont des limitations au nombre et au type de bases disponibles pour cette faction.

Pièces de jeu

Un disque **contrat rempli** supplémentaire est fourni pour être utilisé avec les cartes Contrat.

Cartes

Plusieurs nouvelles cartes sont fournies, dont certaines remplacent les cartes de *SpaceCorp*.

Nouvelles cartes Action

Trois nouvelles **cartes Action** sont fournies pour jouer avec *SpaceCorp* et *SpaceCorp : Entreprises*.

Procédez à ces changements permanents aux paquets des époques.

- 1 Retirez la carte d'origine N43 (**Sauvetage**) du paquet *Navigateurs* et remplacez-la avec la nouvelle carte N43a. Vous pouvez jeter la carte N43 d'origine.
- 2 Ajoutez la nouvelle carte P59 (**Sauvetage**) au paquet *Planétaires*.
- 3 Ajoutez la nouvelle carte S77 (**Négociations**) au paquet *Stellaires*.



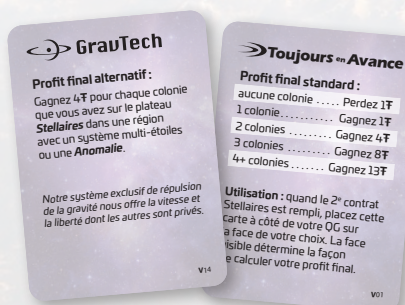
Nouvelles cartes Contrat

Neuf nouvelles **cartes Contrat** sont utilisées au début de chaque époque afin de choisir un huitième contrat pour cette époque. Chacun de ces contrats possède deux parties, chaque partie indiquant un contrat possible, les **TF** remportés en remplissant ce contrat ainsi que le nombre de joueurs nécessaire pour pouvoir choisir le contrat.



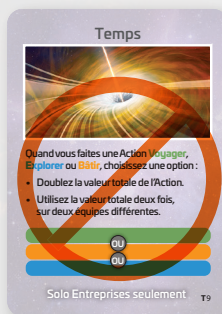
Cartes de Décompte Stellaires

14 cartes recto-verso sont utilisées par les joueurs pour indiquer leur option de profit final *Stellaires*.



Carte Temps supplémentaire

La carte **Temps** est utilisée uniquement pour le mode solo.



Mise en place époque 1 : Navigateurs

Les étapes de ce livret correspondent à celles des pages 4 et 5 du livret de règles multijoueurs de *SpaceCorp*. N'hésitez pas à vous y référer.

A Plateaux – Placez le plateau *Navigateurs* sur la table. Placez le **tableau des Contrats** à côté de ce plateau avec sa face appropriée visible (“1-2 joueurs” ou “3-4 joueurs”).

B QG – Remettez les **QG** du jeu de base dans la boîte; vous ne les utiliserez pas pour jouer à *SpaceCorp : Entreprises*.

1. Rassemblez les **QG** de *SpaceCorp : Entreprises* correspondants au nombre de joueurs : quatorze à trois ou quatre joueurs, neuf à deux joueurs. Mélangez-les.
2. Piochez-en quatre au hasard et placez-les sur la table à la vue de tous, face multijoueurs visible.
3. Un joueur, désigné pour être le premier seulement pour ce choix, sélectionne et prend le **QG** qu'il jouera.
4. Piochez et placez alors un autre **QG** pour que quatre **QG** soient de nouveau disponibles. Le joueur suivant en sens horaire choisit un **QG** parmi ces quatre **QG**.
5. Répétez l'étape 4 pour le troisième et le quatrième joueur (s'il y en a). Remettez les **QG** inutilisés dans la boîte. Chaque joueur prend une aide de jeu dans la boîte de base.

C Contrats – Placez les disques orange **contrat rempli** dans leurs cercles du tableau des Contrats. Puis le joueur avec le **QG** au numéro d'ID le plus élevé choisit un huitième contrat pour l'époque, de la façon suivante (voir l'illustration en page 3) :

1. Mélangez les trois **cartes Contrat** de *SpaceCorp : Entreprises* pour l'époque *Navigateurs* et piochez-en une au hasard.
2. Lisez les deux contrats sur la carte piochée et choisissez-en un.
3. Glissez la carte Contrat sous le tableau des Contrats directement sous la colonne *Navigateurs* de façon que seul le contrat choisi soit visible.
4. Placez le huitième disque contrat rempli sur le côté gauche de la carte.

D Tuiles Découverte – Mélangez les six tuiles Découverte **e1** face cachée, puis empilez-les pour former une pioche sur l'espace dédié du plateau. Faites de même pour les trois tuiles Découverte **e2**.

E Marqueurs Au-delà – Placez les deux marqueurs **Au-delà** sur le site Ceinture d'Astéroïdes du plateau de jeu.

F Couleurs des joueurs – Chaque joueur choisit une des quatre couleurs puis rassemble tous les cubes en bois et les pions base de cette couleur. Placez-les dans les espaces dédiés de votre **QG**. Empilez les bases par type. Si votre **QG** indique que vous ne recevez pas certaines bases, remettez-les dans la boîte.

G Équipes – Chaque joueur prend le nombre d'équipes à sa couleur indiqué sur son **QG** pour l'époque *Navigateurs* et les place sur le site “Terre” du plateau. *Elles forment vos équipes de départ*. Placez vos équipes restantes sur vos **QG**.

H Marqueurs Progrès – Chaque joueur place un cube marron et un cube noir sur l'emplacement "Départ" de la Roue des Progrès de son QG. Si le QG d'un joueur précise qu'il n'a pas l'un ou l'autre de ces cubes, remettez ce cube dans la boîte.

I Pioche Navigateurs – Prenez le paquet de cartes *Navigateurs*. Enlevez les douze cartes marquées "Départ", mélangez-les et mettez-les face cachée. N'ajoutez pas de cartes **Temps** au paquet *Navigateurs*, elles seront distribuées aux joueurs à la prochaine étape.

J Main de départ – Chaque joueur reçoit une main de départ pour l'époque *Navigateurs* composée des cartes indiquées sous le nom de leur QG. Ceci peut inclure des cartes Départ *Navigateurs* piochées au hasard, des cartes **Temps**, des cartes spécifiques ou pas de carte du tout.

1. Le joueur avec le QG au plus bas numéro d'ID est le premier joueur. Le tour se fera ensuite en sens horaire.
2. Dans l'ordre du tour, si vous devez recevoir des cartes Départ *Navigateurs* piochez-les dans le paquet des cartes Départ.
3. Si vous recevez des cartes **Temps**, prenez-les parmi celles disponibles. Notez que certaines cartes **Temps** ne sont obtenues qu'avec trois ou quatre joueurs. Mettez ensuite de côté les cartes **Temps** restantes; elles ne seront pas utilisées pour cette époque.
4. Si vous recevez des cartes *Navigateurs* spécifiques pour votre main initiale, identifiées par le numéro de la carte sur leurs QG, prenez-les dans la pioche.
5. Mélangez le paquet *Navigateurs* et placez les cartes Départ restantes face cachée au-dessus pour former la pioche.

K Profits – Empilez les marqueurs Profit des joueurs sur l'espace "0" de la Piste des Profits (avec leur face "+50" cachée). L'ordre des joueurs n'affecte pas le placement des marqueurs.

L Offre de Cartes – Piochez les quatre premières cartes du paquet et placez-les face visible sur les quatre cases dédiées du plateau.

Et je fais quoi du reste ?

Laissez le reste des cartes, pions et plateaux dans la boîte; la plupart entrera en jeu lors des époques suivantes.

Paré au lancement – Le premier joueur commence la partie.

Utiliser les nouveaux QG

Chaque QG amélioré fonctionne comme un QG de base et ajoute les règles spéciales et les ajustements indiqués. Quand une règle spéciale d'un QG contredit le livret de règles, le QG l'emporte.

- Les ajustements aux étapes "À votre tour", uniques pour chaque QG, sont écrits en jaune et s'appliquent pendant les trois époques.
- Les règles spéciales "Toutes les époques" d'un QG s'appliquent à toutes les époques sauf si elles sont limitées à *Navigateurs*.
- Les règles spéciales "Planétaires et Stellaires seulement" d'un QG s'appliquent à ces deux époques sauf mention contraire.
- Les règles spéciales "Stellaires seulement" s'appliquent seulement à cette époque.

Le huitième contrat

Il y a désormais huit contrats disponibles à chaque époque. Le contrat 8 fonctionne comme les sept autres. Lorsqu'il est rempli, le joueur gagne les profits et déplace le disque contrat rempli sur la droite. Si le contrat 8 n'est pas rempli à cette époque, sa récompense est ajoutée à l'époque suivante. *Comme dans le jeu de base, la fin d'une époque est déclenchée quand six contrats sont remplis.*



Exemple : Flo fait une action Voyager et réclame le 1^{er} marqueur Au-delà. Puisqu'il a déjà bâti deux bases, il déplace le disque orange de la gauche à la droite de la carte Contrat et gagne 2F. Ce contrat ne peut plus être réclaté pour le reste de la partie.

Mise en place époque 2 : Planétaires

A Tuiles Découverte – Mélangez face cachée les six tuiles Découverte **e1** puis empilez-les pour former une pioche sur l'emplacement dédié du plateau. Faites de même pour les quatorze tuiles **e2** (en faisant deux piles), puis avec les huit tuiles **e3**.

B Équipes – Chaque joueur prend le nombre d'équipes indiqué sur son QG pour l'époque *Planétaires* et les place sur sa base dans la région "Système Solaire Intérieur" du plateau *Planétaires*.

C 1^{er} Au-delà – Si un joueur possède le marqueur 1^{er} Au-delà (de l'époque *Navigateurs*), il peut mettre une de ses équipes sur le site astéroïde "Cérès". Dans ce cas, il pioche et place une tuile Découverte **e1** sur ce site, prend les récompenses immédiates de la tuile, et revendique la Découverte.

D 2^e Au-delà – Si un joueur possède le marqueur 2^e Au-delà, il peut mettre une de ses équipes sur le site astéroïde "Vesta" (non exploré).

E Marqueurs Au-delà – Placez les deux marqueurs Au-delà sur le site Nuage d'Oort.

F Main de Départ – Prenez le paquet *Planétaires*. Retirez les douze cartes "Départ", mélangez-les et placez-les face cachée. Chaque joueur reçoit une main initiale pour l'époque *Planétaires* comme indiqué sur son QG et prend les cartes **Temps** et les cartes *Planétaires* indiquées. Les joueurs recevant des cartes Départ *Planétaires* les piochent dans le paquet Départ. Mettez ensuite de côté les cartes **Temps** qui ne vont pas dans des mains de départ.

G Pioche Planétaires – Mélangez le paquet *Planétaires* et placez les cartes Départ restantes au-dessus pour former la pioche.

H Offre de cartes – Piochez les quatre premières cartes du paquet et placez-les face visible sur leurs cases dédiées du plateau.

I Cartes Progrès – Placez les seize cartes **Adaptation** et **Avancée** marquées du symbole *Planétaires* sur les emplacements prévus du plateau Annexe. Empilez les cartes portant le même nom, la carte avec la récompense Profit (par exemple : “1F”) au-dessus de celle sans récompense Profit.

Roue des Progrès – Si le cube génétique d’un joueur a atteint ou franchi la case “départ” sur sa Roue des progrès pendant l’époque *Navigateurs*, il gagne une carte **Adaptation**.

J Contrat 8 Nouvelle étape! – Le joueur avec le moins de profit (celui avec le plus haut n° d’ID de QG en cas d’égalité) choisit un 8^e contrat *Planétaires* :

1. Mélangez les trois cartes Contrat de *SpaceCorp : Entreprises* pour l’époque *Planétaires* et piochez-en une au hasard.
2. Choisissez l’un des deux contrats de la carte piochée.
3. Glissez la carte sous le tableau des Contrats au-dessous de la colonne *Planétaires* afin que seul le contrat choisi dépasse.
4. N’ajustez pas la position du disque contrat rempli.

Paré au lancement – Le joueur avec une équipe sur Cérès joue en premier pour cette époque. S’il n’y en a pas, le joueur avec le moins de profit joue en premier (plus haut n° d’ID de QG en cas d’égalité).

Le Leader

L Certaines règles des époques *Planétaires* et *Stellaires* se réfèrent au Leader. C’est le joueur possédant plus de F que tous les autres joueurs quand la règle doit s’appliquer. En cas d’égalité, il n’y a pas de Leader.

Mise en place époque 3 : Stellaires

A Tuiles Découverte – Mélangez les seize tuiles Découverte Primaires face cachée, puis empilez-les pour former deux pioches égales. Placez-les sur leurs emplacements dédiés du plateau. Faites de même avec les douze tuiles Secondaires, puis les cinq tuiles Alien.

B Équipes – Chaque joueur prend le nombre d’équipes indiqué sur son QG pour l’époque *Stellaires* et les place sur sa base de la région centrale “Sol” du plateau *Stellaires*.

C 1^{er} Au-delà – Si un joueur possède le marqueur 1^{er} Au-delà (de l’époque *Planétaires*), il peut mettre une de ses équipes dans la région “Alpha du Centaure”, directement sur le symbole de l’étoile.

D 2^e Au-delà – Si un joueur possède le marqueur 2^e Au-delà, il peut mettre une de ses équipes dans la région “Luhman 16”, sur la case de la piste d’approche la plus éloignée de l’étoile. Rangez les marqueurs Au-delà dans la boîte.

E Main de Départ – Prenez le paquet *Stellaires*. Retirez les douze cartes “Départ”, mélangez-les et placez-les face cachée. Chaque joueur

reçoit une main initiale pour l’époque *Stellaires* comme indiqué sur son QG et prend les cartes Temps et les cartes *Stellaires* indiquées. Les joueurs recevant des cartes Départ *Stellaires* les piochent dans le paquet Départ. Mettez ensuite de côté les cartes Temps restantes. Chaque joueur place la carte de décompte *Stellaires* correspondant à son QG à côté du plateau des Contrats, pour être sélectionné au cours de l’époque.

F Pioche Stellaires – Mélangez le paquet *Stellaires* et placez les cartes Départ restantes au-dessus pour former la pioche.

G Offre de cartes – Piochez les quatre premières cartes du paquet et placez-les face visible sur leurs cases dédiées du plateau.

H Cartes Progrès – [Pour rappel : toutes les cartes Progrès de l’époque *Planétaires* non réclamées doivent toujours être sur le plateau Annexe.] Placez les seize cartes **Adaptation** et **Avancée** marquées du symbole *Stellaires* sur les emplacements prévus du plateau Annexe. Empilez les cartes portant le même nom, la carte avec la récompense Profit (par exemple : “2F”) au-dessus de celle sans récompense Profit.

I Tuiles Colonie – Prenez toutes les tuiles Colonie indiquant le bon nombre de joueurs sur leur gauche (il y a 20 colonies à 4 joueurs, 17 à 3 joueurs et 12 à 2 joueurs). Placez les tuiles sur leurs emplacements dédiés du plateau Annexe. Rangez les tuiles Colonie inutilisées dans la boîte.

J Contrat 8 Nouvelle étape! – Le joueur avec le moins de profit (celui avec le plus haut n° d’ID de QG en cas d’égalité), choisit un 8^e contrat *Stellaires* :

1. Mélangez les trois cartes Contrat de *SpaceCorp : Entreprises* pour l’époque *Stellaires* et piochez-en une au hasard.
2. Choisissez l’un des deux contrats de la carte piochée.
3. Glissez la carte sous le tableau des Contrats au-dessous de la colonne *Stellaires* afin que seul le contrat choisi dépasse.
4. N’ajustez pas la position du disque contrat rempli.

Paré au lancement – Le joueur avec une équipe sur Alpha du Centaure joue en premier pour cette époque. S’il n’y en a pas, le joueur avec le moins de profit joue en premier (plus haut n° d’ID de QG en cas d’égalité).

Option de Profit Final de Stellaires

Chaque QG a une carte correspondante qui détaille un profit final alternatif que le joueur peut choisir d’appliquer à la fin de l’époque *Stellaires*, au lieu d’appliquer le bonus de profit final standard selon le nombre de colonies.

Tous les joueurs doivent choisir entre l’option de profit final standard ou de leur QG à la fin du tour de joueur pendant lequel le deuxième contrat *Stellaires* est rempli. À la fin de ce tour, tous les joueurs annoncent leur décision, dans l’ordre du tour, en commençant par le joueur qui vient juste de terminer son tour, en prenant sa carte de Décompte *Stellaires* située à côté du tableau des Contrats et en la plaçant sur la face de son choix à côté de son QG, afin que tous les joueurs puissent la voir.

Une fois qu’un joueur a choisi son option de profit final, il ne peut pas changer d’avis.

Nuts! Publishing

SpaceCorp : Entreprises