

PLANETARIUM  
PRIMORDIAL  
Règles



## CRÉDITS

### Design de l'expansion

Stéphane Vachon  
Dann May

### Développement

Dann May  
Brenna Noonan  
Dante Laretta

### Illustration

Greg May

### Direction artistique

Dann May

### Design graphique

Dann May  
Cody Jones  
Barry Pike III

### Producteur exécutif

Dan Yarrington

## RÉSUMÉ

*Planetarium : Primordial accroit votre expérience Planetarium en ajoutant deux modules optionnels au jeu. Les modules peuvent être ajoutés séparément ou ensemble. Notez bien que les règles du jeu demeurent les mêmes que le jeu de base.*

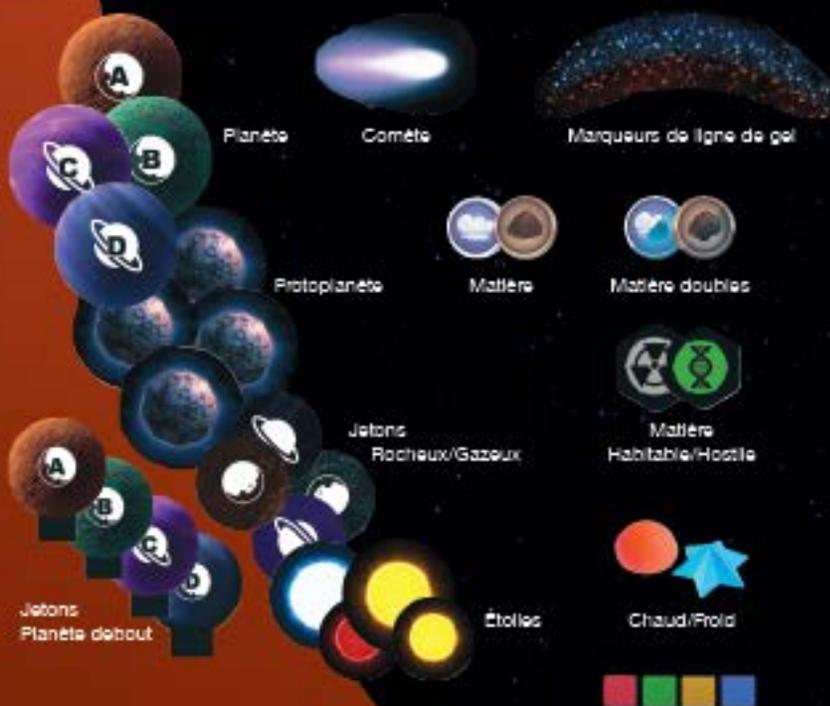
*La module Épilogue prolonge la durée du jeu en ajoutant une étape protoplanète au commencement et un Grand Bombardement Tardif dans la deuxième moitié de la partie.*

*La module Ligne de gel ajoute au jeu des marqueurs de ligne de gel au plateau de jeu et une nouvelle série de cartes qui nécessitent que les planètes soient jouées à l'intérieur ou à l'extérieur de la Ligne de gel pour ajouter des jetons de Chaud et de Froid à la carte.*

*Comme toujours dans le jeu Planetarium, le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est le vainqueur de la partie!*

## COMPOSANTS

- 60 Cartes à illustration unique
- 4 Marqueurs de ligne de gel
- 4 Jetons Comète
- 4 Jetons Protoplanète
- 4 Jetons Planète
- 4 Jetons Planète debout
- 16 Jetons Matière
- 8 Jetons Matière doubles
- 6 Jetons Matière Habitable/Hostile
- 4 Jetons Rocheux/Gazeux
- 4 Jetons Étoiles
- 30 Jetons de Froid
- 30 Jetons de Chaud
- 24 Pions de joueur supplémentaires
- 4 cartes de référence



Le sachet

Pions de joueur supplémentaires

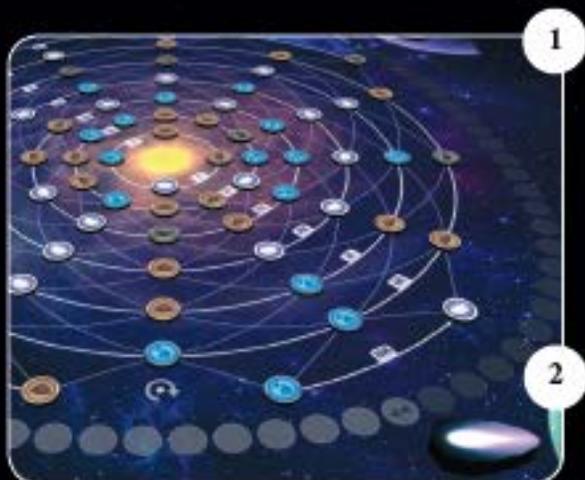
## MISE EN PLACE

### ÉPILOGUE

Faites la mise en place du jeu Planetarium de façon régulière avec ces changements :

- 1 Remplacez les quatre jetons Planète avec des jetons Matière piochés au hasard dans le surplus de jetons Matière.
- 2 Placez les jetons Comète en pile près de la marque ►► sur la piste Evolution ainsi que les jetons Protoplanète et Rocheux/Gazeux et Planète afin qu'ils soient tous à portée de main.

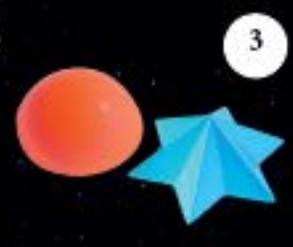
Distribuez aux joueurs 1 Petite Évolution, 1 Grande Évolution, 1 une Évolution Proto Rocheuse, 1 une Évolution Proto Gazeuse et 2 cartes Évolution finale (les joueurs gardent 1 carte Évolution finale et se défaussent de l'autre).



### LIGNE DE GEL

Faites la mise en place du jeu Planetarium de façon régulière avec ces changements :

- 1 Placez les quatre marqueurs de la Ligne de gel entre les orbites III et IV.
- 2 Remplacez toutes les cartes Grande Évolution, Petite Évolution et Évolution Finale par celles fournies dans cette extension (marquées par le symbole ☀).
- 3 Placez les jetons de Chaud et jetons de Froid afin qu'ils soient facilement atteignables.



### MISE EN PLACE COMBINÉE

Les expansions Épilogue et Ligne de gel peuvent être jouées combinées. Pour faire la mise en place du jeu afin de jouer avec les deux modules combinés, suivez simplement les instructions de mise en place des deux modules.

## ÉPILOGUE

### CRÉATION D'UNE PROTOPLANÈTE

Le système solaire débute sans planètes. À son tour, plutôt que de jouer un jeton Matière ou Planète, le joueur peut créer une Protoplanète.

- 1 Pour créer une Protoplanète, il faut prendre un jeton Matière de n'importe quelle case sur le plateau de jeu et le placer dans une des sections de votre plateau de joueur où il n'y a pas de planète existante. Placez le jeton Protoplanète correspondant sur la case du plateau de jeu où vous avez pris votre jeton Matière.
- 2 Les Protoplanètes se déplacent de la même façon que les Planètes. Les jetons Matière qui entrent en collision avec les Protoplanètes sont stockés sur les plateaux de joueurs dans la zone de la lettre correspondante.

### ÉVOLUTION PROTO

Seules les cartes Évolution Proto peuvent être jouées pour les Protoplanètes. Les cartes Grande Évolution, Petite Évolution et Évolution Finale ne peuvent pas être jouées pour les Protoplanètes.

- 1 Jouez une carte Évolution Proto sur le côté du plateau de jeu de la planète correspondante et posez y l'un de vos pions joueur.
- 2 Déplacer les jetons Matière de votre plateau de joueur sur la piste Évolution.
- 3 Marquez les points pour la carte Évolution Proto et activez la gravité si la carte indique cet effet (voir page 8 des règles de Planetarium).
- 4 Mettez en place la caractéristique Habitable/Hostile de la nouvelle planète.
- 5 Remplacez le jeton Protoplanète par le jeton Planète correspondant de type Rocheux ou Gazeux selon le symbole apparaissant sous le pointage sur la carte.
- 6 Placez un jeton sur le plateau de joueur pour indiquer si la nouvelle planète possède un système Rocheux ou Gazeux.



## STOCKAGE DE JETONS

Les jetons Matière accumulés lors des collisions avec les Protoplanètes sont stockés sur le plateau du joueur et peuvent être dépensés pour jouer une carte Évolution Proto ou n'importe quelle carte Évolution légale lorsqu'une Protoplanète devient une Planète. Par exemple, si deux joueurs ont ajouté de la Matière à une Protoplanète B, et qu'un joueur joue une carte Évolution Proto pour créer une Planète B, alors l'autre joueur pourra utiliser la Matière qu'il a accumulée pour jouer d'autres cartes Évolution pour cette nouvelle planète.

## GRAND BOMBARDEMENT TARDIF

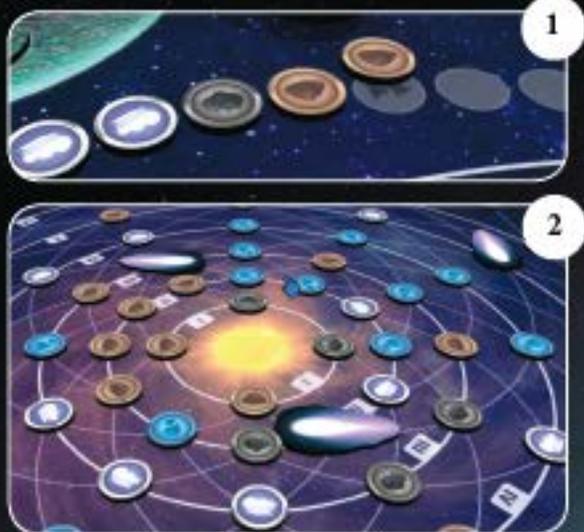
- 1 La première fois qu'un jeton Matière est placé sur la case ►► de la piste Évolution le Grand Bombardement Tardif est enclenché.
- 2 Prenez tous les jetons Matière sur la piste Évolution, mélangez-les et placez-les aléatoirement sur chaque case vide du plateau de joueur. S'il y a, placez un jeton Comète sur chaque case vide lettrée.

S'il n'y a pas suffisamment de jetons Matière sur la piste Évolution pour combler les cases sur le plateau de jeu, utilisez des jetons sélectionnés aléatoirement à partir des jetons d'extra fournis avec cette expansion.

La prochaine fois que la piste Évolution atteint la case ►►, cela déclenchera l'Accélération. Voir la page 10 du livret des règles de Planetarium.

## COMÈTES

Les comètes bougent sur le plateau de jeu de la même manière que les planètes. Les joueurs peuvent choisir de déplacer un jeton Comète plutôt qu'un jeton Matière ou Planète. Les jetons Comète entrent en collision avec les Planètes de la même manière que les jetons Matière. Les jetons Comète peuvent être utilisés comme n'importe quelles formes de Matière lorsqu'on joue une carte Évolution. Lorsqu'ils sont dépensés pour jouer une carte, les jetons Comète sont replacés dans la boîte de jeu, ils ne sont pas ajoutés à la piste Évolution.



## LA LIGNE DE GEL

### CARTES À JOUER

Certaines cartes du jeu Planetarium : Primordial ont une icône de la Ligne de gel dans la colonne de condition. Il y a deux sortes d'icônes de Ligne de gel :



① Celles-ci nécessitent que la carte soit jouée sur une planète à l'intérieur de la Ligne de gel (lorsqu'elle est sur une orbite entre la Ligne de gel et l'étoile).

② Celles-ci nécessitent que la carte soit jouée



sur une planète à l'extérieur de la Ligne de gel (lorsqu'elle est en orbite entre la Ligne de gel et le bord du plateau de jeu).

Lorsqu'une carte avec une condition de Ligne de gel est jouée sur une planète, placez la carte au bord du plateau de jeu à côté de la planète, marquez les cases et ajustez le statut Habitable/Hostile de la planète au besoin. Ensuite, ③ placez sur la carte le nombre de jetons de Chaud ou de Froid indiqué sur la carte sous symbole de pointage.

## DÉGEL ET REFROIDISSEMENT

Lorsqu'une carte sur laquelle se trouve un jeton de Chaud ou de Froid est ajoutée à une planète, vérifiez s'il y a des jetons opposés sur les cartes se trouvant déjà sur cette planète. Par exemple, si une carte avec un jeton de Froid est jouée, vérifiez si une carte avec un jeton de Chaud dessus est déjà sur cette planète. S'il y a au moins un jeton opposé sur une ou plusieurs cartes, retirez un de ces jetons sur chaque carte.

Dans l'exemple ④, un joueur a joué la carte Glace Ammoniacale sur la planète D. Ceci ne retire qu'un seul jeton de Chaud de chaque carte qui en possède un.

### 1 Boiling oceans

HIGH EVOLUTION



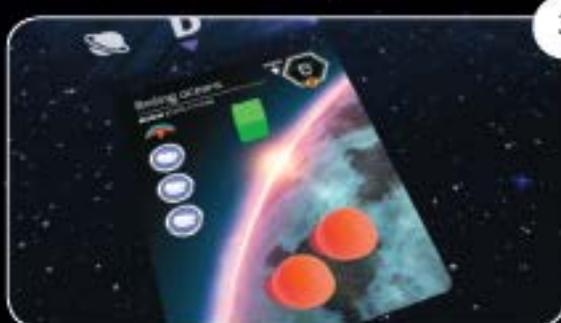
2

### Ammonia ice

HIGH EVOLUTION



3



4



## POINTAGE CHAUD ET FROID

Certaines cartes Évolution Finale nécessitent que la planète sur laquelle vous jouez la carte possède une majorité de jetons de Chaud ou de Froid illustré par ces symboles :



*Nécessite une majorité de jetons de Froid*



*Nécessite une majorité de jetons de Chaud*

À la fin de la partie, après que tous les joueurs ont complété leur tour final et leur pointage, chaque jeton de Chaud ou de Froid sur les cartes que possèdent les joueurs leur vaut 2 points supplémentaires.

## VARIANTES ÉTOILES

Lorsque vous jouez avec le module Ligne de gel, vous pouvez optionnellement jouer avec les étoiles Naine rouge, Étoile blanche ou Étoile variable. Pour ce faire, apportez les changements suivants :



### Naine rouge

Placez le jeton Naine rouge au milieu du plateau de jeu et la Ligne de gel entre les orbites II et III.



### Étoile blanche type spectral A

Placez le jeton Étoile blanche au milieu du plateau de jeu et la Ligne de gel entre les orbites IV et V.

### Étoile variable

Placez la Ligne de gel entre les orbites III et IV.

Lorsque vous jouez avec l'option Étoile variable, la luminosité de l'étoile et la position de la Ligne de gel changent durant le déroulement de la partie. Il y a trois niveaux de luminosité :



**Basse** : placez le jeton de la petite étoile variable sur le plateau de jeu et la Ligne de gel entre les orbites II et III.

**Moyenne** : Ne placez pas de jeton d'étoile sur le plateau de jeu et placez la Ligne de gel entre les orbites III et IV.



**Haute** : placez le jeton de la grosse étoile variable sur le plateau de jeu et la Ligne de gel entre les orbites IV et V.

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur peut réduire son pointage de 2 pour diminuer ou augmenter la luminosité de l'étoile d'un degré (par exemple de basse à moyenne), si la réduction du pointage de 2 fait en sorte que le pointage du joueur se retrouve au-dessous de zéro, le joueur ne peut pas changer la luminosité de l'étoile lors de ce tour. Un joueur ne peut pas changer la luminosité de l'étoile de plus d'un degré par tour.

## NOTES ET EXTRAS

### PIONS DE JOUEURS SUPPLÉMENTAIRES

Primordial inclut 24 pions de joueurs supplémentaires, 6 pions par joueur. Ajoutez simplement ces pions à ceux de chaque joueur au début de la partie.

### JETONS MATIÈRE SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque vous jouez avec le module Épilogue, utilisez aléatoirement une sélection de ces jetons pour remplir les points lettrés du plateau de jeu. Il n'est pas recommandé de mélanger ces jetons supplémentaires avec les jetons du jeu de base Planétarium, car il pourrait en résulter un système solaire qui possède une distribution déséquilibrée de matière ce qui rendrait certaines cartes plus difficiles à jouer. Cependant, si vous vous sentez plus aventureux, sachant ceci, alors tentez le mélange des jetons Matière supplémentaires et des jetons Matière de base!

### JETONS MATIÈRE DOUBLES



Pour jouer avec les jetons Matière doubles supplémentaires, mélangez-les simplement aux autres jetons Matière de base du jeu et placez-les aléatoirement sur le plateau de jeu lors de la mise en place.



### JETONS MATIÈRE HABITABLE/HOSTILE



Ces jetons optionnels peuvent être utilisés avec le module Épilogue. Plutôt que de placer la matière sur les quatre espaces lettrés sur le plateau de jeu, placez aléatoirement une sélection de ces jetons (face numérotée cachée) sur espaces lettrés. Lorsqu'un de ces jetons entre en collision avec une planète, retournez le jeton, face numérotée visible, et placez-le sur l'image de planète dans le coin du plateau de jeu. Le numéro révélé sur le jeton s'additionne au total hostile ou habitable de la planète pour le reste de la partie.

**SPARK  
WORKS**

[www.SparkWorks.fun](http://www.SparkWorks.fun)