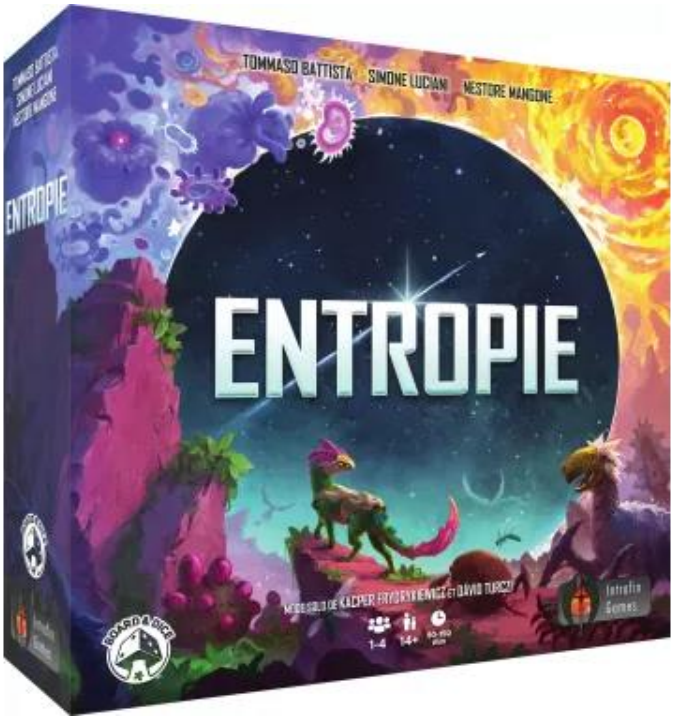
Entropie


TOMMASO BATTISTA
SIMONE LUCIANI
NESTORE MANGONE
ENTROPIE
ENTROPIE

INTRODUCTION | BUT DU JEU, CRÉDITS

Pendant des éons, l'entropie est restée une force inéluctable de la nature. Mais l'humanité a évolué jusqu'à la comprendre, la maîtriser et même la plier à ses desseins. Votre vie entière a été consacrée à apprendre comment façonner les rouages mêmes de l'univers selon votre volonté… ou plutôt, selon la volonté de votre peuple. Vous êtes sur le point de devenir un scientifique, un membre de la caste la plus vénérée.

Le moment de l'examen final est enfin venu. Vous devez prouver que vous êtes capable de créer de nouveaux systèmes solaires, de donner vie à des étoiles, de façonner une grande diversité de biomes et, enfin, d'ensemencer des planètes. Ce n'est peut-être qu'une simulation, mais son résultat déterminera tout ce qui suivra.

Vous pénétrez dans une vaste chambre silencieuse, et votre regard se pose sur une petite console située en son centre. Ses quelques boutons semblent modestes, presque discrets, et pourtant chacun d'eux invoque une vision holographique saisissante de l'espace qui se déploie devant vous. Il y a des limites à ce que vous pouvez accomplir ici ; c'est de la science, pas de la magie. Vous sentez le calme et la certitude de votre préparation s'installer en vous.

Et vous n'êtes pas seul. Dans tout le complexe, d'autres apprentis pénètrent dans leurs propres chambres pour commencer la même épreuve. Un seul s'élèvera pour rejoindre la caste. C'est votre heure de vérité.

BUT DU JEU

Dans Entropy, les joueurs construisent des systèmes solaires avec des étoiles, des planètes et des astéroïdes, puis les remplissent de vie en jouant des cartes. Les joueurs peuvent acquérir diverses capacités spéciales en ajoutant des biomes et en améliorant leur console. Le joueur ayant le plus de points de victoire (PV) à la fin de la partie remporte la victoire.

Le jeu se déroule dans un monde de science-fiction imaginaire, inspiré de l'astronomie réelle, mais il n'a pas pour vocation d'être une représentation scientifique exacte de l'univers. La clarté et l'ergonomie ont été privilégiées. Les concepteurs et développeurs étant des passionnés d'astronomie, même si les détails ont été simplifiés, l'inspiration reste authentique.

Auteurs du jeu : Tommaso Battista, Simone Luciani, Nestore Mangone Développement du jeu : Joanna Kijanka, Kacper Frydrykiewicz, Michał "Gołąb" Gołębiowski, Andrei Novac, Babis Giannios Illustrations : Piotr Orleański, Sławomir Rybka, Mikołaj Lasota Graphisme : Zbigniew Umgelter Livre de règles : Joanna Kijanka, Kacper Frydrykiewicz Mode Solo : Kacper Frydrykiewicz avec Dávid Turczi Relecture des règles : Tyler Brown PAO du livre de règles : Zbigniew Umgelter

CRÉDITS

Simone tient à remercier sa famille, et tout particulièrement son épouse Samantha, qui le soutient toujours dans le développement de chaque jeu, y compris celui-ci. Nestore tient à remercier Valeria Grandinetti, qui prend soin d'eux, des gilets en laine et des ninjas dissymétriques. Tommaso tient à remercier ses amis et confrères auteurs du groupe « Chestnut » de Rome — Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Gabriele Ausiello, Marco Pranzo et

Antonio Tinto ; les amis et testeurs du salon « Ludica » ; Nestore et Valeria pour leur hospitalité durant la phase centrale du développement.

Board&Dice tient à remercier les personnes suivantes pour leurs tests, conseils et retours : Dan Hinkin, Dario Ghidini, Lori Anné, Boris Denković, Rafał Stefaniak, Paweł Gajda, Krzysztof Wójcikiewicz, Przemysław Kapica, Małgosia Sztokfisz, Piotr Marszewski, Marcin Cieślikowski, Bartek Bajda, Przemysław Sirek, Marta Szpaderska, Yuriy (azzy) Ivanov, Ania Oksanen, Wiktoria Matyja, Jan "SoAmazinglyBad" Mikołajczak, Damian Głuszczyk, Filip Loba, Marysia Podżorska, Maria Jóźwik, Jacob Coon, JF Wahlin, Krzysztof Widera, Daniel Dubel, Michał Milczarek. Tests mode solo : Aleksandar Šaranac, Chuck Case, David Digby, Shane Ryan, Navneeth Sridharan, Travis Larsen, Randy Mathews, Boris Kirov.

ENGAGEMENT DES RÈGLES ÉVOLUTIVES

Nous nous engageons à soutenir chacun de nos jeux bien après leur sortie initiale. Malgré des tests rigoureux et de multiples phases de relecture et d'édition internes et externes, il arrive parfois que le besoin de corrections de règles ou de légers ajustements de jeu n'apparaisse que plusieurs mois ou années après la fabrication du jeu. Nous promettons de publier en temps utile les mises à jour de règles nécessaires, ainsi que des clarifications FAQ plus détaillées si besoin, téléchargeables sur notre site web au format numérique PDF.

Composants manquants ou endommagés : Bien que nous apportions un soin particulier à ce que votre jeu soit complet, des erreurs de fabrication peuvent parfois entraîner la présence d'un composant manquant ou endommagé. Si cela devait arriver, veuillez nous contacter afin de recevoir des pièces de rechange rapidement, avec toutes nos excuses. Support client : https://boardanddice.com/customer-support/

MATÉRIEL (P. 3)

- 20 tuiles Système Solaire
- 1 plateau Principal
- 55 tuiles Étoile
- 6 tuiles Étoile de départ
- 44 tuiles Planète
- 8 tuiles Planète de départ
- 36 tuiles Biome (18 Abondant et 18 Rare)
- 40 tuiles Astéroïde (10 de chaque type)
- 66 cartes Vie (22 cartes Bactérie, 22 cartes Plante et 22 cartes Animal)
- 12 cartes Focalisation (3 cartes pour chaque ensemble A, B, C et D)
- 12 cartes Mission
- 3 tuiles Objectif alternatif
- 8 Aides de jeu
- 6 tuiles Action
- 140 Formes de vie en bois (60 Bactéries, 50 Plantes, 30 Animaux)
- 60 Ressources en bois (20 Énergie, 20 Entropie, 20 Masse)
- 48 jetons « x5 » de Formes de vie et de Ressources
- 1 marqueur Premier Joueur
- 70 jetons Point de Victoire (40x « 1 », 20x « 5 », 10x « 10 »)
- 15 tuiles Objectif de Forme de vie
- 1 Bloc de score

MATÉRIEL DE JOUEUR

- 1 plateau Joueur (Console)
- 1 marqueur Générateur
- 3 marqueurs Objectif
- 1 pion Scientifique

- 4 jetons Création

MATÉRIEL MODE SOLO

- 1 tuile Solo
- 12 cartes Défi
- 19 cartes Progrès

Les jetons Masse, Énergie, Entropie, Bactérie, Plante, Animal et Points de Victoire sont considérés comme illimités. S'ils viennent à manquer, utilisez n'importe quel substitut approprié. Tous les autres composants sont strictement limités ; s'ils viennent à manquer, vous ne pouvez pas utiliser de remplacement.

MISE EN PLACE DU JEU (P. 4)

1. Placez le plateau Principal au centre de la zone de jeu.
2. Mélangez toutes les tuiles Action et placez-en 1 au hasard, face visible, à côté de chaque zone d'Action de l'anneau intérieur du plateau Principal.
    - 2 joueurs : Placez les 6 tuiles Action sur la face indiquée.
    - 3 joueurs : Placez la 1re, 3e et 5e tuile Action sur la face indiquée, et la 2e, 4e et 6e tuile Action sur leur face opposée (sans le symbole Traffic Bonus).
    - 4 joueurs : Placez toutes les tuiles Action sur leur face opposée (sans le symbole Traffic Bonus).
3. Triez toutes les tuiles Étoile par type (marquées IA, IB, IIA, etc.) et placez chaque pile face visible sur l'emplacement correspondant du plateau Principal.
4. Triez toutes les tuiles Astéroïde par type et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau Principal.

5. Triez les tuiles Planète par type et mélangez chaque pile séparément, coupez-la en deux et placez-la, côté coût visible, sur les emplacements correspondants du plateau Principal.
6. Triez les tuiles Biome par type. Mélangez chaque pile séparément, séparez-la en deux et placez-la face visible sur les emplacements correspondants du plateau Principal.
7. Triez les cartes Vie par type et mélangez chaque paquet séparément. Placez chaque paquet face visible sur l'emplacement le plus à gauche correspondant du plateau Principal.
8. Triez les tuiles Objectif de Forme de vie par taille et par type. Placez chaque grande tuile sur l'emplacement correspondant du plateau Principal (8A). Pour chaque type, créez une pile de petites tuiles en les empilant par ordre croissant de valeur, la tuile de PV la plus élevée au-dessus, et placez-les sur l'emplacement correspondant du plateau Principal (8B).
    - En partie à 3 joueurs, retirez toutes les petites tuiles marquées d'un « 4 » au dos.
    - En partie à 2 joueurs, retirez les petites tuiles marquées « 3+ » ou « 4 » au dos.
9. Placez tous les jetons Ressource, les jetons Forme de vie et les tuiles Système Solaire près du plateau Principal à portée de tous les joueurs pour former la réserve générale.
10. Mélangez et placez toutes les cartes Mission en une pile face cachée près du plateau Principal.
11. (Optionnel) Si vous connaissez bien le jeu, vous pouvez utiliser les Objectifs alternatifs. Pour ce faire, placez chaque tuile Objectif alternatif de manière à recouvrir l'Objectif imprimé sur le plateau Principal comportant le même nombre de lignes bleues sur le côté.

MISE EN PLACE DES JOUEURS (P. 5)

A. Placez votre plateau Joueur (Console) et tous les composants de la couleur de votre choix devant vous. Le joueur ayant le plus récemment regardé un film de science-fiction reçoit le marqueur Premier Joueur et le place au-dessus de sa Console. B. Placez vos jetons Création sur les emplacements correspondants de votre Console. C. Choisissez ou sélectionnez au hasard un ensemble de cartes Focalisation (A, B, C et D). Placez votre ensemble de cartes Focalisation sur les sections correspondantes de votre Console de manière à ce que le niveau 0 soit visible. D. Placez votre marqueur Générateur sur l'emplacement le plus à gauche de la piste du Générateur. E. Placez une tuile Système Solaire à côté de votre Console. F. Piochez une tuile Étoile de départ au hasard. Placez votre pion Scientifique sur l'espace d'Action indiqué (F1). Ensuite, placez votre jeton Création Joker, côté verrouillé visible, sur la section du cercle intérieur la plus proche réservée aux jetons Création (F2). Recevez ensuite les cartes Vie et Ressources indiquées (F3). Les joueurs piochant leurs cartes Vie à tour de rôle, séparez chaque paquet en deux et placez-le face visible sur l'emplacement correspondant du plateau Principal (F4). Enfin, retournez l'Étoile de départ et placez-la sur l'emplacement Étoile de votre tuile Système Solaire (F5). G. Piochez une tuile Planète de départ au hasard, recevez les Ressources indiquées, puis retournez-la et placez-la sur n'importe quel emplacement Planète de votre tuile Système Solaire (G1). H. Placez vos marqueurs Objectif sur l'emplacement le plus à gauche de chaque piste d'Objectif. I. Piochez 2 cartes Mission. Une fois que tous les joueurs ont pioché leurs cartes Mission, remettez le reste dans la boîte. J. Prenez les aides de jeu, y compris celle décrivant vos cartes Focalisation.

Vous êtes maintenant prêt à jouer à Entropy !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE (P. 6)

Entropy se joue sur un nombre variable de tours. Chaque tour consiste à ce que chaque joueur effectue une action unique, en commençant par le joueur possédant le marqueur Premier Joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.

La fin de la partie est déclenchée lorsque 2 Objectifs sont accomplis (voir Missions, page 12). Lorsque cela se produit, terminez le tour en cours, puis jouez un dernier tour complet avant de passer au Décompte Final.

STRUCTURE D'UN TOUR

Chaque tour se compose de 3 étapes : DÉPLACEMENT ››› ACTION ››› MISSION Après l'étape 3, votre tour prend fin, et le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre commence son tour.

DÉPLACEMENT

À chaque tour, vous devez déplacer votre Scientifique de 1 à 3 espaces dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau Principal. Vous devez terminer votre déplacement soit sur un espace d'Action intérieur du plateau Principal, soit sur un espace d’Action extérieur d'une tuile Action.

FRANCHISSEMENT D'UN JETON CRÉATION Si, pendant votre déplacement, votre Scientifique passe par-dessus un ou plusieurs de vos jetons Création, vous devez les récupérer (cela inclut le jeton Création situé devant l'espace d'Action sur lequel vous vous arrêtez). Placez-les couchés sur les emplacements correspondants de votre Console. Pour chaque jeton Création ainsi récupéré, vous pouvez immédiatement Activer l'une de vos Étoiles (voir page 9) ou gagner 1 Entropie. Les jetons Création récupérés par un effet ne permettent pas d'Activer une Étoile ni de gagner d'Entropie. À la fin de votre tour, les jetons Création couchés que vous avez récupérés redeviennent disponibles. Si vous franchissez votre jeton

Création Joker alors que sa face verrouillée est visible, retournez-le sur son autre face au lieu de le récupérer. Il fonctionne désormais comme tout autre jeton Création, sauf pour le déclenchement des cartes Focalisation (voir Améliorer la Console, page 10).

BONUS DE TRAFIC Après avoir atterri sur un espace d'Action, résolvez d'abord le Bonus de Trafic. Les espaces d'Action extérieurs comportant un symbole sont considérés comme fusionnés avec les espaces adjacents du cercle intérieur pour déterminer la présence du Scientifique d'un autre joueur. Si vous vous arrêtez sur un espace d'Action déjà occupé par au moins un Scientifique (que ce soit sur le même espace ou un espace relié par le symbole), ajoutez 1 à la distance parcourue pour la résolution du Bonus de Trafic. Si vous vous êtes déplacé de 3 espaces et que vous atterrissez sur un espace occupé par le Scientifique d'un autre joueur, vous devez dépenser 1 Entropie supplémentaire. Le Bonus de Trafic fournit des ressources ou d'autres effets bénéfiques décrits dans les sections associées aux actions représentées. Règle d'or : Toutes les récompenses du jeu sont optionnelles et vous pouvez toujours renoncer à n'importe quelle partie d'une récompense sans compensation.

S'ARRÊTER SUR UNE ACTION DU CERCLE INTÉRIEUR Pour vous arrêter sur un espace d'Action du cercle intérieur, vous devez y placer le jeton Création correspondant ou un jeton Création Joker (à gauche de l'espace d'Action). Vous ne pouvez pas utiliser un jeton Création qui est couché ou déjà présent sur le plateau Principal. Vous ne pouvez pas vous arrêter sur une action du cercle intérieur si vous êtes dans l'incapacité de placer le jeton Création requis.

Exemple : Orange se déplace de 2 espaces (A). Il passe par-dessus le jeton (B), ce qui signifie qu'il le remet sur sa Console en le couchant (C). Il décide d'activer l'Étoile IA et paie 1 Entropie pour gagner 1 Énergie (D). Il

s'arrête sur l'espace d'Action Agglomérer une Planète (E) et doit donc y placer le jeton Création correspondant (F). Comme il s'est déplacé de 2 espaces et qu'un autre Scientifique est présent, la distance compte comme 3 et il ne reçoit aucun Bonus de Trafic (G).

ACTIONS (P. 7)

Résolvez l'action indiquée sur l'espace d'Action où vous avez terminé votre déplacement. Note : Vous pouvez vous arrêter sur un espace d'Action que vous ne pouvez pas ou ne voulez pas résoudre simplement pour bénéficier du Bonus de Trafic (à l'exception de l'action Créer la Vie). Cependant, s'il s'agit d'une action du cercle intérieur, vous devez poser un jeton Création valide.

Pendant cette étape, vous pouvez également effectuer l'action gratuite d'échange d'Entropie autant de fois que vous le souhaitez : Dépensez 2 Entropies pour gagner 1 Énergie ou 1 Masse.

ÉVOLUER UNE ÉTOILE

Vous canalisez d'immenses quantités d'énergie dans la fournaise nucléaire d'un soleil. Qu'il s'agisse d'allumer un nouvel astre ou de guider une étoile existante vers sa phase suivante, vous déterminez les conditions dans lesquelles vos planètes évolueront.

Résolvez l'une des options suivantes :

- Choisissez une Étoile dans un Système Solaire de votre zone de jeu et échangez-la contre une Étoile de niveau supérieur, en suivant les chemins du plateau Principal. Vous devez dépenser le coût en Énergie indiqué sur le plateau Principal. Pour échanger des Étoiles, remettez l'Étoile choisie sur la pile correspondante du plateau

Principal et remplacez-la par l'Étoile suivante sur le chemin. (Note : Si vous faites évoluer une Étoile de départ, remettez-la dans la boîte).
- Dépensez 1 Énergie pour ajouter une tuile Étoile de niveau I dans un Système Solaire sans Étoile, ou dans un nouveau Système Solaire (prenez une nouvelle tuile Système Solaire dans la réserve générale).

Important : Les effets d'une Étoile ne se déclenchent pas lorsqu'elle évolue. Pour activer l'effet d'une Étoile, vous devez soit récupérer un jeton Création lors du déplacement de votre Scientifique, soit résoudre l'action Activer les Étoiles (voir page 9).

ACTIONS (P. 8)

AGGLOMÉRER UNE PLANÈTE

À partir des débris cosmiques dérivants, vous agglomérez la matière brute pour former une sphère stable. Vous forgez un nouveau monde, le placez en orbite et attendez son destin.

Choisissez une tuile Planète dans l'offre et dépensez la Masse indiquée (A) pour la prendre. Activez ensuite l'effet de la Planète (B), retournez-la et placez-la sur :

- Un emplacement Planète vide de n'importe quel Système Solaire dans votre zone de jeu, ou
- Un nouveau Système Solaire en plaçant une nouvelle tuile Système Solaire dans votre zone de jeu.

Si l'une des piles de l'offre est épuisée, réapprovisionnez-la à partir de l'autre pile du même type si possible.

Important : Le dos d'une tuile Planète montre le même effet que son recto. Plus tard, vous pourrez résoudre cet effet jusqu'à 2 fois supplémentaires avec des actions Capter un Astéroïde.

CRÉER LA VIE

Une étincelle déclenche la chaîne de l'évolution. Des structures cellulaires les plus simples aux organismes les plus complexes, vous tissez la délicate trame de l'existence.

Jouez une carte Vie de votre main sur une Planète de votre zone de jeu. Pour pouvoir jouer une carte Vie, la Planète choisie (y compris les astéroïdes présents sur elle) et l'Étoile de son Système Solaire doivent remplir collectivement toutes les exigences de Conditions de Vie (indiquées par le symbole Local).

Les 4 icônes de Conditions de Vie :

- CHALEUR : La source d'énergie qui stimule le métabolisme et les réactions chimiques.
- CARBONE : La base des molécules complexes et le matériau de construction essentiel aux structures et fonctions vivantes.
- EAU : Un solvant universel permettant aux molécules de se déplacer, d'interagir et de se combiner sous des formes complexes.
- RAYONNEMENT : Façonne les environnements extrêmes, poussant la matière à s'adapter et évoluer.

Chaque fois que vous jouez une carte Vie, vous pouvez défausser une autre carte Vie de votre main pour réduire les exigences de la carte jouée. Choisissez l'une des icônes de la carte défaussée pour qu'elle compte comme l'une des exigences requises. La carte défaussée est remise sous la pile correspondante la plus à gauche.

Ensuite, dans l'ordre de votre choix :

- Ajoutez les jetons Forme de vie indiqués sur la tuile Planète choisie (placez-les à côté d'elle, symbole Local).
- Résolvez l'effet situé au bas de la carte Vie jouée. (Les cartes Animal offrent souvent 2 récompenses, toutes deux multipliées par leur condition).
- Enfin, retournez et placez la carte Vie à côté de la Planète choisie.

Important : Chaque Planète est limitée à 3 cartes Vie. Chaque Planète peut accueillir un maximum de 5 Formes de vie de chaque type.

ACTIONS (P. 9)

Le Bonus de Trafic sur l'action Créer la Vie modifie le nombre de Formes de vie gagnées grâce à la carte jouée.

ACTIVER LES ÉTOILES

Exploitez le chaos fondamental de l'univers pour déclencher des phénomènes stellaires. En dépensant de l'entropie, vous ordonnez à vos étoiles de libérer leur potentiel et de façonner le cosmos environnant.

Choisissez n'importe quel nombre d'Étoiles dans votre zone de jeu et résolvez leurs effets, un par un, en dépensant la quantité d'Entropie indiquée. Chaque Étoile ne peut être activée qu'une seule fois. Votre marqueur sur la piste du Générateur offre une réduction d'Entropie pour un certain nombre d'Étoiles activées, selon sa position. La réduction ne s'applique que si vous résolvez cette action depuis l'espace d'Action Activer les Étoiles.

ACTIONS (P. 10)

PLACER UN BIOME

Affinez les paramètres environnementaux de vos mondes. En établissant des biomes spécifiques, vous créez les niches écologiques nécessaires à l'épanouissement et à l'adaptation de vos créations.

Prenez 1 tuile Biome dans l'offre et placez-la à côté d'une Planète de votre zone de jeu. Chaque Planète ne peut avoir qu'une seule tuile Biome.

Les Biomes offrent des capacités permanentes déclenchées par des espaces d'Action spécifiques. Vous pouvez améliorer cette capacité en remplissant les exigences du Biome. Lorsque vous rassemblez les Formes de vie indiquées par le Biome sur la Planète (symbole Local), vous pouvez retourner la tuile Biome sur son côté accompli comme une action gratuite.

AMÉLIORER LA CONSOLE

Un scientifique n'est aussi puissant que ses instruments. En déviant de l'énergie pour réétalonner votre console, vous accédez à des fonctions supérieures qui plient les lois de la simulation à votre avantage.

Dépensez 3 Énergies pour améliorer 1 de vos 3 cartes Focalisation associées aux jetons Création. Le jeton Joker n'a pas de carte et ne peut pas être amélioré. Choisissez une carte associée à un jeton et faites-la pivoter/retourner pour afficher le niveau suivant. Ensuite, si possible, récupérez le jeton Création correspondant sur le plateau Principal (cela n'active pas d'Étoile et ne fournit pas d'Entropie).

ACTIONS (P. 11)

PRENDRE DES CARTES VIE

Pointez vos capteurs vers les archives du potentiel génétique. Sélectionnez les spécimens les plus adaptés pour peupler vos planètes. Prenez 2 cartes Vie dans l'offre. (Note : Il n'y a pas de limite de cartes en main).

CAPTER UN ASTÉROÏDE

Guidez un fragment cosmique errant sur une trajectoire de collision avec votre planète. Bien que l'impact ait un coût, le cataclysme apporte de nouveaux matériaux et suscite des changements immédiats.

Choisissez une tuile Astéroïde disponible, placez-la sur un emplacement vide d'une Planète dans votre zone de jeu et paiez le coût indiqué :

- 1 jeton Forme de vie de cette Planète, OU
- 2 Masses.

Si vous avez choisi un astéroïde Eau ou Chaleur, vous devez payer 1 Masse supplémentaire. Activez ensuite l'effet de la Planète sur laquelle il a été placé. Important : Chaque Planète peut recevoir jusqu'à 2 Astéroïdes.

SOUPE PRIMORDIALE

Puisez dans le mélange brut et bouillonant de matière et d'énergie qui précède toute création. Alimentez votre générateur et rassemblez les ressources primaires.

Avancez votre marqueur sur la piste du Générateur de 1 espace, gagnez 1 Masse et 1 Énergie. Le Bonus de Trafic sur l'action Soupe Primordiale vous permet de faire évoluer des jetons Forme de vie :

- Gagner 1 Bactérie
- Échanger 1 Bactérie contre 1 Plante

- Échanger 1 Plante contre 1 Animal

MISSIONS ET OBJECTIFS (P. 12)

Au cours de cette étape, les joueurs vérifient s'ils ont accompli des Missions et/ou des Objectifs :

ACCOMPLIR UNE MISSION

Chaque joueur commence la partie avec 2 cartes Mission en main. Si vous remplissez la condition d'une carte Mission, vous pouvez la résoudre en jouant la carte et en gagnant la récompense. Lorsque vous résolvez une Mission, vous devez défausser vos deux cartes Mission.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Vérifiez si vous avez rempli l'une des conditions des Objectifs Principaux. Si c'est le cas, avancez votre marqueur sur la piste d'Objectif correspondante de 1 espace pour chaque condition remplie. L'espace situé le plus à droite ne peut être occupé que par 1 seul joueur. Atteindre cet espace accomplit l'Objectif et rapproche la partie de sa fin.

OBJECTIFS DE FORME DE VIE

Vérifiez si vous remplissez les conditions pour un Objectif de Forme de vie (petit ou grand). Si oui, réclamez la tuile correspondante. Vous ne pouvez réclamer qu'un seul petit Objectif de chaque type. Réclamer la grande tuile Objectif déclenche la fin de la partie.

PRÉPARER LES JETONS CRÉATION

Redressez tous vos jetons Création qui étaient couchés.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL (P. 13)

La fin de la partie est déclenchée lorsque 2 Objectifs sont accomplis :

- Un marqueur atteint le dernier espace d'une piste d'Objectif Principal, et/ou
- La grande tuile Objectif de Forme de vie est réclamée.

Terminez le tour en cours, puis jouez un tour supplémentaire avant de passer au Décompte Final.

DÉCOMPTE FINAL

Chaque joueur additionne :

- Les PV issus de ses jetons PV.
- Les PV des tuiles Objectif de Forme de vie réclamées.
- Les PV des Objectifs Principaux selon leur progression.
- 1 PV pour chaque tranche de 4 éléments restants parmi les cartes Vie, l'Entropie, la Masse et l'Énergie (en n'importe quelle combinaison).

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

ANNEXE : MISSIONS ET OBJECTIFS (P. 14)

CARTES MISSION

- M1 : Avoir 3 Planètes de types différents. (Récompense : 2 Masses par Biome).
- M2 : Avoir 3 types d'Astéroïdes différents. (Récompense : 2 Entropies par carte Bactérie et Plante jouée).

- M3 : Avoir 1 carte Focalisation améliorée au niveau 2. (Récompense : 1 Plante par Étoile).
- M4 : Avoir chaque carte Focalisation améliorée au moins une fois. (Récompense : 1 Plante par Planète).
- M5 : Avancer votre marqueur Générateur d'au moins 3 espaces. (Récompense : 2 Énergies par carte Plante et Animal jouée).
- M6 : Avoir une Étoile IIIA. (Récompense : 2 Entropies par Planète).
- M7 : Avoir une Étoile IIIB. (Récompense : 1 Bactérie par icône d'un type de Condition de Vie choisi).
- M8 : Avoir une Étoile IIIC. (Récompense : 1 carte Vie par Planète possédant au moins 1 Forme de vie).
- M9 : Avoir 3 icônes Chaleur dans 1 Système Solaire. (Récompense : 2 Masses par carte Bactérie et Animal).
- M10 : Avoir 3 icônes Carbone dans 1 Système Solaire. (Récompense : 2 Énergies par niveau de Focalisation amélioré).
- M11 : Avoir 3 icônes Eau dans 1 Système Solaire. (Récompense : 1 carte Vie par progression sur la piste Générateur).
- M12 : Avoir 3 icônes Rayonnement dans 1 Système Solaire. (Récompense : 1 Bactérie par Astéroïde).

CARTES ANIMAL ET ÉTOILES NIVEAU IV (P. 15)

CARTES ANIMAL (EXEMPLES DE GAINS)

- L45 : Gagnez 1 Entropie et 2 PV pour chaque Planète d'un type choisi.
- L49 : Gagnez 2 PV pour chaque Étoile de niveau différent.
- L60 : Gagnez autant de PV que la somme des niveaux de toutes vos Étoiles.
- L66 : Gagnez 9 PV.

ÉTOILES DE NIVEAU IV

- IV A : Dépensez 4 Entropies pour gagner 1 PV par carte Vie jouée.
- IV B : Dépensez 4 Entropies pour gagner 3 PV par Étoile dans votre zone de jeu.
- IV C : Dépensez 4 Entropies pour gagner 2 PV par Planète dans votre zone de jeu.

.