The background of the cover is a vibrant space scene. In the upper left, a sleek, dark spaceship with blue and yellow accents is shown in motion, leaving a bright blue and white energy trail. To its right, a larger, more complex space station or orbital structure is depicted, surrounded by a cloud of grey debris and smaller fragments. The overall color palette is dominated by deep blues, oranges, and yellows, suggesting a dynamic and intense environment.

tiny
epic™
GALAXIES

BEYOND THE BLACK

Règles de l'extension



PROLOGUE

Vos galaxies se sont étendues jusqu'aux confins de l'univers connu. Vous avez lutté contre vos rivaux et bataillé pour l'obtention de planètes fertiles... Le temps est venu d'étendre votre horizon ! Améliorez vos vaisseaux à la pointe de la technologie, formez des pilotes qualifiés, et percez les noires profondeurs de l'espace pour découvrir un univers inconnu...

OBJECTIF

Cette extension offre aux joueurs de nouvelles possibilités de marquer des **Points de Victoire** (🎯) en recrutant des pilotes aux capacités uniques, et en obtenant des insignes au gré de leurs exploration du cosmos.

COMPOSANTS



30 cartes Pilote



30 cartes Exploration



1 plateau Exploration



12 Nouvelles cartes Planète

🔌/🏠 planètes pouvant acquérir **Énergie** ou **Culture**)



8 Nouvelles cartes
Mission Secrète



5 plateaux Hangar/
Galaxie Renégate



20 pions Vaisseau Avancé

4 Vaisseaux uniques dans 5 couleurs différentes



1 plateau de Score et 5 pions Score

1 dans chaque couleur de joueur





MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place normale du jeu de base, en y intégrant les étapes suivantes :

1. Mélangez les **cartes Planète** de cette extension avec celles du jeu de base.
2. Mélangez les **cartes Mission Secrète** de cette extension avec celles du jeu de base.
3. Mélangez la pioche de **cartes Pilote**. Piochez 2 cartes de plus que le nombre de joueurs et placez-les face visible en une rangée au-dessus de la rangée de cartes Planète (ainsi dans une partie à 3 joueurs, placez 5 pilotes au centre). Dans une partie à 5 joueurs, piochez seulement 6 cartes Pilote. Ces cartes représentent les pilotes disponibles, prêts à être recrutés.
4. Donnez à chaque joueur un **plateau Hangar** et les **4 Vaisseaux Avancés** de sa couleur. Placez les vaisseaux avancés sur les icônes correspondantes de le plateau Hangar. Les plateaux et vaisseaux non utilisés retournent dans la boîte.
5. Placez le **plateau Exploration** à la vue et portée de tous puis mélangez et placez dessus la pioche des **30 cartes d'Exploration** face cachée. Réservez également une zone à côté du plateau Exploration où l'on placera un maximum de 3 cartes Exploration face visible.
6. Placez le **plateau de Score** à proximité et les **pions de score** des joueurs, sur la case "0" côté uni vers le haut. Vous pouvez suivre le score de chaque joueur au fur et à mesure de la progression du jeu. Retournez le pion de score du côté "+" pour afficher les scores supérieurs à 30 points.



DÉROULEMENT DU JEU

Les 2 actions suivantes viennent s'ajouter à celles du jeu de base :

1. Engager des pilotes et remplacer les Vaisseaux par des Vaisseaux Avancés.
2. Déplacer des Vaisseaux dans l'Espace Inexploré et l'Explorer.



1. ENGAGER DES PILOTES

Vous avez désormais la possibilité d'améliorer vos Vaisseaux standards en Vaisseaux Avancés, en recrutant l'un des pilotes disponibles de la rangée.

Pour ce faire, et uniquement à votre tour, vous pouvez **activer un certain nombre de symboles de dés** pour engager un Pilote et récupérer sa carte. Chaque Pilote est entraîné pour piloter certains types de Vaisseaux Avancés. Ceux-ci apparaissent en surbrillance sur le côté droit de la carte pilote. Le coût (en dés) pour recruter un Pilote dépend du fait qu'il est entraîné ou non pour ce type de Vaisseau Avancé. *Par exemple, "Pilote Éclair" est entraîné pour piloter les Vaisseaux Aurora et Intrépide, mais pas Ambition et Nexus.*

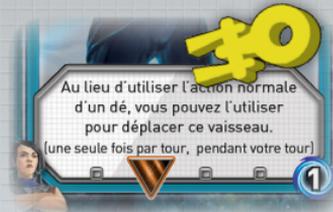
Pour engager un pilote et prendre sa carte, vous devez **activer** :

- **2 dés avec les symboles correspondants**, du Vaisseau désiré, listés sur le plateau Hangar. Par exemple, un Pilote pilotant l'Aurora nécessite **2**  ou **2** , mais pas un mélange des deux.
- **OU 3 dés avec des symboles identiques** pour engager un pilote et l'assigner à n'importe quel Vaisseau Avancé (même s'il n'est pas entraîné à le piloter). Par exemple, **3**  permettent d'engager n'importe quel pilote.



AJOUTER LE PILOTE À VOTRE HANGAR

Prenez la carte du pilote engagé et placez-la sur votre plateau Hangar dans la zone dédiée à ce vaisseau. Piochez une nouvelle carte pilote et placez-la dans la rangée de cartes pilote. Ensuite, prenez le Vaisseau Avancé correspondant et placez-le sur un emplacement actuellement occupé par l'un de vos Vaisseaux normaux actifs. Placez le Vaisseau remplacé sur la carte pilote, à l'endroit approprié pour indiquer le type du Vaisseau Avancé piloté.



CAPACITÉ DU PILOTE

La capacité du pilote indiquée sur la carte est toujours active, elle ne s'applique uniquement au vaisseau auquel il est rattaché. Par exemple, la capacité de Lightspeeder s'applique uniquement au Vaisseau Avancé que le Lightspeeder est en train de piloter.

REMPACEMENT DES PILOTES

Un joueur peut recruter un nouveau pilote pour un Vaisseau Avancé pour lequel il a déjà un pilote. La nouvelle carte pilote est alors placée sur la carte pilote précédente et la nouvelle capacité du pilote est maintenant active pour ce Vaisseau Avancé. La capacité du pilote précédent ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie, mais la carte pilote compte toujours pour 1 et pour ses Badges Exploration.



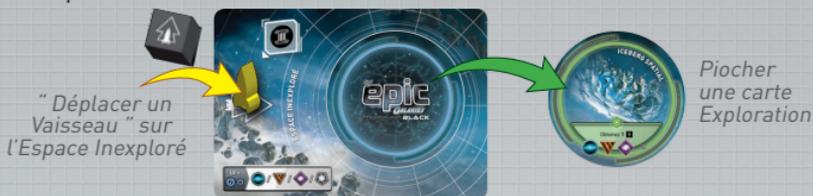
Règles additionnelles sur l'embauche des pilotes :

- Vous ne pouvez recruter un pilote que si vous avez un Vaisseau normal actif à remplacer par le Vaisseau Avancé du nouveau pilote (excepté si vous remplacez un pilote par un autre comme ci-dessus). Plus votre niveau d'Empire est élevé, plus vous avez de Vaisseaux, et plus vous pourrez recruter de pilotes.
- Les dés activés pour recruter des pilotes sont placés sur la Baie d'Activation, mais NE SONT PAS utilisés pour leurs actions de dés classiques. Les autres joueurs peuvent dépenser 1 pour Suivre l'action du second dé. Les joueurs NE PEUVENT PAS suivre le premier dé utilisé pour engager un pilote et NE PEUVENT PAS suivre l'action "Engager un Pilote".



2. EXPLORER

À l'aide de l'action **"Déplacer un Vaisseau"**, vous pouvez placer un Vaisseau sur le plateau Exploration et ensuite explorer. Ces Vaisseaux peuvent faire des découvertes utiles ou de subir des pertes douloureuses. Lorsque votre Vaisseau est placé sur "Espace Inexploré" sur le côté gauche du plateau, vous devez explorer. Voir ci-dessous.



Explorez, soit :

- En prenant l'une des cartes Exploration révélées à côté du plateau Exploration (*s'il y en a*). **Cela met fin à l'Exploration.** OU
- En révélant la carte supérieure de la pioche Exploration (*s'il n'y a pas de cartes face visible sur la table, vous DEVEZ obligatoirement prendre la carte supérieure de la pioche*).

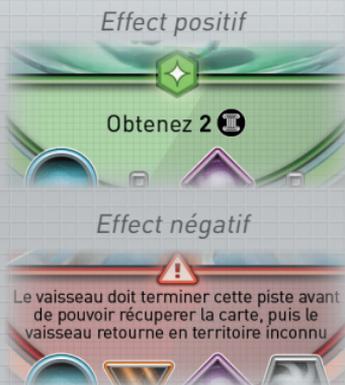
Précision : si la nouvelle carte piochée est une **Découverte verte** (), vous avez la possibilité de prendre cette carte et de **mettre fin à l'Exploration**, OU de laisser la carte face visible à côté du plateau, puis de piocher et de révéler une nouvelle carte. Il ne peut y avoir qu'un maximum de 3 **cartes Exploration** face visible à la fois. S'il y en a déjà 3, et que vous explorez en piochant une nouvelle carte au lieu d'en prendre une parmi les 3 disponibles, alors, VOUS DEVEZ prendre la carte que vous avez piochée (*qu'elle soit verte ou rouge*).



Cela continue (*parfois jusqu'à obtenir une rangée de 3 cartes*) jusqu'à ce que :

- Vous décidez de **prendre la carte piochée**, ce qui **met fin à l'exploration**. Toutes les cartes face visible laissées pendant l'exploration ne peuvent pas être récupérées grâce à cette action Explorer, OU
- Une carte **Danger rouge** () soit piochée, auquel cas, VOUS DEVEZ prendre cette carte. **Cela met fin à l'exploration.**





APRÈS L'EXPLORATION

Une fois que vous prenez une carte Exploration, vous devez résoudre TOUT effet de la carte, qu'il soit positif ou négatif. Certaines cartes vous font acquérir ou perdre des ressources, d'autres forcent votre Vaisseau à atterrir sur la piste Danger de cette carte. Indépendamment du type de carte, elle est ensuite collectée et gardée **face cachée** près de votre plateau Hangar. Vous pouvez regarder vos propres cartes Exploration, mais ne devez pas les montrer aux autres joueurs.

Votre Vaisseau reste sur le plateau Exploration après avoir exploré et il ne peut plus utiliser l'action "Déplacer un Vaisseau" pour explorer à nouveau. Le Vaisseau peut cependant utiliser l'action "Déplacer un Vaisseau" pour partir, en se déplaçant vers une planète ou en retournant sur sa Galaxie. Comme pour les planètes, un Vaisseau peut acquérir une ressource culture (🏛️) en étant présent sur le plateau Exploration.



BADGES EXPLORATION

Au bas des cartes Exploration, il existe **4 badges** différents représentant les données collectées dans l'Espace Inexploré. Les joueurs les collectent et gagnent des bonus 🎯 pour chaque type de badges à la fin du jeu (voir la page suivante).

Règles supplémentaires pour l'exploration :

- Les joueurs qui suivent une action "Déplacer un Vaisseau" peuvent Explorer. Suivre est toujours résolu dans le sens des aiguilles d'une montre après l'action du joueur actif.
- Vous pouvez avoir plusieurs Vaisseaux dans l'Espace Inexploré, et chacun peut acquérir une culture. En outre, les Vaisseaux de différents joueurs peuvent occuper l'Espace Inexploré ensemble.
- Si la carte récupérée a une **piste Danger**, placez le Vaisseau au début de cette piste. Pour l'avancer, vous DEVEZ utiliser 🌀 ou 📈. Vous ne pouvez pas utiliser une action "Déplacer un Vaisseau" pour quitter la piste et ce Vaisseau ne peut pas collecter de ressources. Lorsque la piste d'une carte Danger est terminée, renvoyez ce Vaisseau sur le plateau Exploration. Cela ne déclenche pas une nouvelle action Explorer.



FIN DE PARTIE ET DECOMPTE DES POINTS

La fin de partie est déclenchée lorsque un joueur atteint (ou dépasse) **21 points de victoire** (🎯), ou que la pioche Exploration est épuisée. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient fait un nombre égal de tours de jeu.

POINTS DANS LA PARTIE

En plus des points de planètes et de niveau de l'empire, les autres points pouvant déclencher la fin de partie sont ceux des cartes Pilote récupérées et des planètes Naines (👁️ *chacune*) gagnées lors de l'exploration.

POINTS BONUS

Les joueurs comptent les Missions Secrètes comme d'habitude, mais les planètes Naines ne comptent pas comme étant des « planètes » pour les Missions Secrètes. Ensuite, les joueurs additionnent leurs insignes Exploration collectés par type de symbole et comparent chaque total :

- 🥈 pour le joueur avec le plus de symboles (du type).
- 🥉 pour le joueur avec le deuxième plus grand total de symboles.
- S'il y a égalité pour le total le plus élevé, tous les joueurs concernés gagnent chacun 🥉. Dans ce cas les joueurs ayant le deuxième plus haut total ne gagnent rien.
- Si un seul joueur gagne le bonus pour total le plus élevé et qu'il y a égalité pour le deuxième total le plus élevé, chaque joueur concerné gagne 🥉.
- Dans une partie à 2 joueurs, les points de victoire bonus ne sont attribués qu'au joueur avec le plus grand nombre de symboles. Le second ne gagne PAS de point bonus. Une égalité donne toujours 🥉 à chacun.

CRÉDITS

Auteur : Scott Almes

Développement : Michael Coe

Illustrateur : Naomi Robinson

Graphiste : Benjamin Shulman

Editeur : Richard A. Edwards

Traduction française : La Cinquième Colonne, Harry Noakes & Pixie Games



www.pixiegames.fr

© 2017 Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique. Tiny Epic Galaxies, TEG Beyond the Black Gamelyn Games, et le logo TEG sont des marques déposées de Gamelyn Games, LLC.

© 2018 PixieGames, pour l'édition française.