

LES UNITÉS SPÉCIALES

12 PIONS



- 3 unités spéciales par couleur.

3

BOOSTER

- Le booster augmente à 3pts le bonus de passage.

Lorsqu'un vaisseau adverse est déplacé sur un système occupé par votre booster, le bonus de passage vous fait gagner 3pts au lieu d'1pt.



Le joueur **Noir** gagne 3pts suite au déplacement du vaisseau **Argenté**.



BINÔME

- Le binôme réalise l'action de la planète ET de la lune du système sur lequel il se trouve.

Lorsque vous récupérez votre binôme depuis une planète ou une lune, l'unité peut réaliser l'action de collecte ou de transformation de la planète et l'action de collecte de la lune.

Important : le joueur décide dans quel ordre il fait les actions.



Le binôme peut collecter un cube rouge et transformer un cube vert en énergie.



RENÉGAT

- Le renégat peut prendre la place d'une autre unité dans l'Exil.

Lorsqu'un renégat rejoint l'Exil, il peut prendre la place d'une unité adverse déjà placée sur un emplacement bonus. Si c'est le cas, l'adversaire replace son unité sur un autre bonus.

Important : un renégat peut prendre la place d'un autre renégat dans l'Exil.



Le renégat **Doré** prend la place de l'unité **Noire**. Le joueur **Noir** déplace son unité sur un autre emplacement bonus de l'Exil.




Cette extension propose 12 nouvelles unités spéciales. Chaque unité spéciale possède un nouveau pouvoir expliqué au dos de cette règle. Pour découvrir ces nouvelles unités, nous vous proposons 3 nouveaux modes de jeu :

- **Mode normal :**

Le 1^{er} joueur tire au hasard 5 unités spéciales parmi les 8 disponibles. Chaque joueur place ces 5 mêmes unités spéciales de sa couleur en haut de son plateau joueur. Les unités spéciales restantes ne sont pas utilisées pour cette partie.

- **Mode avancé :**

En début de partie, les unités de bases sont retirées de la partie. Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur choisit 1 unité spéciale parmi les 8 disponibles qu'il place en bas de son plateau. Une fois les 3 unités choisies, chaque joueur place les 5 unités spéciales restantes en haut de son plateau joueur.

Note : lors de la modification de l'équipage avec l'action  chaque joueur remplace une unité spéciale par une autre unité spéciale.

- **Mode thématique :**

Choisissez un thème ci-dessous. Chaque joueur place les 5 unités spéciales indiquées en haut de son plateau joueur. Les unités spéciales restantes ne sont pas utilisées pour cette partie.

- ▶ **Thème Domination**

Pour une partie avec d'avantage d'interaction dans la zone spatiale et l'Exil prenez :
**le chef - le saboteur - le renégat
le voyageur - le booster.**

- ▶ **Thème Contrôle**

Pour une partie avec plus de gestion de ressource et plus de points de victoire prenez :
**le doubleur - le scientifique - le binôme
le booster - le saboteur.**

- ▶ **Thème Stratégie**

Pour une partie avec plus d'observation et de choix tactiques prenez :
**le renégat - le binôme - le chef
le voyageur - le scientifique.**



**Il faut posséder le jeu LUM42
pour jouer à cette extension.**

