

XENOLOGY (Vin d'Jeu d'résumé)



ACTIONS



VAISSEAU DE DEBARQUEMENT

Envoyer un alien de n'importe où sur le vaisseau mère vers un vaisseau de débarquement

Max 1 alien par vaisseau

Réaliser l'action du vaisseau

Toujours garder min 1 alien sur le vaisseau mère



CONSERVATION DES ECHANTILLONS

On peut réserver une ligne de récipients (max son Rank)

On peut prendre 1 récipient

On peut retourner un récipient rempli et gagner son bonus



CONSEIL DES ANCIENS

Jouer des cartes recherche dans la limite de recherche

Monter le(s) marqueurs sur la pistes des anciens et gagner les bonus

Prendre un jeton de Rank is le jeton le plus bas a monté d'un niveau



FAIRE LE PONT

Tous les vaisseaux atterrissent dans l'ordre

> Sur une tuile face visible

> Sans Aliens ni preuve

Recevoir le bonus en fonction du nombre de vaisseaux



CONTRÔLE DE MISSION




Chaque alien sur la planète va soit:

> **Explorer:**

-Retourner une tuile adjacente

-Piocher une carte du deck

-Si nouveau continent: glisser le marqueur

-Si tous les marqueurs ont été explorés: les réinitialiser  +  / 

> **Extraire:**

-Retourner un alien sur le contrôle de mission

-Option: laisser des preuves (cubes = population)

*Placer un cube sur toutes les cartes recherche qui correspondent

*Retourner le récipient s'il correspond (les 2 icônes doivent correspondre pour les artifacts)



BASE DE DONNEES

Ajouter de la connaissance générale:

> Pour chaque carte défaussée, jouer une tuile de la pile correspondante

Ajouter de la connaissance spécifique

> Placer des cubes des cartes recherche totalement complétées à côté du symbole correspondant

> Placer la carte face cachée dans la section score

BONUS



NETTOYAGE

Vos cubes = 1, les cubes d'opposant = 2

1-3 

4-5 

6+  +  / 



GAIN DE CONNAISSANCE

Placer un cube de sa réserve sur un espace vide de la database

TOURS FINAUX

Quand un joueur prend son dernier cube, le joueur suivant commence les derniers tours

A votre tour, retourner un jeton Rank et jouer

SCORE

BASE DE DONNEES

Chaque cube: 2 pts

Chaque paire de cube adjacente: 1 pt

ECHANTILLONS

Chaque récipient rempli = points des cartes recherche

PLANETE

Chaque tuile contenant un Alien ou une Preuve: -1 pt

EGALITE

Le plus de cartes recherche + récipients remplis