



# VIA NEBULA

BUT DU JEU

(SPACE COWBOYS)



VOUS INCARNEZ DES EXPLORATEURS TENTANT DE RECONQUÉRIR LA VALLÉE DE NEBULA. VOUS EXPLOREZ DES CHEMINS DE BRUME POUR TRANSPORTER DES RESSOURCES JUSQU'À VOS CHANTIERS SITUÉS SUR LES RUINES DES ANCIENNES CITÉS. VOUS ACCUMULEZ DES POINTS DE PRESTIGE EN RÉALISANT DES CONTRATS ET EN OUVRANT DES EXPLOITATIONS.

## 1 / MISE EN PLACE



- Mettez le jeu du bon côté pour le **niveau de difficulté**.
- Distribuez 2 cartes **contrat privé** à chaque joueur.
- Mélangez les cartes **contrat standard** et placez les 4 premières sur leur emplacement du plateau.
- Posez la **carte fin de partie**.
- Retirez un des jetons 5 **spéciaux d'exploitation**. Mélangez les jetons restants avec les autres jetons *Exploitation* et déposez les sur les cases plaines (vertes) du plateau.
- Retirez les 4 jetons spéciaux et remplacez-les par les ressources indiquées selon le nombre de joueurs. Elles deviennent des **exploitations neutres**.
- Chaque joueur agence son plateau selon le nb de joueurs.

## 2 / TOUR DE JEU



- ON PEUT EFFECTUER 2 ACTIONS PARI MI LES 6 DISPONIBLES. ON PEUT EFFECTUER 2 FOIS LA MÊME ACTION :

- **POSER UN ARTISAN** : le joueur pose son ouvrier sur une exploitation et récupère le jeton (P.V en fin de partie). Il pose autant de ressources qu'indiqué sur le jeton.
- **POSER UN CHANTIER** : il se pose sur la moitié de case d'une ruine libre. L'autre moitié pourra être occupée par lui ou un autre joueur. Pas plus de chantiers posés que de villes restantes à construire.
- **EXPLORER UNE ZONE DE BRUME** : le joueur prend une tuile verte sur l'emplacement le plus à gauche de son plateau et la pose sur une zone de *Brume*. Cette zone doit être adjacente à un élément du joueur ou toucher une case ou tuile de plaine vide (verte).
- **EXPLORER UNE FORÊT PÉTRIFIÉE** : idem que zone de *Brume* mais sur icône *Forêt pétrifiée*. Cette action coûte les 2 actions du joueur.
- **TRANSPORTER UNE RESSOURCE JUSQU'À UN CHANTIER** : le joueur prend une ressource de n'importe quelle exploitation et l'achemine vers son chantier uniquement par des cases de plaine vide. On peut atteindre son chantier par n'importe quel bord de l'hexagone.



- **CONSTRUIRE UN BÂTIMENT** : le joueur peut construire un bâtiment s'il a les ressources nécessaires pour remplir un de ses contrats en main ou un des 4 exposés sur le plateau. Ensuite :
  - Le joueur récupère son chantier et les ressources dépensées retournent dans la réserve.
  - On peut appliquer le pouvoir de la carte.
  - Les ressources restantes vont dans la zone de ressource de son plateau (-1pt/ressource en fin de partie).
  - Remplacez le contrat visible utilisé.

## 3 / FIN DE PARTIE



- Le jeu se termine dès qu'un joueur construit son 5<sup>ème</sup> bâtiment. Il s'empare de la carte *Fin de partie* et les autres joueurs ont encore un tour de jeu. En fin de partie, les ressources restantes sur les chantiers et les exploitations privées, sont disposées dans la *Zone de ressources* du plateau du joueur. On compte :
  - Les points des jetons d'Exploitation.
  - Les points sur les cartes des contrats honorés.
  - Les points des explorateurs (sous les tuiles vertes du plateau).
  - Les 2 points de la carte *Fin de partie*.
  - On retranche 1 point par ressource restante sur son plateau.

