

AFTERNOVA

DESIGN DU JEU: ANDREW NERGER ET JEFFREY CHIN
ILLUSTRATION: BEN ORTIZ ET JEFFREY CHIN
GRAPHISME: JEFFREY CHIN

APERÇU

Recrutez les **Ouvriers**.



Utilisez leurs dons pour extraire les **Morceaux** des **Planètes**.



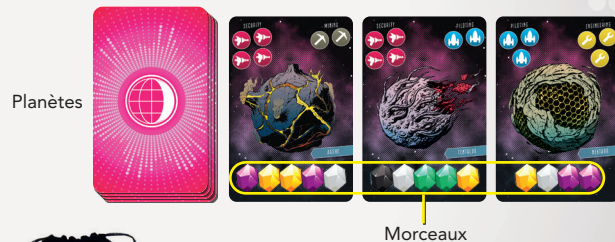
Marquez les **Points de Victoire** en dépensant les Morceaux pour finir les **Projets**.



Quand un joueur finit son 6e Projet, le jeu est fin. Le joueur qui a le plus de Points de Victoire est le gagnant.

MIS EN PLACE

- Mélangez le deck des Ouvriers (🐾) et mélangez le deck des Projets (📅). Créez le Marché en tirez 4 Ouvriers et 4 Projets. Distribuez-les, face visible, disposés dans les lignes à côté de leurs decks respectifs.
- Mélangez le deck des Planètes (🌐). Tirez 3 Planètes et distribuez-les, face visible, disposés dans une ligne à côté du deck.
- Placez tous le Morceaux (🎲) dans le sac. Tirez les Morceaux remplir les espaces sur les Planètes.
- Mélangez le deck des Vaisseaux et distribuez 1 à chaque joueur, le Vaisseau visible. Vous pouvez voir votre objectif caché sur le verso. Rapportez les vaisseaux restant au boit.
- Le joueur qui a gagné le jeu la dernière fois est le premier joueur. Il commence le jeu, continuez dans le sens horaire.
- Distribuez 1 Projet a chaque joueur. Distribuez 3 Ouvriers à premier joueur, 5 Ouvriers à dernier joueur, et 4 Ouvriers à chaque autre joueur. Vous pouvez regarder votre main des chartes. Vous pouvez les montrer quand vous négociez avec les autres.



Sac



DÉRAULEMENT DE JEU

Le jeu commence avec le premier joueur et continue dans le sens horaire. Chaque tour, effectuez une Extraction ou le Commerce. Vous pouvez négocier avec les autres pour une extraction, ou changez d'avis et faites le Commerce.

Extraction

Extrayez les Morceaux d'une Planète en jouez des Ouvriers dont les dons (🔧🚀🔧🚀) sont exact ou en plus des deux critères des dons. Vous pouvez travailler seule pour extraire tous les Morceaux, ou négocier avec les autres qui peuvent aider en jouent les Ouvriers aussi pour accomplir les critères en échange pour les Morceaux.

Quand les autres joueurs vous aident à extraire, vous devez être d'accord de la distribution des Morceaux. Ensuite, jouez les Ouvriers nécessaires pour accomplir les critères ex prenez les Morceaux, mettez-les dans votre rangement. **Si vous n'avez pas suffisamment d'espace rangement, vous devez jeter le Morceaux.** Vous choisissez lesquelles jeter dans la défausse (*ne défaussez pas dans le sac*).

Ensuite, défaussez la Planète et les Ouvriers joués après leurs decks respectifs. Tirez une nouvelle Planète et remplissez les espaces avec les Morceaux du sac. S'il n'y a rien dans le deck des Planètes, Mélangez la défausse pour former un nouveau deck. Si le sac est vide, remplacez les morceaux de la défausse dans le sac.

EXEMPLE D'EXTRACTION:



C'est à tour de Jean, il dit au groupe qu'il veut extraire le Morceaux de la Planète Nektarr. Ses Ouvriers satisfont une partie des critères du pilotage (🔧) et de l'ingénierie, (🚀) mais il a besoin de l'assistance. André bien voudrait jouer le sien, mais il demande les deux Morceaux violets en échange.

Ils sont d'accord, donc les deux défaussent leurs Ouvriers joués, réclament les Morceaux convenues, et les mettent dans leurs Rangements

Extraction (continué)

Vous pouvez utiliser les Morceaux gardés pour négocier. Le joueur actif, et les autres qui aident avec l'Extraction peuvent obtenir un accord en s'offrent les Morceaux gardés l'un à l'autre. Les joueurs qui n'aident pas ne peuvent pas donner ou recevoir les Morceaux.

EXEMPLE DE L'EXTRACTION AVEC LES MORCEAUX GARDÉS:



C'est à tour de Jean, il offre son Morceau vert à des joueurs qui bien voudrait jouer 1 pilotage. André est d'accord, donc ils jouent les Ouvriers. Jean donne à André son Morceau vert qui vide son rangement, et il peut garder tous 4 Morceaux.

Commerce

Prenez 3 des Ouvriers ou des Projets du Marché. À tout moment du Commerce, vous pouvez vider une ligne et puis prenez 1 moins de charte. Défaussez les 4 Ouvriers ou les 4 Projets du Marché et remplacez-les avec 4 nouvelles chartes. Quand vous finissez à prendre les chartes, remplacez le Marché avec les chartes des decks d'Ouvriers et de Projets. S'il n'y a pas de charte dans les decks, Mélangez le défausse pour former un nouveau deck. Vous pouvez seulement avoir 8 chartes dans la main. Si vous y avez plus de 8 chartes, tout de suite défaussez les chartes que vous voudriez jusqu'à ce que vous aviez 8 chartes.

EXEMPLE DU COMMERCE:



C'est à tour d'André, il fait le Commerce. Il prend 2 Ouvriers et 1 Projet.

Finissant les Projets

À la fin de chaque tour, **chaque joueur** peuvent finir les Projets dans la main en défaussent les Morceaux nécessaires de votre rangement. Si vous avez plus de Morceau que rangements, **défaussez le surplus de Morceaux avant vous finissez les Projets.**

Révélez le Projet fini pour montrer que vous avez satisfait les exigences et places les Morceaux nécessaires à la défausse des Morceaux. Ensuite, rentrez le Projet complet sous le côté droit du vaisseau pour cacher les Points de Victoire, mais avec la promotion visible. Quand vous finissez un Projet, vous pouvez utiliser votre Promotion à la fin du jeu. Si vous avez multiple des Promotions tous les mêmes, vous pouvez empiler les capacités. **Vous ne pouvez pas utiliser une Promotion la même tour qu'il a fini.**


EXEMPLE D'UN PROJET FINIT:



Jean finit son 2e Projet. Il défausse le Morceaux nécessaire de son rangement.

Jean rentre le Projet au droit sous le Vaisseau.

FIN DU JEU

Quand un joueur finit son 6e Projet, tous les joueurs ont la possibilité de finir les Projets et puis le jeu est fin. Vous ne pouvez pas finir un 7e Projet. Retournez votre vaisseau et calculez votre totale des Points de Victoire () en ajoutez:

- Les Points de Victoire sur les Projets.
- 1 Point de Victoire par Morceau dans votre rangement.
- 1 Point de Victoire par Morceau sur vos Projets fini, qui correspondent à votre objectif caché.

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire est le gagnant. S'il y a une égalité le joueur qui est plus tard de l'ordre du tour est le gagnant.

EXEMPLE DE MARQUANT:



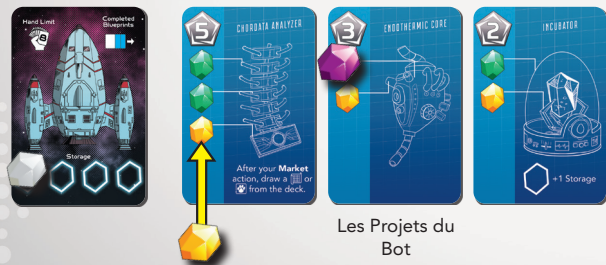
Jean finit son 6e projet et le jeu est fin. Il cumule les Points de Victoire sur ses Projets (29), plus 1 par Morceau dans son Rangement (2), plus 1 par Morceau noir (2) et par Morceau blanc (4) sur ses Projets fini. Son score est 37.

VARIANTE À 2 JOUEURS

Ce mode inclut un troisième joueur simulé (*le Bot*). Les règles sont les mêmes avec ces exceptions:

Au début, donnez au Bot un Vaisseau la face cachée et une ligne de 3 Projets la face au haut. Le Bot n'a jamais et n'utilise pas les Ouvriers. Le Bot est le premier joueur.

À la tour du Bot, tirez un Morceau du sac. Placez le Morceau sur un Projet de Bot, le Morceau couvre le symbole. S'il y a multiple des icônes qui sont la même, mettez le Morceau sur le Projet le plus à gauche. S'il n'y a pas un Morceau qui assortit les icônes disponibles, mettez au Rangement du Bot. **Si le Bot a 4 Morceaux au Rangement, défaussez les 4 Morceaux et le Bot marque le Projet sur le deck, face cachée.** Le Bot n'a pas besoin de Morceaux pour marquer ce Projet.



À la tour du Bot, les joueurs tirent un Morceau orange et ils le placent sur le symbole d'un Morceau orange, le plus à gauche.

Si un Projet du Bot est fin, défaussez les Morceaux et le Bot marque le Projet. Le Bot n'utilise pas les Promotions. Et puis donnez au Bot un nouveau Projet, mettez-le au droit des autres projets du Bot. Tout de suite placez tous Morceaux qui assortissent le Rangement du Bot sur le Projet nouveau.

Le Bot peut aider les joueurs chaque tour les fois illimités. Les joueurs peuvent négocier pour travailler ensemble, ou travailler avec le Bot. Pour chaque critère des dons que Bot satisfait, vous devez donner un Morceaux de la Planète **qui corresponde à un symbole sur les Projets du Bot (les règles de plaçant sont les mêmes).**

À la fin du jeu, le Bot marque ses Projets finit et ses objectives cachées et 1 Point de Victoire par Morceau au Rangement et sur les Projets incomplets.



À la tour de Jean, il utilise ses Ouvriers et l'assistance du Bot pour extraire. Jean donne deux Morceaux, un blanc et un orange, au Bot. En échange, le Bot l'aide et finit les critères des dons (1 pilotage, 1 ingénieur).