

CRAFTING *the* COSMOS™

RÈGLES DU JEU

DAVID GORDON ET TAM
ILLUSTRÉ PAR QUILLSILVER



Règles
expliquées
dans cette
vidéo *Learn
to Play!*

CRAFTING *the* COSMOS™

Vous avez le pouvoir de façonner l'univers. Quelle galaxie construirez-vous ?

Au fin fond de l'espace intersidéral se trouve une zone vide, une toile vierge sur laquelle peindre et façonner la galaxie de vos rêves. Laissez vos choix transformer le néant de cette immensité en une galaxie grandiose ! Remplissez-la d'étoiles colossales qui fusionneront en de puissantes nébuleuses ; faites évoluer la proto-vie naissante en des formes de vie avancées ; modifiez le cours du temps et les forces de la gravité à votre avantage afin de modeler le cosmos selon vos désirs.

Le destin de cette création cosmique est entre vos mains.
Construisez-la avec sagesse, et marquez l'univers de votre empreinte.

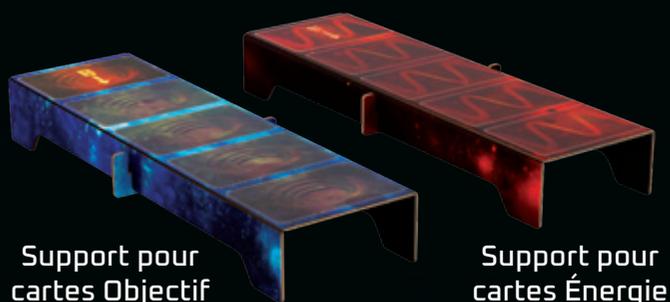
MATÉRIEL



Plateau principal (Console)



4 plateaux Joueur



Support pour
cartes Objectif

Support pour
cartes Énergie

2 supports
(plateaux optionnels permettant de mieux
voir les cartes Objectif et Énergie)



12 marqueurs Ressource
(3 par couleur de joueur)



4 marqueurs de fin de tour
(1 par couleur de joueur)



Vie stable



Proto-vie



16 pions Pouvoir
(4 par couleur de joueur)

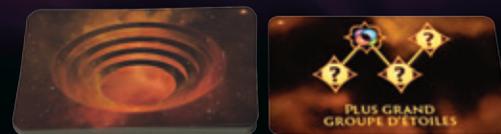
50 pions Vie
recto verso



60 cartes Énergie
(15 de chaque : Lumière, Temps, Gravité et Chimie)



32 cartes Pouvoir
(8 de chaque : Lumière, Temps, Gravité et Chimie)



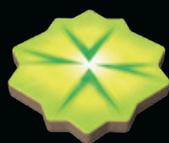
16 cartes Objectif universel



8 pions Énergie
(billes opaques : 1 par couleur de joueur et 4 noires)



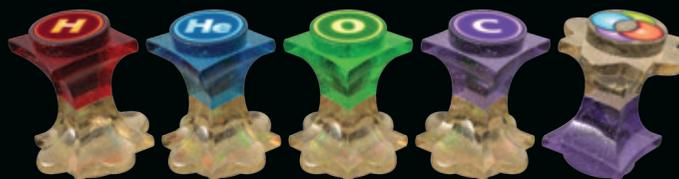
4 marqueurs de score
(1 par couleur de joueur)



18 pions Cristal temporel



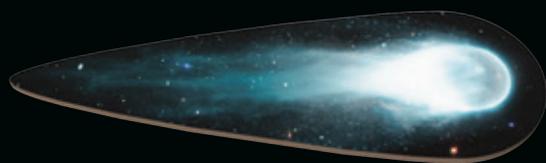
4 pions recto-verso +50/+100 Points



78 pions Étoile

- 26 **H** (émet de l'hydrogène)
- 20 **He** (émet de l'hélium)
- 16 **O** (émet de l'oxygène)
- 16 **C** (émet du carbone)

(Tous avec une supernova au dos)



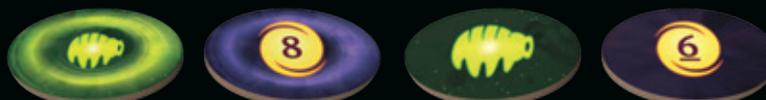
1 pion Premier joueur

Recto : face Élément

Verso : face Formée



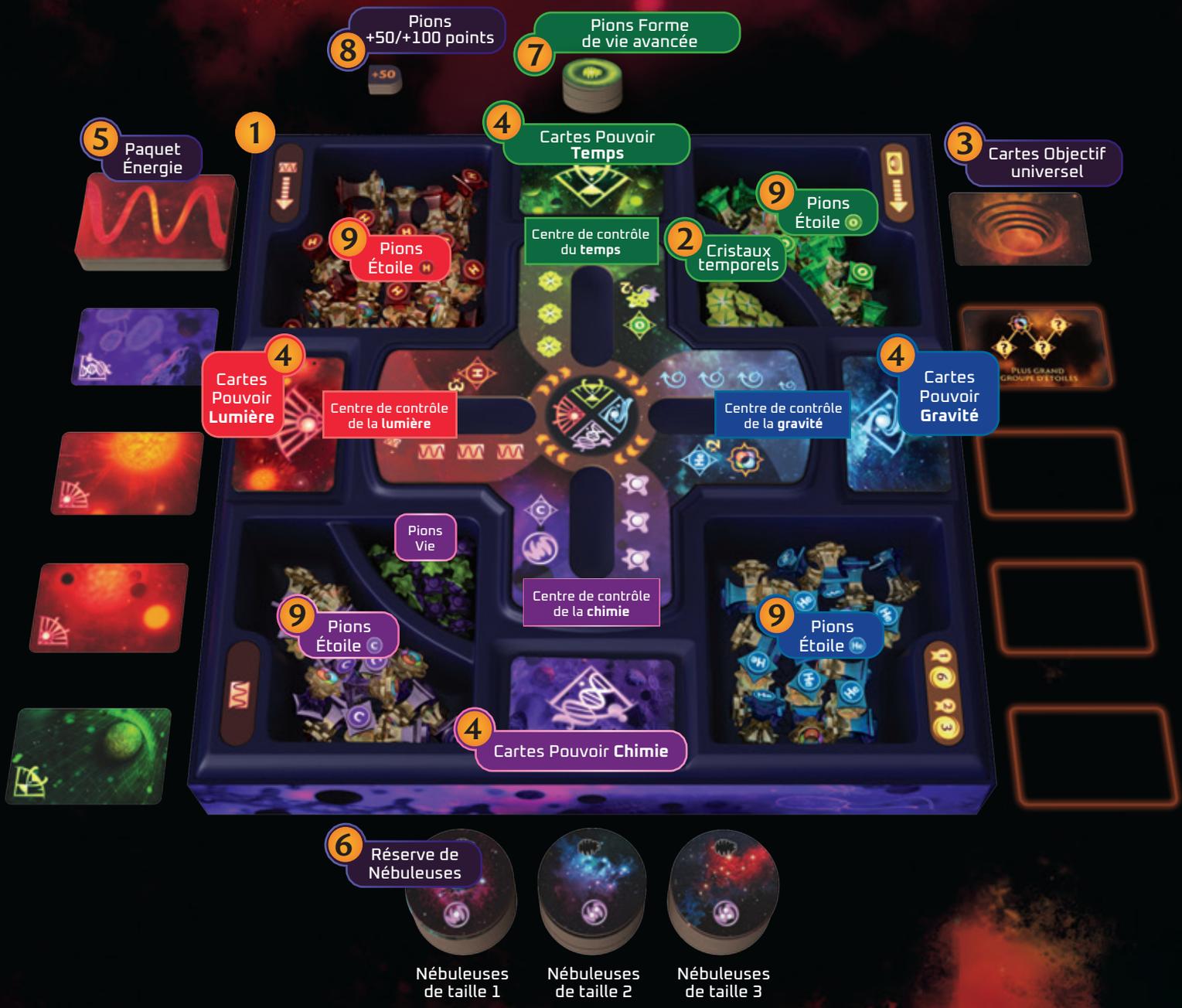
46 tuiles Nébuleuse
(16 de chaque taille : 1, 2 et 3)

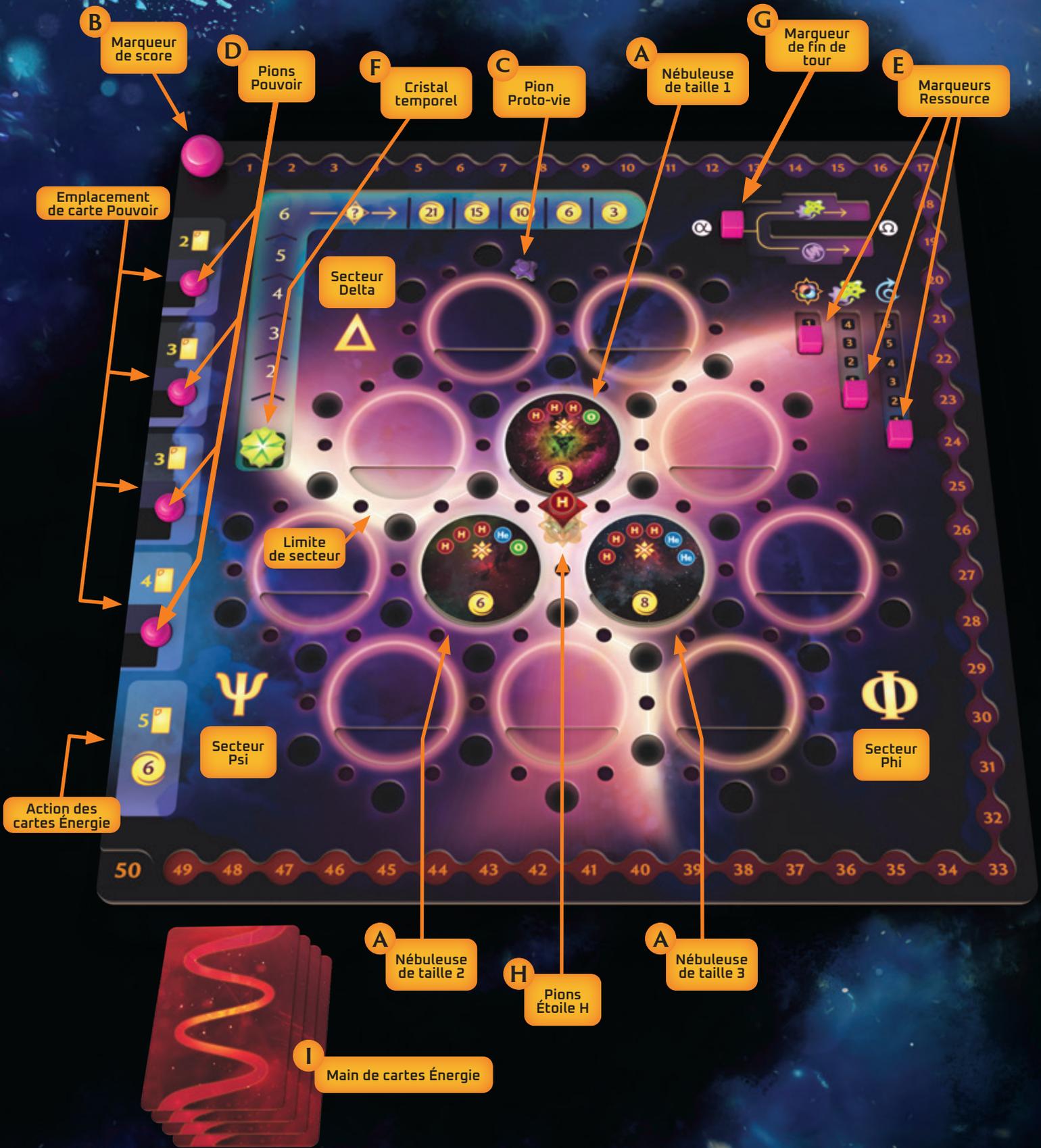


24 pions Forme de vie avancée

Groupe 1
4x 8 points
3x 7 points
1x 6 points

Groupe 2
2x 7 points
5x 6 points
5x 5 points
4x 4 points





MISE EN PLACE DES PLATEAUX JOUEUR

Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments de cette couleur :

- ✦ 1 plateau Joueur ;
- ✦ 1 marqueur de score ;
- ✦ 4 pions Pouvoir ;
- ✦ 3 marqueurs Ressource ;
- ✦ 1 pion Énergie ;
- ✦ 1 marqueur de fin de tour ;
- ✦ 1 cristal temporel (parmi ceux mis de côté lors de la mise en place du plateau principal, pas parmi ceux de la réserve).

Puis, procédez chacun aux étapes suivantes :

- Piochez 1 tuile Nébuleuse dans chacune des piles, et placez-les face Élément visible sur les cases correspondantes de votre plateau Joueur ;
- Placez votre marqueur de score sur la case 0 de votre piste de score ;
- Placez 1 pion proto-vie (face violette visible) sur la case blanche (case Début de la vie) ;
- Placez vos 4 pions Pouvoir sur les emplacements prévus à gauche de votre plateau Joueur ;
- Placez un de vos 3 marqueurs Ressource sur la case 0 de chacune des 3 pistes de ressource (Supernova, ADN et Graviton) ;
- Placez votre cristal temporel sur la case 0 de la piste verticale de votre chambre temporelle ;
- Placez votre marqueur de fin de tour sur son emplacement ⓧ ;
- Placez 1 pion Étoile Ⓜ sur la case centrale de votre plateau Joueur (entourée d'un halo blanc) ;
- Piochez 4 cartes du paquet Énergie pour constituer votre main.

Prenez les pions Énergie de l'ensemble des joueurs, plus un certain nombre de pions Énergie noire, en fonction du nombre de joueurs :

- ✦ 2 joueurs : 4 pions Énergie noire ;
- ✦ 3 joueurs : 3 pions Énergie noire ;
- ✦ 4 joueurs : 3 pions Énergie noire.

Puis, en commençant par le centre de contrôle de la lumière du plateau principal, placez un pion Énergie au hasard sur chacun des centres de contrôle, dans le sens horaire, jusqu'à les avoir tous placés.



Le propriétaire du dernier pion placé est le premier joueur. Il reçoit le pion Premier joueur et commence le premier tour.



APERÇU

Dans *Crafting the Cosmos*, le but est d'avoir le plus de points de victoire à la fin de la partie.

Une partie se joue en plusieurs rounds. Lors d'un round, les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre. S'ensuit une phase de fin de round, jouée collectivement. Le tour d'un joueur se compose de 2 phases successives : **énergie** et **création**.

1. Dans la phase d'énergie, le premier joueur commence son tour en déplaçant de l'énergie sur le plateau principal pour gagner des ressources.

2. Dans la phase de création, il dépense ses ressources pour façonner sa galaxie.

Une fois le tour d'un joueur fini, celui du joueur suivant dans le sens horaire commence.

Après que tous les joueurs ont fini leur tour, commence la phase de fin de round, durant laquelle tous les joueurs gagnent les points des objectifs universels. Ensuite, soit la partie prend fin, soit un nouveau round commence.

PHASE D'ÉNERGIE

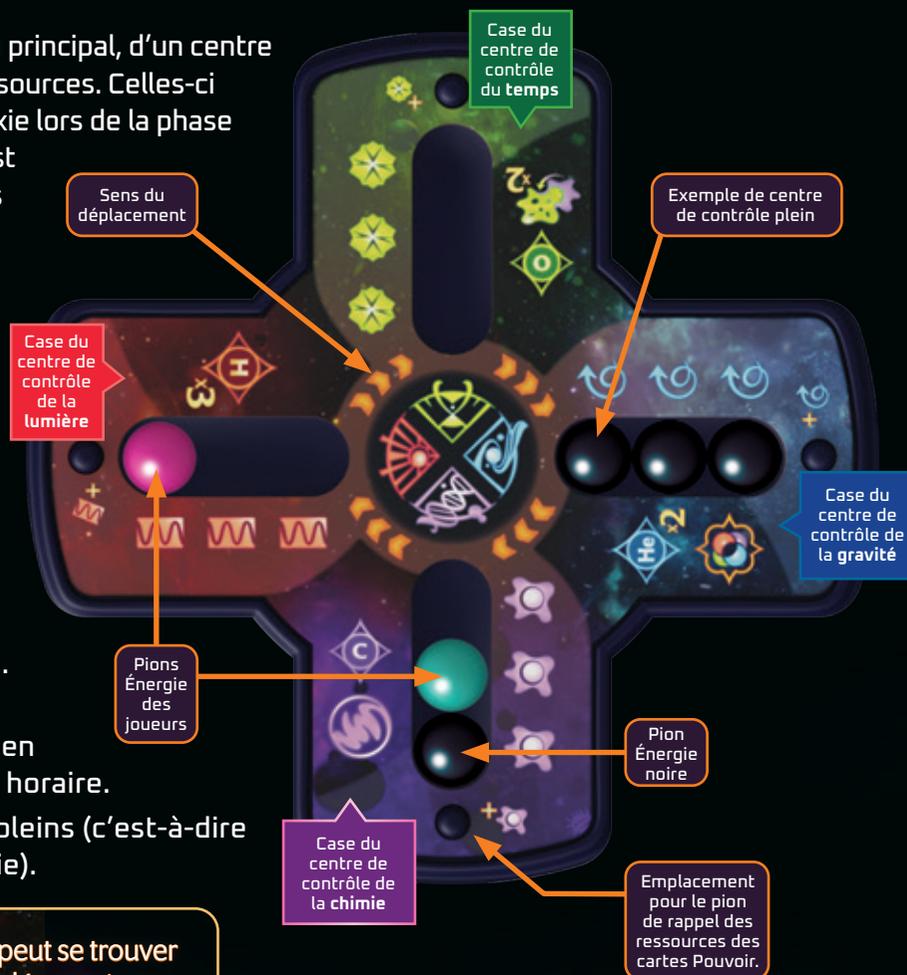
Lors de la phase d'énergie, effectuez les 2 étapes suivantes : **déplacer de l'énergie** et **collecter des ressources**.

1. Déplacer de l'énergie

Déplacez des pions Énergie sur le plateau principal, d'un centre de contrôle à l'autre, pour gagner des ressources. Celles-ci vous permettront de façonner votre galaxie lors de la phase de création. Chaque centre de contrôle est une case unique pouvant contenir 3 pions Énergie au maximum.

- ✦ Vous n'êtes autorisé à déplacer que votre pion Énergie et les pions Énergie noire.
- ✦ Vous devez déplacer votre pion Énergie d'au moins 1 case. (Vous pouvez déplacer d'autres pions avant.)
- ✦ Vous pouvez déplacer les pions Énergie d'un total de 3 cases seulement (3 cases en tout et non 3 cases par pion).
- ✦ Les pions Énergie doivent être déplacés de centre de contrôle en centre de contrôle dans le sens horaire.
- ✦ Sautez les centres de contrôle pleins (c'est-à-dire ceux qui ont déjà 3 pions Énergie).

À la fin de votre tour, votre pion Énergie peut se trouver dans le même centre de contrôle qu'au départ, si vous l'avez déplacé 3 fois et sauté un centre de contrôle plein.





Exemple : C'est au tour de Magenta de déplacer de l'énergie.

1 Elle déplace d'abord le pion Énergie noire du centre de contrôle de la chimie vers le centre de contrôle de la lumière.



2 Elle déplace ensuite son propre pion Énergie de 2 cases, une fois vers le centre de contrôle de la chimie, puis vers le centre de contrôle du temps, en sautant le centre de contrôle de la lumière qui est plein.

2. Collecter des ressources

Gagnez les ressources indiquées sur la case du centre de contrôle actif (celui où se trouve votre pion Énergie), puis celles des 4 cases des centres de contrôle passifs.



Récompenses actives et passives

Récompenses actives : Indiquées sur la gauche du centre de contrôle. Gagnez toutes les ressources actives indiquées sur le centre de contrôle où se trouve votre pion Énergie (celui de votre couleur).

Récompenses passives : Indiquées sur la droite du centre de contrôle. Pour chaque centre de contrôle, gagnez le nombre de ressources indiqué, et ce autant de fois que le nombre total de pions Énergie qui s'y trouve, quelle que soit leur couleur (la vôtre, celle d'un adversaire ou noire). S'il n'y a aucun pion Énergie dans un centre de contrôle, vous ne gagnez aucune de ses ressources.

Lorsque vous collectez des ressources, commencez par les récompenses actives. Collectez ensuite les récompenses passives du centre de contrôle où se trouve votre pion Énergie, puis, en progressant dans le sens horaire, celles des autres centres de contrôle.

Attention : Vous devez prendre toutes vos ressources avant de commencer la phase de création, qui vous permet de les placer et d'effectuer des actions.

PHASE D'ÉNERGIE

DÉTAIL DES RESSOURCES



Nébuleuses

Formez une nébuleuse en l'entourant d'étoiles de types spécifiques, et gagnez des points.

Gain : Piochez 1 nébuleuse de taille 1, 2 ou 3 et placez-la à côté de votre plateau Joueur.



Étoiles

Nécessaires pour former une nébuleuse.

Gain : Prenez les étoiles indiquées dans la réserve et placez-les à côté de votre plateau Joueur.



Supernovas

Les étoiles classiques peuvent être transformées en de puissantes étoiles joker.

Gain : Avancez votre marqueur Ressource Supernova d'une case par ressource gagnée.



Cristaux temporels

Accumulez des cristaux pour gagner des étoiles supplémentaires et gagner des points.

Gain : Avancez un cristal sur la piste verticale de votre chambre temporelle.

Lorsque vous atteignez la sixième case de la piste verticale de votre chambre temporelle, prenez un nouveau Cristal de la réserve et placez-le sur la case 0 de cette piste, puis continuez à gagner les cristaux de votre récompense (s'il en reste). Prenez un nouveau cristal uniquement lorsque vous atteignez la sixième case de la piste. (Rendez-vous page 12 pour en savoir plus sur l'action Dépressuriser la chambre temporelle.)



Cartes Énergie

Dépensez des cartes Énergie pour gagner des cartes Pouvoir, activer des cartes Pouvoir et gagner des points.

Gain : Prenez des cartes parmi celles alignées face visible à gauche du plateau principal ou piochez des cartes face cachée du paquet Énergie.

À la fin de la phase d'énergie de chaque joueur, révéléz de nouvelles cartes du paquet Énergie jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau 4 face visible. (Ne remplacez pas immédiatement les cartes prises.) La limite de cartes en main est de 10. Vérifiez que vous ne la dépassez pas lors de la phase de fin de round (voir page 17). Si le paquet est épuisé, mélangez les cartes Énergie de la défausse pour créer un nouveau paquet.



Proto-vie

Entourez de pions Proto-vie une nébuleuse formée pour gagner de précieux pions Forme de vie avancée.

Gain : Prenez des pions Vie de la réserve et placez-les à côté de votre plateau Joueur, face proto-vie (violette) visible.



ADN

Convertissez des pions Proto-vie fragiles en pions Vie stable plus résistants.

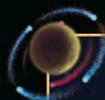
Gain : Avancez le marqueur Ressource ADN d'une case par ressource gagnée.



Graviton

Dépensez des gravitons pour effectuer des actions Déplacer (pions Étoile ou Vie).

Gain : Avancez le marqueur Ressource Graviton d'une case par ressource gagnée.



RESSOURCES ÉPUISÉES

Si vous venez à manquer d'un type de ressource, vous ne pouvez plus en prendre, exception faite des cristaux temporels : lorsque vous devez placer un cristal sur votre chambre temporelle, mais que leur réserve est épuisée, vous pouvez prendre dans la boîte un pion inutilisé d'un autre type à la place.



Centre de contrôle de la lumière
Récompense active : 3 pions Étoile **H**.
Récompense passive : 1 carte Énergie par pion Énergie.



Centre de contrôle du temps
Récompense active : 1 pion Étoile **O** et 2 ressources ADN.
Récompense passive : Avancez un cristal sur la piste verticale de votre chambre temporelle de 1 case par pion Énergie.



Centre de contrôle de la gravité
Récompense active : 2 pions Étoile **He** et 1 ressource Supernova.
Récompense passive : 1 ressource Graviton par pion Énergie.



Centre de contrôle de la chimie
Récompense active : 1 pion Étoile **C** et 1 tuile Nébuleuse (prise au sommet du paquet de taille 1, 2 ou 3).
Récompense passive : 1 pion Proto-vie par pion Énergie.

Chaque centre de contrôle possède un emplacement pour les pions Pouvoir (voir page 15).



ASTUCE
pour accélérer la partie :
 Une fois que vous avez collecté toutes vos ressources, le joueur suivant peut commencer sa phase d'énergie pendant que vous dépensez vos ressources durant votre phase de création.



Exemple : Suite de l'exemple précédent. **A** Magenta prend 1 pion Étoile **O** et 2 ressources ADN. Disposant de 3 progressions temporelles, elle avance ensuite son cristal de 3 cases **B**, et prend 1 ressource Graviton et 0 pion Proto-vie **C** ainsi que 3 cartes Énergie **D**.

PHASE DE CRÉATION

Après qu'un joueur a collecté toutes ses ressources lors de sa phase d'énergie, il les dépense lors de sa phase de création pour façonner sa galaxie. Il peut effectuer différentes actions dans l'ordre de son choix : placer des ressources, gagner des points et effectuer des actions relatives aux cartes Énergie ou aux marqueurs Ressource.

PHASE DE CRÉATION ACTIONS DE PLACEMENT

Vous devez placer toutes vos nébuleuses, étoiles et proto-vies avant la fin de votre tour, ou elles seront perdues.

Nébuleuses



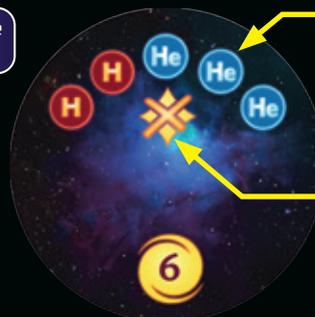
Vous pouvez placer une nébuleuse sur la case Nébuleuse vide de votre choix de votre plateau Joueur. Placez-la face Élément visible. Vous pouvez regarder la face Élément d'une nébuleuse avant de choisir où la placer. Plus la nébuleuse est grande, plus il vous faudra d'étoiles pour la former et plus elle vous rapportera de points. (Voir page 13, Former une nébuleuse)

Verso d'une nébuleuse



Taille de la nébuleuse

Recto d'une nébuleuse



Étoiles requises

Rappel du coût de formation

Points gagnés si la nébuleuse est formée



Placer une étoile

Vous pouvez placer une étoile sur la case Étoile vide de votre choix de votre plateau Joueur. Il y a 4 types d'étoiles : hydrogène (H), hélium (He), carbone (C) et oxygène (O).

Placer un pion Proto-vie



Un pion Proto-vie doit toujours être placé, sur votre plateau Joueur, face violette visible, sur une case Vie vide et adjacente à un autre pion Vie. S'il n'y a pas encore de pion Vie sur votre plateau, placez-le sur la case blanche Début de la vie (voir page 14, Créer des formes de vie avancées).

Gagner des Points



Lorsque vous gagnez des points, avancez le marqueur sur votre piste de score. Lorsque vous atteignez ou dépassez 50 sur la piste, prenez un pion +50 Points, ramenez votre marqueur de score au début de sa piste et continuez à compter vos points à partir de cette case. Si vous atteignez ou dépassez 100 sur la piste, retournez le pion +50 Points sur sa face +100 Points, ramenez votre marqueur de score au début de sa piste et continuez à compter vos points comme précédemment. Vous pouvez marquer plus de 150 points.

PHASE DE CRÉATION ACTIONS PERMETTANT DE GAGNER DES POINTS

Vous pouvez effectuer une ou plusieurs des 3 actions suivantes, à tout moment et dans l'ordre de votre choix lors de votre phase de création, à condition d'en remplir les conditions.

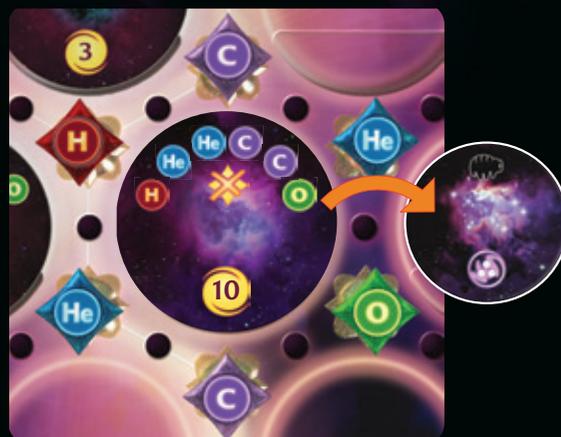
Former une nébuleuse

Conditions : La nébuleuse doit être entourée de suffisamment d'étoiles fournissant les éléments nécessaires à sa formation.

Rappel : Les supernovas sont des jokers. Une supernova peut compter comme une (et une seule) étoile de n'importe quel type lorsque vous formez une nébuleuse.

- ★ Gagnez les points indiqués sur la tuile Nébuleuse.
- ★ Défaussez dans la réserve 1 des étoiles (il peut s'agir d'une supernova) entourant la nébuleuse.
- ★ Retournez la tuile Nébuleuse face Formée visible. Vous ne pouvez former chaque nébuleuse qu'une seule fois.

Remarque : Vous n'avez pas besoin de pions Vie pour former une nébuleuse. (Pour les points accordés par les formes de vie avancées, voir page 14.)



Exemple : Pour être formée, cette nébuleuse de taille 3 doit être entourée d'étoiles fournissant H, He, He, C, C et O. Une fois formée, elle accorde 10 points au joueur, qui doit ensuite défausser 1 étoile. Enfin, le joueur retourne la nébuleuse pour indiquer qu'elle a été formée.

Dépressuriser la chambre temporelle

Conditions : Avoir un cristal sur la case 6 de la piste verticale de sa chambre temporelle.

- ★ Gagnez 1 pion Étoile (H, He, O, ou C) et placez-le sur une case Étoile vide de votre choix.
- ★ Déplacez le cristal de la case 6 sur la première case libre de la piste horizontale en partant de la droite.
- ★ Gagnez autant de points de victoire qu'indiqué sur la case de la piste où se trouve maintenant votre cristal (1^{re} en partant de la droite : 3 points ; 2^e : 6 points ; 3^e : 10 points ; 4^e : 15 points ; 5^e : 21 points). Si vous avez déjà rempli 5 fois la piste horizontale de votre chambre temporelle, les actions Dépressuriser suivantes vous octroient une étoile, mais ne vous font pas marquer de points supplémentaires.



Exemple : Au début du round, Cyan a un cristal sur la case 4. A Lors de ce tour, il doit le faire progresser de 3 cases. Il le monte de 2 cases sur la piste verticale de sa chambre temporelle, puis B il prend un nouveau cristal de la réserve et le place sur la case 0. C Il monte ce nouveau cristal de 1 case pour effectuer la troisième et dernière des progressions qu'il a obtenues précédemment. D À tout moment lors de sa phase de création, il pourra déplacer le cristal qui se trouve en haut de sa chambre temporelle sur la case la plus à droite, et gagner ainsi 6 points de victoire ainsi qu'une étoile.

Créer des formes de vie avancées

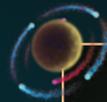


Conditions : Avoir 6 pions Vie (Vie stable et/ou Proto-vie, dans n'importe quelle combinaison) autour d'une tuile Nébuleuse **formée** sur laquelle il n'y a pas encore de pion Forme de vie avancée.

- ★ Défaussez tous les pions Proto-vie qui entourent cette nébuleuse (laissez les pions Vie stable).
- ★ Prenez **le premier** pion Forme de vie avancée de la pile et placez-le face cachée sur la nébuleuse.



Exemple : Ce joueur possède 6 pions Vie autour d'une tuile Nébuleuse formée. Il décide de créer une forme de vie avancée. Il défausse tous les pions Proto-vie (3) qui entourent cette nébuleuse, puis il pioche 1 pion Forme de vie avancée et le place face cachée sur la nébuleuse.



Les points des pions Forme de vie avancée ne sont gagnés qu'à la fin de la partie. Leur valeur ne sera révélée aux autres joueurs qu'à ce moment-là (voir page 18), mais vous pouvez la regarder à tout moment.

PHASE DE CRÉATION

ACTIONS DES CARTES ÉNERGIE

Vous pouvez dépenser des cartes Énergie de 3 façons différentes lors de votre phase de création. Une fois dépensées, elles doivent être placées dans leur défausse, à côté du paquet correspondant. Vous n'avez pas besoin de dépenser toutes vos cartes Énergie à chaque round : vous pouvez en garder jusqu'à 10. (Pour les règles concernant la limite de la main, voir page 17.)

1. Vous pouvez défausser plusieurs cartes Énergie de la même couleur à la fois afin d'ajouter des cartes Pouvoir à votre galaxie. (Voir l'encadré ci-contre.)
2. Vous pouvez également défausser des cartes Énergie pour activer des cartes Pouvoir. Vous ne pouvez activer des cartes Pouvoir que lors de la phase de création. Vous pouvez activer une carte Pouvoir autant de fois que vous le souhaitez, à condition de pouvoir payer le coût de chaque activation. (Le coût permettant d'activer des cartes Pouvoir ne se paye pas toujours exclusivement en cartes Énergie.)

Type

Nom

Coût

Effet

Ressource bonus lors de chaque phase d'énergie.

Carte Pouvoir

3. Vous pouvez défausser 5 cartes Énergie de la même couleur pour gagner 6 points. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois à condition d'avoir assez de cartes Énergie de même couleur.



Exemple : Magenta décide de poser une carte Pouvoir sur son deuxième emplacement. **A** Elle défausse 3 cartes Énergie de la même couleur (3 cartes Énergie Lumière). **B** Elle pioche 3 cartes du paquet des cartes Pouvoir de la même couleur (Lumière) et en choisit 1 (la carte «Relativité Δ »), puis remet les 2 autres sous le paquet. **C** Elle l'insère dans son deuxième emplacement de carte Pouvoir. Enfin, elle prend le pion Pouvoir de cet emplacement et le place dans le centre de contrôle de la lumière du plateau principal.

GAGNER DES CARTES POUVOIR

Pour gagner une carte Pouvoir, vous devez payer le nombre de cartes Énergie de la même couleur indiqué sur l'emplacement où vous la placerez sur votre plateau Joueur : 2 pour l'emplacement du haut, 3 pour les deux du milieu, 4 pour celui du bas. Vous pouvez remplir vos emplacements de cartes Pouvoir dans l'ordre de votre choix.

Ensuite, piochez un nombre de cartes Pouvoir égal au nombre de ces cartes Énergie dépensées (toujours dans le paquet de la même couleur). Gardez-en 1 et remettez les autres sous leur paquet, dans l'ordre de votre choix.

Insérez la carte Pouvoir gagnée dans son emplacement, puis placez le pion Pouvoir de cet emplacement sur le plateau principal. Il servira de rappel lors des prochaines phases d'énergie. Par exemple, le pion sur le centre de contrôle du temps vous rappellera de gagner une ressource bonus lors de chaque phase d'énergie. *Vous gagnez les ressources des cartes Pouvoir même s'il n'y a pas de pion Énergie dans un centre de contrôle.*

Vous pouvez gagner plusieurs cartes Pouvoir lors d'un même tour si vous avez assez de cartes Énergie. Si vous n'avez plus d'emplacement libre, vous ne pouvez plus effectuer cette action. (Pour la liste détaillée des cartes Pouvoir, voir pages 21-22.)



PHASE DE CRÉATION ACTIONS DES MARQUEURS RESSOURCE

Vous devez dépenser toutes les ressources de vos marqueurs avant la fin de votre tour, ou elles seront perdues.



Transformer une étoile en Supernova

Dépensez 1 ressource Supernova (descendez votre marqueur Ressource Supernova de 1 case) pour transformer une de vos étoiles. Retournez un pion Étoile de votre choix de son côté H, He, O ou C sur son côté Supernova. (Rappel : Une supernova compte comme n'importe quel type d'étoile lorsque vous effectuez l'action Former une nébuleuse, mais ne peut pas être déplacée par l'action Déplacement. Voir page 13 et ci-dessous.)



Stabilisation

Dépensez 1 ressource ADN (descendez votre marqueur Ressource ADN de 1 case) pour effectuer une action Stabilisation. Retournez 1 pion Proto-vie pour faire apparaître sa face Vie stable (verte). (Rappel : les pions Vie stable ne sont pas défaussés lors de l'action Créer des formes de vie avancées. Voir page 14.)

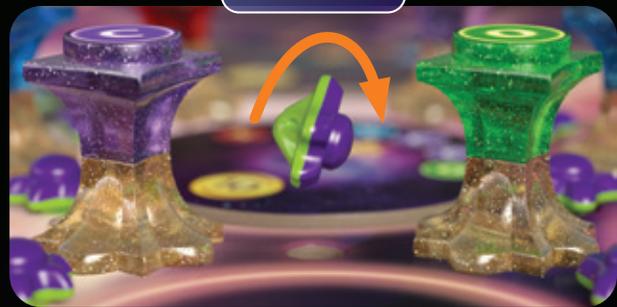


Déplacement

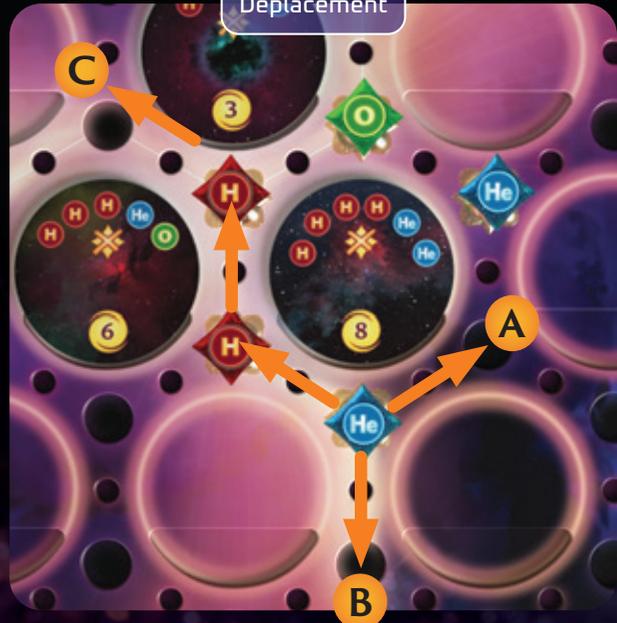
Dépensez 1 ressource Graviton (descendez votre marqueur Ressource Graviton de 1 case) pour effectuer une action Déplacement, qui vous permet de déplacer 1 pion Vie ou 1 pion Étoile sur une case adjacente. Si cette case adjacente est occupée, vous pouvez la sauter et déplacer votre pion sur la case suivante, et ce autant de fois que nécessaire. Seuls les pions Étoile peuvent se trouver sur des cases Étoile et seuls les pions Vie peuvent se trouver sur des cases Vie. Vous ne pouvez pas utiliser une action Déplacement pour déplacer un pion Étoile sur une case Vie, ou un pion Vie sur une case Étoile.

Vous ne pouvez pas déplacer les supernovas.

Stabilisation



Déplacement



Exemple de Déplacement : Ce joueur souhaite déplacer cette Étoile He. Il peut la déplacer vers les cases adjacentes et libres A et B. Il peut également lui faire sauter les cases Étoile adjacentes déjà occupées jusqu'à la case C. Il pourrait également déplacer son Étoile vers d'autres cases disponibles.

PHASE DE CRÉATION

ACTIONS DE FIN DE PHASE DE CRÉATION

La dernière action de votre phase de création consiste à déplacer votre marqueur de fin de tour de la case Alpha (α) vers la case Oméga (Ω) «gagner une nébuleuse de taille 1, 2 ou 3» ou «stabiliser 1 proto-vie en vie stable». Après avoir placé la tuile Nébuleuse ou avoir effectué l'action Stabilisation, redescendez tous vos marqueurs Ressource sur leurs cases 0. (Tous les gravitons, supernovas et ADN non dépensés sont perdus.)



Votre phase de création prend fin et le joueur suivant commence son tour, à moins qu'il s'agisse du Premier joueur, auquel cas, passez à la phase de fin de round.

PHASE DE FIN DE ROUND

Lorsque vous avez tous terminé votre phase de création, effectuez les étapes suivantes.

1. Descendez toutes les cartes Objectif universel de 1 case sur la piste d'objectifs.
2. Si une carte Objectif universel atteint le bas de la piste (la quatrième case), gagnez les points de cette carte. (Voir page 18.)
3. Piochez une nouvelle carte Objectif universel (s'il en reste) et placez-la sur la case du haut de la piste d'objectifs.
4. Vérifiez si la partie prend fin. (Voir page 18.)
5. Vérifiez la taille de votre main. Si vous avez plus de 10 cartes Énergie en main, défaussez-en pour n'en conserver que 10.
6. Remplacez votre marqueur de fin de tour sur la case Alpha (α) de votre plateau Joueur. Le pion Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire et un nouveau round commence.

Dans une partie à 2 joueurs, ne faites pas passer le pion Premier joueur.

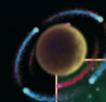
OBJECTIFS UNIVERSELS

Accordez les points aux joueurs possédant le plus de ressources indiquées par une carte Objectif universel. Le joueur qui se classe en première place pour un objectif marque 6 points, celui qui se classe en seconde place marque 3 points. En cas d'égalité pour la première place, les joueurs à égalité marquent tous 6 points et aucun joueur ne gagne de points pour la seconde place. En cas d'égalité pour la seconde place, chaque joueur à égalité marque 3 points. Défaussez ensuite la carte Objectif universel.

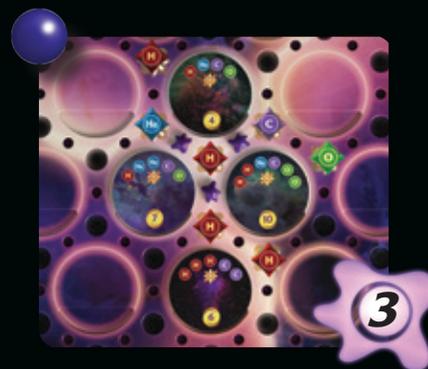
Vous devez posséder au moins 1 exemplaire de la ressource indiquée pour gagner des points d'une carte Objectif universel. Si aucun joueur n'est en mesure de gagner de points d'une carte Objectif universel, vous devez tout de même défausser cette carte.

Pour les objectifs universels, les supernovas comptent comme des étoiles, mais de type supernova. Vous ne pouvez pas compter une supernova comme une étoile d'un autre type (c'est-à-dire qu'une supernova peut compter pour votre suite d'étoiles adjacentes, mais pas pour votre nombre d'étoiles Carbone). Rendez-vous pages 20-21 pour consulter la liste détaillée des cartes Objectif universel.

Exemple : C'est la phase de fin de round, vous devez attribuer les points de cette carte Objectif universel au joueur ayant le plus de proto-vies. Magenta et Cyan possèdent tous deux 7 pions Proto-vie. Mauve en possède 3. Magenta et Cyan gagnent 6 points chacun. Mauve n'en gagne aucun.



Dans une partie à 2 joueurs, celui qui se classe en seconde place pour un objectif ne gagne pas de points.



FIN DE LA PARTIE

S'il n'y a plus de cristaux temporels dans la réserve ou si vous venez de gagner les points de la dernière carte Objectif universel, la partie prend fin à l'issue de la phase de fin de round. Chaque joueur retourne ses pions Forme de vie avancée pour les révéler et gagne autant de points de victoire (sur sa piste de score) qu'indiqué sur ses pions. Le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes Énergie dans sa main l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

DÉTAIL DES CARTES OBJECTIF UNIVERSEL



MAJORITÉ DES VIES STABLES

Avoir le plus de pions Vie stable dans sa galaxie.



TAILLE TOTALE DES NÉBULEUSES DANS PSI

Avoir le total le plus élevé lorsqu'on additionne la taille de toutes les nébuleuses formées (1, 2 et 3) du secteur Psi de chaque joueur.



MAJORITÉ DES SUPERNOVAS

Avoir le plus de pions Supernova dans sa galaxie.



TAILLE TOTALE DES NÉBULEUSES DANS PHI

Avoir le total le plus élevé lorsqu'on additionne la taille de toutes les nébuleuses formées (1, 2 et 3) du secteur Phi de chaque joueur.



PLUS GRAND GROUPE D'ÉTOILES

Avoir le plus de pions Étoile (y compris les supernovas) dans un seul groupe d'étoiles adjacentes, sans case vide.



MAJORITÉ DES VIES DANS DELTA

Avoir le plus de pions Vie dans son secteur Delta. Les pions Proto-vie et les pions Vie stable comptent. Les pions Vie sur la limite du secteur Delta comptent. Les pions Forme de vie avancée ne comptent pas.



TAILLE TOTALE DES NÉBULEUSES DANS DELTA

Avoir le total le plus élevé lorsqu'on additionne la taille de toutes les nébuleuses formées (1, 2 et 3) du secteur Delta de chaque joueur.



MAJORITÉ DES VIES DANS PSI

Avoir le plus de pions Vie dans son secteur Psi. Les pions Proto-vie et les pions Vie stable comptent. Les pions Vie sur la limite du secteur Psi comptent. Les pions Forme de vie avancée ne comptent pas.

Détail des cartes Objectif universel (suite)



Avoir le plus de pions Vie dans son secteur Phi. Les pions Proto-vie et les pions Vie stable comptent. Les pions Vie sur la limite du secteur Phi comptent. Les pions Forme de vie avancée ne comptent pas.



Avoir le plus de Cristaux temporels sur la piste horizontale de sa chambre temporelle.



Avoir le plus de pions Étoile C dans sa galaxie. (Les supernovas ne comptent pas.)



Avoir le plus de tuiles Nébuleuse formées de taille 1 dans sa galaxie.



Avoir le plus de pions Étoile He dans sa galaxie. (Les supernovas ne comptent pas.)



Avoir le plus de pions Proto-vie dans sa galaxie.



Avoir le plus de pions Étoile O dans sa galaxie. (Les supernovas ne comptent pas.)



Avoir le plus de pions Étoile (y compris les supernovas) adjacents à des nébuleuses possédant un pion Forme de vie avancée. Chaque pion Étoile ne compte qu'une seule fois, même s'il touche plus d'une nébuleuse avec une forme de vie avancée.

DÉTAIL DES CARTES POUVOIR



Cartes Pouvoir Temps

Génération

Coût : Au lieu de gagner une étoile au choix pour avoir rempli une case de la chambre temporelle.

Effet : Gagnez 3 pions Vie stable et placez-les n'importe où. (Cet effet ne vous permet pas de stabiliser des pions Proto-vie.)

Expansion de l'univers

Coût : Au lieu de gagner une étoile au choix pour avoir rempli une case de la chambre temporelle.

Effet : Gagnez 2 étoiles .

Trou noir

Coût : Au lieu de gagner une étoile au choix pour avoir rempli une case de la chambre temporelle.

Effet : Transformez 2 étoiles au choix en supernovas.

Horizon des événements

Coût : 1 carte Énergie (tout type) et 1 supernova.

Effet : Gagnez 2 cristaux temporels ou 2 pions Proto-vie. (Vous ne pouvez pas gagner 1 de chaque.)

4^e dimension

Coût : 1 carte Énergie Temps.

Effet : Gagnez 1 cristal temporel.

Relativité restreinte

Coût : 2 cartes Énergie de la même couleur.

Effet : Gagnez 2 cristaux temporels.

Quasar

Coût : 1 carte Énergie (tout type) et 1 graviton.

Effet : Gagnez 1 cristal temporel.

Fusion nucléaire

Coût : 1 carte Énergie Temps.

Effet : Défaussez 1 étoile de votre plateau, puis gagnez 1 étoile. Vous pouvez placer la nouvelle étoile n'importe où sur votre plateau.



Cartes Pouvoir Chimie

Dérive génétique

Coût : 1 carte Énergie (tout type).

Effet : Déplacez 1 pion Proto-vie, puis stabilisez cette vie. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet si vous n'avez pas de pions Proto-vie.

Rayonnement ionisant

Coût : 1 carte Énergie (tout type).

Effet : Stabilisez tous les pions Proto-vie adjacents à 1 supernova au choix. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet si vous n'avez pas de pions Proto-vie adjacents à une supernova.

Évolution

Coût : 3 pions Vie stable et 1 carte Énergie (tout type).

Effet : Gagnez une forme de vie avancée sur n'importe quelle nébuleuse avec exactement 1 pion Forme de vie avancée dessus. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet si vous n'avez pas de nébuleuse avec exactement 1 pion Forme de vie avancée dessus. Les pions Vie stable dépensés peuvent venir de n'importe où dans votre galaxie.

Abiogenèse

Coût : 1 carte Énergie Chimie.

Effet : Gagnez 1 pion Vie stable et placez-le n'importe où. Cet effet ne vous permet pas de stabiliser des pions Proto-vie.

Survie du plus apte

Coût : 1 pion Proto-vie et 1 carte Énergie (tout type).

Effet : Stabilisez 2 pions Proto-vie. Si vous n'avez que 1 pion Proto-vie, vous pouvez le stabiliser, mais vous perdez l'autre moitié de cet effet.

Spéciation

Coût : 1 carte Énergie (tout type).

Effet : Gagnez 1 pion Proto-vie sur une case adjacente à 1 des pions Vie stable de votre plateau. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet si vous n'avez pas de pions Vie stable.

Photosynthèse

Coût : 1 carte Énergie (tout type).

Effet : Stabilisez tous les pions Proto-vie adjacents à vos étoiles . Vous ne pouvez pas utiliser cet effet si vous n'avez pas d'étoiles  ou de pions Proto-vie adjacents à une étoile .

Comètes riches en eau

Coût : 1 carte Énergie (tout type).

Effet : Stabilisez tous les pions Proto-vie adjacents à vos étoiles . Vous ne pouvez pas utiliser cet effet si vous n'avez pas d'étoiles  ou de pions Proto-vie adjacents à une étoile .

Détail des cartes Pouvoir (suite)

Cartes Pouvoir Lumière

Nuage moléculaire

Coût : 2 cartes Énergie Lumière.

Effet : Gagnez 1 étoile (H).

Amino-acides

Coût : 1 carte Énergie Chimie.

Effet : Gagnez 1 pion Vie stable et placez-le n'importe où. Cet effet ne vous permet pas de stabiliser des pions Proto-vie.

Vitesse de la lumière

Coût : 5 cartes Énergie de la même couleur (cartes du même type).

Effet : Gagnez 6 points de victoire et 1 étoile basique (H, He, O ou C).

Dilatation du temps

Coût : 1 carte Énergie Lumière.

Effet : Gagnez 1 cristal temporel.

Relativité Δ

Coût : 2 cartes Énergie Temps.

Effet : Gagnez 1 étoile basique (H, He, O ou C) dans le secteur Delta de votre galaxie (elle peut être placée sur la limite du secteur).

Relativité Ψ

Coût : 2 cartes Énergie Gravité.

Effet : Gagnez 1 étoile basique (H, He, O ou C) dans le secteur Psi de votre galaxie (elle peut être placée sur la limite du secteur).

Relativité Φ

Coût : 2 cartes Énergie Chimie.

Effet : Gagnez 1 étoile basique (H, He, O ou C) dans le secteur Phi de votre galaxie (elle peut être placée sur la limite du secteur).

Fission nucléaire

Coût : 2 cartes Énergie Temps.

Effet : Défaussez 1 étoile et gagnez 1 étoile basique (H, He, O ou C) et 1 cristal temporel.

Cartes Pouvoir Gravité

Étoile binaire

Coût : 1 carte Énergie (tout type) et 1 graviton.

Effet : Retournez 1 supernova pour la transformer en 1 étoile de son type d'origine, puis déplacez-la une fois (en respectant les règles de déplacement habituelles).

Effondrement du cœur

Coût : 1 carte Énergie (tout type) et 1 graviton.

Effet : Transformez 1 de vos étoiles au choix en 1 supernova.

Poussière d'étoiles

Coût : 1 carte Énergie (tout type).

Effet : Gagnez 1 nébuleuse de taille 1 ou remplacez 1 nébuleuse non formée de votre galaxie par 1 nébuleuse de taille 2.

Étoile filante

Coût : 1 carte Énergie Gravité.

Effet : Déplacez 1 étoile, 1 supernova ou 1 nébuleuse non formée n'importe où dans votre galaxie.

Vent solaire

Coût : 2 cartes Énergie Chimie.

Effet : Transformez 1 étoile en 1 supernova, puis transformez tous les pions Proto-vie adjacents à cette supernova en pions Vie stable. Vous pouvez transformer l'étoile même si elle n'est adjacente à aucun pion Proto-vie.

Pulsar

Coût : 1 carte Énergie Gravité et 2 gravitons.

Effet : Gagnez 2 cristaux temporels.

Naine blanche

Coût : 2 cartes Énergie Temps.

Effet : Transformez 1 étoile en supernova, puis gagnez 1 cristal temporel.

Trou de ver

Coût : 1 carte Énergie (tout type) et 1 Vie stable.

Effet : Déplacez jusqu'à 3 pions Proto-vie n'importe où ou déplacez jusqu'à 3 pions Vie stable n'importe où. Si vous avez moins de 3 pions de la catégorie choisie, vous pouvez tout de même déplacer ceux que vous avez.

CRÉDITS

Auteurs du jeu :

David Gordon et TAM

Aide à l'écriture :

Bryan Bornmueller

Développement :

Bryan Bornmueller, Dann May

Illustrations :

Greg May

Graphisme :

Dann May

Direction créative :

Brianna Woodward

Direction artistique :

Dann May

Sculpture :

Greg May

Production :

Guadalupe Gonzalez

Édition :

Dan Varrette

Écriture :

Sara Galasso

Marketing :

Krystal Rose, Preston Wing

Chef de projet :

Mike Hummel

Équipe d'Office dog :

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Brianna Woodward, Jorge Zhang

Équipe de Quillsilver :

Dann May, Greg May, Brenna Noonan

Remerciements à :

Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Steve Horvath, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Anne Spradley, Jacinda Wilson

Note des auteurs :

Un grand merci à nos familles ainsi qu'à Jennifer Swann et Jennifer Gordon. Sans leur soutien et leur patience, ce jeu n'aurait jamais vu le jour. Merci à tous les spécialistes qui ont su contenir notre imagination pour que le jeu garde un minimum de cohérence avec son sujet : Alyssa Barlis, Holly Gilbert (physicienne solaire du NCAR, ancienne employée de la NASA), Lauren Woolsey (professeure d'astronomie et de physique) et Myles Heffernen.

Organisateurs des sessions de test :

Aaron Beedle, Oliver Mansbach, Brook Elf Nichols, Breyana Scales

Testeurs :

Anissa Alexander, Jake Alt, Phil Amylon, Evan B., Chris Backe, Eli «The Great» Beard, Calvin Beeman-Weber, Rhoni Blankenhorn, Christopher Chan, Dickie Chapin, Dennis Corsi, Ryan Courtney, Josh Crossley, Cabel Dawson, Aleea Dugstad, Thomas Dumont, Elene Fengometidis, Lydia Gallant, Thomas Gallecier, Jonathan Gilmour, Arielle Gordon, Benjamin Gordon, Jennifer Gordon Keiser, Aaron Greisdorf, Christina Ha, Kristina Hedbacker, Matthew Hesby, Joshua Hilson, Daniel Honig, Ryan Horricks, Gil Hova, Dan «Shoe» Hsu, Byron Huang M., Isaac James, Jessica James, Min Joo, Jaycie Kassahn, Emily LaFramboise, Maggie Langhorne, John Lynk, Matt Monasch, Alex Mont, Ian Moss, Daniel Newman, Cici Ogden, Anna Oksanen, Luke Peterschmidt, Bill Phillips, Mike Piccolini, Rocco Privetera, Matthew Proctor-Brown, Karl Rim, Matt Saddoris, Alex Samuel, Armando Sandoval III, Nicholas Schoichet, Bryn Smith, Jordan Sorenson, Carolyn Stafford, Lucas Stumm, Asa Swain, Mikolaj Swic, Christopher Talbot, Hazel Tumult, Tom Twedell, Nick Vanderslice, Riley W., Mindy Walters, Ryan Walters, Loren Weng, Adam Wersan, Travis Rowan Williams, Aaron Wilson, Mikołaj Wiszniewski, Amanda «Panda8ngel» Wong, Chris Zinsli, les testeurs de Victory Pints Emma, Nathan, Rebecca, Willa Tracy et tous les autres.

Adaptation française par EDGE STUDIO

Traduction :

Thaïs Aulnette

Relecture :

Thomas Demongin

Mise en page :

Sonia Gallardo Márquez

Responsable de localisation :

Shan Deraze

TM & © 2025 Office Dog. Gamegenic et le logo Gamegenic sont ® et © Gamegenic GmbH, Allemagne. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN, 55113, USA, 1-651-639-1905. Importé par Asmodee Group et distribué en France par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribué au Canada par/Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Images non contractuelles. Fabriqué en Chine



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

CRAFTING *the* COSMOS™

GUIDE DES SYMBOLES

	Étoile hydrogène		Lumière		Points de victoire
	Étoile hélium		Chimie		Cartes Énergie de la même couleur
	Étoile oxygène		Temps		Cartes Objectif universel
	Étoile carbone		Gravité		Pion Pouvoir
	Supernova		Cartes Énergie Lumière		Défausser
	Étoile hydrogène		Carte Énergie Chimie		Dépressuriser la chambre temporelle
	Étoile hélium		Cartes Énergie Temps		Nébuleuse de taille 1
	Étoile oxygène		Carte Énergie Gravité		Nébuleuse de taille 2
	Étoile carbone		Défausser une étoile (y compris supernova)		Nébuleuse de taille 3
	Graviton		   ou 		Forme de vie avancée
	Cristal temporel		ADN		1 ^{re} et 2 ^e places pour les objectifs
	Carte Énergie		Secteur Delta		Alpha (α) = début de tour
	Proto-vie		Secteur Psi		Oméga (Ω) = fin de tour
	Vie stable		Secteur Phi		
	Nébuleuse	•••••	Limite de secteur		

