

WILD SPACE

BASE SPATIALE

Dans cette mini-extension, chaque joueur dispose d'un nouveau plateau : la Base Spatiale. La Base Spatiale permet de faire de nouvelles actions en début de tour, et donc d'améliorer encore ses combos.

1. MATÉRIEL

Pour jouer, vous aurez simplement besoin du jeu de base et des 6 plateaux Base Spatiale.

2. MISE EN PLACE

Après avoir effectué la mise en place classique, chaque joueur reçoit aléatoirement un plateau Base Spatiale et le place devant lui. Les joueurs placent leurs jetons Navette sur les 5 emplacements correspondants de leur Base Spatiale. La partie peut commencer !

3. TOUR DE JEU

Un tour de jeu se déroule avec les règles habituelles mais une étape intermédiaire a lieu quand un joueur décide de **Poser une nouvelle Navette sur une Planète**.

Le joueur choisit une des Navettes encore disponible sur sa Base Spatiale et, avant de la poser sur une Planète, la place sur la zone de lancement.



Le joueur peut immédiatement remplir la condition indiquée sous l'emplacement qu'il vient de libérer, pour activer le Cercle d'Effet correspondant.

On ne peut activer cet effet qu'au moment où la Navette décolle de la Base Spatiale, **mais il n'est jamais obligatoire de le faire**. Si la condition ne peut pas être remplie, la Navette peut quand même décoller mais l'effet correspondant n'est pas activé.

La Compagnie vous félicite pour vos performances Capitaine ! Votre Équipage est d'une grande qualité et nul doute qu'il est capable de réaliser des prouesses. Pour vous récompenser, mais aussi pour vous permettre d'améliorer encore vos résultats, la Compagnie a décidé de mettre un nouvel outil à votre disposition : une Base Spatiale !

4. CONDITIONS ET EFFETS

La plupart des icônes utilisées dans cette extension sont décrites dans les règles de base, à l'exception des trois suivantes.



Défaussez de votre main une carte avec l'Animal correspondant.



Avancez immédiatement votre jeton Vétéran d'une case sur la piste des Vétérans de votre carte Capitaine. Appliquez ensuite l'effet indiqué sur la case que vous venez d'atteindre.



Prenez les 3 premières cartes de la pioche, ajoutez-les à votre main, puis défaussez 2 cartes de votre main. Les cartes que vous défaussez peuvent être celles que vous venez de piocher, mais pas obligatoirement.

Une fois l'effet éventuellement appliqué, le joueur poursuit son tour normalement : il pose sa Navette sur une tuile Planète en respectant les règles habituelles et effectue l'action correspondante.

5. MODE SOLO

Dans le mode Solo, le Contrebandier profite de votre Base Spatiale si vous ne le faites pas.

Mise en place

Pour jouer à ce mode, donnez 5 Navettes supplémentaires au Contrebandier. Ces nouvelles Navettes seront utilisées par le Contrebandier quand il se servira de votre Base Spatiale.

Déroulement de la partie

Chaque fois que vous faites décoller une Navette, si vous ne remplissez pas la condition correspondante, placez une des nouvelles Navettes du Contrebandier dans la zone de lancement. Pour l'éviter, vous pouvez décider de remplir la condition, même si vous n'activez pas le Cercle d'Effet correspondant.

Décompte des Crédits

En fin de partie le Contrebandier gagne  Crédits supplémentaires pour chaque Navette dont il dispose dans votre Base Spatiale.





