

# Space Pioneers

## Composantes du Jeu :

64 cartes-planètes (8 planètes différentes)

5 Cartes Top Secret

32 Cartes-Vaisseaux (8 vaisseaux différents)

5 Cartes Missions

1 Carte Mission Solo

**Dans les pionniers de l'espace** chaque joueur construit son propre réseau d'approvisionnement avec des vaisseaux spatiaux faisant la navette entre les planètes. Le but du jeu est de collecter le plus de points de victoire possible.

- On peut gagner des points sous la forme de cartes-planète. Pour avoir une carte comme point de victoire, la même planète doit être jouée au moins 2 fois dans un réseau. Le joueur enlève alors la carte déjà jouée et la prends comme point de victoire.
- Vous pouvez aussi gagner des points de victoire en complétant des missions et des tâches top secret.

**Avant que la partie commence**, Les cartes vaisseaux et planètes sont brassées ensemble. Chaque joueur reçoit 3 cartes dans sa main. 2 autres cartes sont placées face vers le haut à côté du paquet de cartes brassé. Chaque joueur prends une carte Top Secret et une carte Mission. Les cartes missions doivent être face vers le haut. Elles sont les mêmes pour tous les joueurs mais les cartes Top Secret sont toutes différentes. Le dernier joueur à avoir visité un planétarium commence.

### Tour du joueur actif:

- Pour commencer, le joueur pige une carte.
- Ensuite il joue une carte et peut-être ramasse une planète (représentant un point de victoire) ou complète une mission.
- Optionnellement, le joueur peut retirer un vaisseau de sa main ou de son réseau d'approvisionnement.

**Pigez une carte.** Premièrement, le joueur actif pige une carte. Il décide s'il prend une des cartes déjà dévoilées ou s'il en pige une nouvelle. S'il prend une des cartes déjà dévoilées, la prochaine carte du paquet la remplace.

**Jouez une carte.** Le joueur joue une carte. Premièrement, les joueurs doivent avoir un vaisseau en face d'eux. Dans les prochains tours, des connections peuvent être faites à cette carte en jouant une carte compatible dessous, au-dessus ou à côté d'une carte déjà présente dans le réseau. De cette façon chacun construit son propre réseau d'approvisionnement. Lorsque vous jouez des cartes, il ne peut jamais y avoir 2 planètes ou 2 vaisseaux adjacents, vous devez alterner entre les deux. Vous ne pouvez pas tourner les cartes pour les rendre compatible. Ce qui veut dire que chaque joueur doit placer ces cartes dans la même direction, jamais de côté où à l'envers. Quand le joueur place une carte dans son réseau, la carte doit être compatible aux cartes adjacentes selon l'un des 3 critères suivants :

- La couleur de la carte
- Les 2 symboles sur les coins de la carte
- Le symbole du centre de la carte (pour les cartes au-dessous ou en-dessous)

Si le joueur actif veut placer une carte dans le réseau d'un autre joueur, les règles sont plus strictes. Il est seulement possible de jouer des planètes dans les autres réseaux et non des vaisseaux. Dans ce cas 2 des 3 critères suivants doivent être respectés :

- Les 3 symboles sur les côtés doivent être identiques
- La couleur de la carte et le symbole du centre
- La couleur de la carte et les symboles du coin

Si une nouvelle carte est jouée est quelle est connectée avec plus d'une des cartes déjà présentes, il est possible de remplir un critère différent pour chaque carte. Il est seulement important de rencontrer un des critères (ou 2 dans le cas du réseau d'un autre joueur) pour chaque côté de la carte jouée.

Si une planète est jouée dans le réseau du joueur actif ou dans celui d'un autre joueur, le joueur actif doit vérifier si la planète est déjà présente dans le réseau. Si la planète existe déjà, la carte (il peut y en avoir plus d'une) doit être retirée du réseau, et le joueur actif obtient cette/ces carte(s) comme point(s) de victoire. Exception : Une planète peut seulement être retirée si le réseau d'approvisionnement reste opérationnel. Ce qui veut dire que toutes les cartes doivent être connectées horizontalement ou verticalement au réseau complet. Si cette condition n'est pas respectée, la carte ne peut être retirée. De cette façon il est possible d'avoir plus d'une carte de la même planète dans le réseau et de retirer plus d'une carte en un seul tour plus tard dans la partie.

Après avoir joué sa carte, le joueur vérifie si il a complété une (ou plus) des missions régulières. Si tel est le cas, il couvre cette mission avec sa carte «Top Secret» ou une des cartes-planètes gagnées pour indiquer la mission comme complétée. Des changements futurs au réseau du joueur n'affectent pas les missions déjà complétées.

**Optionnellement**, un joueur peut retirer un de ses vaisseaux à la fin de son tour et le mettre face vers le haut dans le cimetière spatial (pile de défausse). Il peut s'agir d'un de sa main ou de son réseau (si le réseau reste opérationnel par la suite). Le cimetière spatial est toujours accessible et peut être vu par tous.

**Aucun vaisseau Disponible?** Si le joueur actif n'a aucun vaisseau avant de piger et que les deux cartes dévoilées ne sont pas des vaisseaux, le joueur peut montrer ses cartes et ensuite piger jusqu'à ce qu'il ait un vaisseau. Toutes les autres cartes pigées sont alors retirées du jeu.

C'est maintenant le tour du prochain joueur.

**Fin du jeu.** Si la dernière carte du paquet est pigée (soit vers la main d'un joueur ou pour remplacer une des cartes dévoilées) ou qu'un joueur complète toutes ses missions régulières, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le tour du joueur de départ. La partie est alors terminée. Les joueurs comptent leurs points de victoire (planètes capturées, Missions régulières, Mission Top Secret). Le joueur avec le plus de points gagne la partie. S'il y a égalité, le joueur avec le plus de cartes dans son réseau gagne.

**Règles Solo:** Construisez votre propre réseau d'approvisionnement comme dans les règles régulières. Jouez jusqu'à ce que la dernière carte soit pigée ou qu'elle remplace une carte dévoilée. Faites ensuite un dernier tour. N'utilisez que la carte Mission Solo et complétez les deux missions du côté A dans n'importe quel ordre. Ensuite tournez la carte et faites les missions du côté B dans n'importe quel ordre. Si toutes les missions sont complétées recommencez avec le côté A. à chaque fois que vous complétez toutes les missions de la carte prenez une des cartes missions régulière ou une des cartes Top Secret comme jeton pour indiquer combien de fois vous avez complété la carte Mission Solo. Après le dernier tour, comptez vos points (missions et planètes) et tentez de battre votre pointage dans la prochaine partie. Écrivez vos résultats et partagez votre pointage sur BGG, Facebook, Twitter etc.

Credits: Translation: Carl Meilleur  
Publisher: Thomas Neu  
Neobite Games (neobitegames.com)  
Item number (Artikelnummer.): 1601

Icons made by Delapouite and Lorc,  
available on <http://game-icons.net>  
pixabay.com