























Race for the Galaxy

Mise en place

- À portée :
 - La réserve initiale des Points de Victoire = 12 PV / joueur en jetons de 1 et 5 PV.
 - La réserve des PV pour le dernier tour = Les jetons restants.
 - La pioche des  monde et développement face cachée.
- Chacun prend 7 cartes action  à sa couleur : x2, x1, x1, x2, x1.
Retirer du jeu les  en trop.
Expert à 2 joueurs : Prendre les 9  à sa couleur.
- Trouver dans la pioche les 5 mondes départ (    et ).
Distribuer 1 monde départ par joueur, puis mélanger les mondes restants avec la pioche.
Débutant : À N joueurs, trouver et distribuer les mondes  à N.
Chacun **pose son monde** dans son tableau.
- Distribuer 6  face cachée par joueur.
Chacun garde en main 4 , et en défausse 2.
Débutant : Trouver et donner à chacun les 4  associées à son monde départ (, ,  ou ).
- Si un joueur a le monde départ , il **pose une ressource** dessus.
Chacun prend une aide de jeu.







Symbole expert à 2 joueurs



Défausser = Écarter face cachée en vrac.
Si pioche épuisée, mélanger la défausse.

Le nombre de  en main et les jetons PV gagnés sont visibles de tous.

Définitions

<u>Poser un monde ou un développement</u>	Poser 1  de sa main dans son tableau. Si monde de trouvaille, <u>poser 1 ressource</u> dessus.
Son tableau	Les  monde et développement face visible devant soi.
Payer N	Défausser N  de sa main. Coût min = 0.
<u>Poser ou produire une ressource</u>	Piocher 1  et la poser face cachée sur un monde de son tableau. Décaler la ressource pour laisser visible les PV et pouvoirs du monde. 1 ressource max / monde.
Vendre ou consommer une ressource	La défausser.

Tour de jeu

1 – Début	Chacun pose 1 [] action face cachée devant lui. Puis tous révèlent leur []. <i>Expert à 2 joueurs : Chacun pose 2 [] face cachée devant lui. Puis les 2 joueurs révèlent leurs [].</i>
2 – Phases I à V 5 fois	Si au moins 1 joueur a choisi la phase en cours ⇨ Tous jouent l' ACTION de la phase. Ceux qui ont choisi la phase ont le BONUS en +. Si l'ordre de résolution compte, le joueur avec le + petit n° de monde départ débute, puis ∪. Tous activent les pouvoirs de la phase dans leur tableau. N'activer que les pouvoirs posés <u>avant</u> le début de la phase. Les pouvoirs se cumulent. Les activer les uns après les autres, 1 fois chacun. Ordre au choix. <i>Expert à 2 joueurs : Si au moins 1 joueur a choisi 2 fois la phase en cours ⇨</i> <i>Si phase I, IV ⇨ Jouer la phase 1 fois, cumuler les BONUS.</i> <i>Si phase II, III ⇨ Jouer la phase 2 fois.</i> <i>Un pouvoir obtenu la 1^{ère} fois est utilisable la 2^e.</i> <i>Si l'autre joueur a choisi 1 fois la phase, il a le BONUS la 1^{ère} fois.</i>
3 – Fin	a) Chacun doit avoir 10 [] en main max. Défausser le surplus. Chacun reprend la [] action qu'il a jouée. b) Si un joueur a 12 [] ou + dans son tableau ⇨ Fin du jeu. Si la réserve initiale des jetons PV est épuisée ⇨ Fin du jeu.

Phase	Effet (voir aide de jeu)
I EXPLORER	Chacun pioche. Puis tous défaussent. Tirer = Piocher.
II DÉVELOPPER	Chacun <u>peut</u> choisir 1 [] développement de sa main. Puis tous révèlent leur choix. Ne pas avoir 2 [] développement identiques devant soi.
III COLONISER	Chacun <u>peut</u> choisir 1 [] monde de sa main. Puis tous révèlent leur choix.
IV CONSOMMER	1) Si BONUS VENTE ⇨ Vendre 1 ressource en cumulant ses pouvoirs de vente [\$]. 2) Activer ses pouvoirs de consommation. Un pouvoir activable N fois doit être activé à son maximum. Activer 1 pouvoir de consommation max / ressource.
V PRODUIRE	Si un monde a déjà une ressource, un pouvoir [Produire + Piocher] est sans effet.

Obligatoire

+ PV de son tableau + ses jetons PV

Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, départager par le + de [] en main et de ressources.