

E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

TEMPS ESTIME AVANT L'INVASION

> Archives de l'ASIE
>> Diffusion niveau Omega
> 04/06/1965 - 22:13:05 EST

En tant que premier président de l'Agence de Sécurité Internationale de l'Espace, j'ai l'honneur de convoquer cette réunion. Jamais avant l'humanité n'a connu une telle réunion de puissance économique. Jamais avant, cependant, l'humanité n'a été au bord de l'annihilation.

Vous avez lu les rapports. Vous savez maintenant que nous avons découvert des preuves irréfutables d'une activité extraterrestre hostile sur notre planète. Bien qu'il s'agisse actuellement d'incidents isolés, ces rencontres ne peuvent mener qu'à une conclusion indéniable et terrifiante : ils sont les précurseurs à une invasion extraterrestre complète.

Le public ne sait rien de ceci. Cependant, nous ne sommes pas le public. Nous sommes les capitaines de l'industrie. Sous l'égide de l'ONU et d'autres organismes similaires, les leaders du monde ont secrètement versé des milliards dans les coffres de l'ASIE avec l'objectif unique de financer la recherche et le développement requis pour vaincre cette menace contre la survie de l'humanité.

En dépit de nos efforts, nous ne pouvons pas garantir que cette coalition soit totalement sûre. Pour ce faire, nous devons travailler indépendamment vers notre objectif commun. Nous aiderons un autre quand nous pouvons risquer de travailler ensemble, mais j'insiste : soyez chiche avec votre confiance. Ils essayeront de nous détruire. Si ce n'est pas de l'extérieur, ce sera de l'intérieur.

Je trouve approprié que l'ASIE ait choisi de mettre une image d'Archimède dans son logo. Comme Archimède, nous avons été chargés de créer les machines fantastiques qui doivent défendre notre patrie contre l'invasion.

N'oublions pas, cependant, qu'à la fin, Archimède a échoué dans sa tâche.

Puissions-nous faire mieux.

Vue d'ensemble de jeu

Vos amis et vous-même êtes sur le point de devenir directeurs de puissantes sociétés chargées en 1965 de défendre la Terre contre une invasion extraterrestre !

Vous serez en concurrence pour découvrir des technologies de plus en plus pointues dans tous les domaines de la science et de la technologie. Achever un projet avec succès augmentera la puissance et l'influence de votre compagnie.

Quand un nombre prédéterminé de projets aura été découvert, un des joueurs révélera qu'il est un allié des extraterrestres et initiera le compte à rebours de l'invasion. Les autres joueurs utiliseront leurs fantastiques découvertes pour conduire la défense finale de la Terre.

Vos découvertes pourront-elles repousser l'invasion, ou la Terre tombera-t-elle ? *Tout est entre vos mains !*

Table des matières

Titre	Page
I. Composants et vue d'ensemble	1
II. Préparation de la partie	2
III. Déroulement de la partie	3-7
- Evénements	3
- Conduite de la recherche	3
- Vue d'ensemble des compagnies	4
- Soumission des découvertes	5
- Exemple de soumission de recherche	6
IV. Invasion de fin de partie	8-10
- Vue d'ensemble du plateau de jeu extraterrestre	8
- Exemple de fin de partie	10
V. Glossaire	11

Composants

Cette boîte devrait contenir :

6 plateaux de jeu compagnie humaine	
1 plateau de jeu extraterrestre	1 badge ISSA (ASIE)
6 cartes fin de partie humaine	4 cartes fin de partie extraterrestre
90 cartes recherche	40 cartes projet
25 cartes événement	18 cartes ordre du jour
180 jetons verts	30 jetons rouges
12 marqueurs et bases compagnie	1 sablier

Il y a deux marqueurs pour chaque compagnie. Montez-les dans les bases en plastique de la couleur correspondante.

E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

Préparation de la partie

1. **Choix de la longueur de la partie.**
2. **Distribution des plateaux de jeu et du matériel des compagnies.**
3. **Préparation des cartes.**
4. **Détermination de l'extraterrestre et pioche des cartes de fin de partie.**
5. **Choix des mises à niveau gratuites des capacités des compagnies.**
6. **Pioche et choix des projets à lancer.**

1. Choix de la longueur de la partie.

La longueur de la partie dépend du nombre de projets qui doivent être découverts par les compagnies en concurrence (vous décidez). De plus longues parties permettent aux joueurs d'achever plus de projets avant que l'invasion puisse commencer.

Une fois que vous avez choisi la longueur de la partie, multipliez la valeur indiquée dans le diagramme ci-dessous par le nombre de joueurs. Le nombre résultant (appelé *le seuil*) égale le nombre de projets qui doivent être découverts avant que le joueur extraterrestre puisse révéler sa présence.

Longueur de la partie	Multiplicateur
Courte	2
Standard	3
Épique	4

Exemple. Cinq joueurs vont jouer une partie courte. Ceci signifie que le seuil est de 10 projets (5 x 2). Autant de projets doivent être achevés par tous les joueurs avant que l'extraterrestre puisse initier l'invasion de fin de partie.

2. Distribution des plateaux de jeu et du matériel des compagnies.

Chaque joueur prend un plateau de jeu de compagnie humaine (pas l'extraterrestre). Placez un jeton vert sur la case la plus à gauche de chacune des capacités de votre compagnie :

- **Staffing (Personnel)** - **Creativity (Créativité)**
- **Security (Sécurité)** - **Analysis (Analyse)**

Chaque joueur choisit alors une des six compagnies fournies et place un des ses marqueurs de compagnie sur la case en haut à gauche du plateau de jeu. (Votre choix de compagnie n'affecte pas le déroulement de la partie.)

Chaque joueur doit également prendre les trois cartes ordre du jour correspondantes de cette compagnie.

3. Préparation des cartes.

Mélangez les cartes recherche et événement face cachée dans des piles séparées. Faites la même chose pour chaque niveau de technologie des projets en conservant chaque niveau dans sa propre pile.

4. Détermination de l'extraterrestre et pioche des cartes de fin de partie.

Chaque joueur contrôle une puissante compagnie humaine, mais un joueur est secrètement allié avec les extraterrestres et aidera à contrôler l'invasion qui suivra !

Avant qu'un joueur ne devienne l'extraterrestre, vous devez déterminer quel type de force extraterrestre essaiera de détruire l'humanité. Il y a quatre extraterrestres de force différente, chacun avec sa propre carte de fin de partie extraterrestre. Un nombre plus élevé de symboles d'OVNI sur la carte extraterrestre indique un ennemi extraterrestre de plus en plus fort.

Il est recommandé de sélectionner l'extraterrestre le plus faible pour votre première partie. Après ça, vous pourrez choisir un extraterrestre qui reflétera combien il est difficile de vouloir faire face à un Némésis. De manière générale, les extraterrestres les plus forts sont plus appropriés à des parties plus longues et/ou à plus de joueurs. Vous pouvez même laisser le choix complètement aléatoire si vous vous sentez particulièrement courageux !

Après que vous avez choisi la carte de fin de partie extraterrestre, mélangez les cartes de fin de partie humaines face cachée et piochez une carte face cachée pour chaque joueur restant (NdT : Vous devez avoir en tout autant de cartes que de joueurs).

Mélangez, face cachée, la carte extraterrestre avec les cartes humaines. Chaque joueur pioche une carte face cachée sans la révéler aux autres joueurs. Après l'avoir regardée, chaque joueur la place sous son propre plateau de jeu.

5. Choix des mises à niveau gratuites des capacités des compagnies.

Chaque compagnie a quatre capacités qui représentent les forces et les faiblesses de sa corporation. Chaque joueur prend trois jetons verts supplémentaires et exécute trois améliorations de capacité. Placez-les sur les cases du plateau de jeu sous les capacités que vous voulez s'améliorer. Ils peuvent être splittés ou groupés parmi les différentes capacités que vous souhaitez.

Si vous gagnez l'immunité contre une menace extraterrestre grâce à une amélioration de sécurité, choisissez immédiatement la menace extraterrestre que vous souhaitez neutraliser. Couvrez cette icône de menace extraterrestre d'un jeton rouge sur votre plateau de jeu.

6. Pioche et choix des projets à lancer.

Piochez un nombre de projets de niveau un égal au nombre de joueurs moins un. (*à 4 joueurs, 3 projets initiaux*). Placez ces projets face visible au centre de la table.

Le propriétaire du jeu décide qui commence avec le badge ISSA. Puis, en commençant par ce joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place son autre marqueur compagnie sur le projet qu'il veut commencer à étudier. Il y aura toujours au moins deux joueurs en concurrence pour découvrir un même projet.

E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

Déroulement de la partie

1. Le président de l'ASIE pioche une carte événement.
2. Choix et révélation des ordres du jour du tour.
3. Phase de conduite de la recherche.
4. Phase de soumission des résultats.
5. Pioche et sélection des nouveaux projets.
6. Passage du badge ISSA dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Le président de l'ASIE pioche une carte événement.
Un président de l'ASIE ne pioche une carte événement que s'il a au moins un projet achevé sous son plateau de jeu (**dans une de ses chambres fortes**). Il pioche l'événement du dessus, le montre à tous les joueurs et suit ses instructions.

Quelques événements permettent au président de l'ASIE de choisir le bénéficiaire de l'événement. Les joueurs peuvent influencer sa décision en lui offrant des avantages (des points de recherche, des cartes événement détenues et/ou des projets réalisés). On peut même faire des promesses de soutiens dans des votes futurs. Toutefois, les cartes recherches **ne peuvent pas** être proposées.

Le président de l'ASIE retourne le sablier après avoir lu l'événement qui lui permet de choisir un bénéficiaire. Les joueurs doivent finir leurs négociations avant la fin du sablier. Après ça, le président de l'ASIE doit faire son choix.

Aucune offre n'est contraignante. Ceci signifie que c'est seulement **après** que le résultat de l'événement est attribué que les échanges sont effectués. Si un joueur décide de rompre son offre, les échanges doivent être effectués avant que des ordres du jour soient choisis pour ce tour. Les échanges entre joueurs ne peuvent avoir lieu à aucun autre moment.

Les projets échangés entrent dans le domaine public (voir page 5) et leurs améliorations doivent être transférées aux nouveaux propriétaires.

RÈGLES POUR LES EVENEMENTS A VOTE : Chaque joueur peut être le bénéficiaire d'une voix mais seuls les joueurs avec des projets dans leurs chambres fortes peuvent voter. En commençant par le président de l'ASIE, chaque joueur donne TOUTES ses voix à une compagnie (pas d'abstention et pas de division des voix pour plusieurs compagnies). Un joueur peut voter pour lui-même.

Comme il y a plusieurs décideurs dans un vote, chaque joueur peut essayer d'obtenir la voix d'un autre joueur en offrant ses éléments comme indiqué ci-dessus.

Chaque niveau de technologie de projet compte pour une voix. (Par exemple : si un joueur a deux projets de niveau I et un projet de niveau III, il a 5 (1 + 1+3) voix.)

Les votes peuvent doubler la valeur des projets avec des améliorations spécifiques de capacité. (*Par exemple, dans un 'vote créativité', chaque projet avec une amélioration de créativité compte double ses niveaux de technologie. Ainsi un projet de niveau II avec une amélioration de créativité compte pour quatre voix dans ce cas, pas deux.*)

Quelques projets ont des doubles améliorations de la même capacité. Ils sont toujours comptabilisés pour une valeur double, pas triple.

2. Choix et révélation des ordres du jour du tour.

Les ordres du jour sont les trois possibilités d'action qu'un joueur peut choisir d'appliquer au début d'un tour. Chaque ordre du jour permet au joueur de faire différentes choses.

Choisissez votre ordre du jour avec soin ; le succès de votre compagnie et la survie de la planète dépendent de lui.

Les choix d'ordre du jour :

CONDUITE DE RECHERCHE :

Une compagnie récupère des cartes recherche pour son projet en cours.



SOUSSION DES RESULTATS :

Une compagnie renonce à récupérer des cartes recherche dans le but de réclamer un projet pour ses chambres fortes.



CHANGEMENT DE PROJET :

Une compagnie sélectionne un projet différent pour commencer à l'étudier. (Vous pouvez, en théorie, revenir vers votre précédent projet plus tard.)



Chaque joueur choisit secrètement une carte ordre du jour et laisse les deux autres de côté. Chaque joueur révèle son ordre du jour simultanément sur l'ordre du président de l'ASIE.

3. Phase de conduite de la recherche.

Le président de l'ASIE distribue les cartes recherche face cachée à chaque joueurs qui a choisi de conduire la recherche en commençant par le joueur à sa gauche et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. (Chaque joueur conduisant la recherche doit laisser le président de l'ASIE déterminer facilement combien de cartes lui distribuer.) Le nombre de cartes que le joueur reçoit est déterminé par sa capacité staffing [personnel]. Sans regarder les valeurs des cartes données, le joueur les place face cachée à côté des cases numérotées autour de son plateau de jeu (**les ports de données**) en commençant par le port de données disponible le plus bas.

Le plateau de jeu ne comporte que 14 ports de données. Toutes les cartes récupérées au delà sont défaussées. Un joueur ne peut pas choisir de conduire la recherche si ses 14 ports de données sont déjà complètement occupés par des cartes recherche.

Un joueur ne peut pas regarder les valeurs de ses cartes face cachée jusqu'à ce qu'il décide de soumettre ses résultats. Il y a une exception à ceci si une compagnie a des améliorations d'analyse. Cette capacité permet à un joueur de regarder les valeurs de recherches d'un certain nombre de cartes face cachée dans ses ports de données (c'est-à-dire que deux améliorations d'analyse permettent de regarder vos quatre premiers ports de données). Vous pouvez faire ceci à tout moment, mais vous ne pouvez pas changer l'ordre des cartes.

E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

Description de votre compagnie :

Un de vos **marqueurs compagnie** va ici. (L'autre ira sur le projet que vous étudiez.)

Staffing (Personnel) indique combien de cartes recherche vous piocherez quand vous étudiez de nouveaux projets.

Creativity (Créativité) mesure comment vous pouvez manipuler vos cartes recherche pour maximiser vos résultats.

Sécurité (Sécurité) vous permet d'ignorer certaines menaces extraterrestres qui gênent le progrès de votre recherche.

Analysis (Analyse) vous permet de vérifier votre progrès de recherches et peut vous aider à prévoir vos futurs ordres du jour.

Si vous voulez accroître la défense de vos projets réalisés, vous les placerez sous le côté gauche de votre plateau de jeu, la **chambre forte hyper-sécète**.

Les **menaces extraterrestres** sont des dangers que vous rencontrerez quand vous essayerez de soumettre vos résultats. Plus votre capacité de sécurité augmente, plus vous pourrez décider quelles menaces votre compagnie a pu neutraliser. Les quatre menaces sont : Abduction (Enlèvement), Arson (Incendie criminel), Virus et Spy (Espion). Choisissez vos immunités sagement.

Vous placerez vos cartes recherche autour du plateau de jeu à vos **ports de données**. Commencez au '1' et remplissez-les dans le sens des aiguilles d'une montre. (Toutes les cartes au delà de '14' sont défautées.)

La **banque de données** vous permet de stocker de la recherche et de l'utiliser plus tard.

Si vous voulez accroître la renommée de vos projets réalisés, vous les placerez sous le côté droit de votre plateau de jeu, la **chambre forte du domaine public**.

Amorce de projet :

Il y a **huit domaines d'études** qui recouvrent une série de disciplines et de technologies.

Le **niveau de technologie** indique la complexité relative du projet. Chaque domaine d'études a cinq niveaux de plus en plus puissants, De I (le plus simple) à V (le plus difficile).

(Euh... Le **nom** du projet. (Etes-vous sûr de le comprendre ?)

La valeur de **défense** de vos projets déterminera à quel point votre compagnie peut parer l'attaque extraterrestre. Avec peu de défense, votre compagnie sera probablement détruite pendant l'invasion.

Quelques projets vous fourniront des **améliorations valables de capacité pour votre compagnie**. Ils restent avec vous tant que vous détenez le projet dans vos chambres fortes.

La **renommée** d'un projet mesure à quel point la société sera reconnue grâce à son impact. Si plus d'une compagnie survit à l'invasion extraterrestre, l'humain avec le plus de renommée gagne.

La **difficulté** d'un projet indique combien de données vous devez soumettre avec succès à l'ASIE avant que vous puissiez le réclamer pour vos chambres fortes.

Respect du badge :

Le propriétaire du jeu décide qui commence avec le badge de l'ISSA. Il représente la présidence tournante de l'**agence de sécurité internationale de l'espace**, l'organisation qui finance secrètement vos travaux. Ce joueur est responsable de : la distribution des cartes, la pioche des événements et les décisions des bris d'égalité (telles que les votes, la recherche, les événements, etc.). Le badge est passé dans le sens des aiguilles d'une montre à la fin du tour.

Pour mémoire, E.T.I. démarre en 1965 et chaque tour de jeu représente une année de travail. Sentez-vous libre de tracer les années de jeu pour vous amuser.



E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

4. Phase de soumission des résultats.

Prêts pour essayer de réclamer un projet pour votre compagnie ?
Il y a deux manières de soumettre vos résultats à l'ASIE :

SAFE (SURE) : Laissez vos cartes recherche face cachée et défaussez-les toutes pour 10 points de recherches par carte. (Rappel : vous ne pouvez pas regarder les valeurs des cartes face cachée à moins que votre capacité d'analyse vous permette de le faire.)

STANDARD : Cette méthode est plus risquée mais potentiellement plus fructueuse. La soumission standard de résultats comprend cinq étapes. (Des exemples de ce processus complet se trouvent sur la prochaine page.)

i. Retournement de toutes les cartes recherche.

Retournez toutes vos cartes recherches en laissant chacune en face de son port de données.

ii. Permutation de l'ordre des cartes si possible.

Si votre capacité de créativité est suffisante, vous pouvez faire un ou plusieurs échanges de cartes recherche adjacentes. Ceci est utile pour maximiser les effets des multiplicateurs positifs et/ou réduire au minimum les effets des multiplicateurs 'x0' ou des menaces extraterrestres. Une carte peut même être impliquée dans plusieurs échanges si votre capacité de créativité est assez élevée.

iii. Résolution des menaces extraterrestres.

Les menaces extraterrestres sont résolues une par une en commençant par le premier port de données et en se déplaçant autour du plateau de jeu. Chaque carte menace extraterrestre détruira la carte recherche numérique la plus élevée dans la suite de la file. S'il y a plus d'une carte recherche de cette valeur, la menace extraterrestre détruira la plus proche. En conséquence, une menace extraterrestre à la fin de votre file d'attente ne peut pas altérer votre recherche.

Vous pouvez ignorer chaque menace extraterrestre contre laquelle vous êtes immunisé grâce à votre capacité de sécurité. (Rappelez-vous de sélectionner immédiatement de nouvelles immunités à chaque fois que vos améliorations de sécurité vous permettent de le faire. Vous ne pouvez pas changer ces choix plus tard.)

iv détermination du total de la recherche

Additionnez les valeurs des cartes restantes dans la file recherches, en vous rappelant que chaque multiplicateur affecte la carte recherche numérique la plus proche avant lui dans la file. S'il n'y en a aucune, ce multiplicateur est ignoré. En conséquence, les multiplicateurs du début de votre file n'exerceront aucun effet sur votre recherche.

v Déplacement des projets réussis vers la chambre forte.

Ajoutez votre total de recherche à la recherche que vous avez éventuellement stocké dans votre banque de données. Si le total est supérieur ou égal à la difficulté du projet, réclamez-le. A chaque fois que vous réclamez un projet que vous étudiez, vous devez remettre à 'zéro' votre banque de données que vous ayez eu besoin de la recherche stockée ou pas.

Vous devez placer les projets que vous venez de réclamer côte à côte (ne les empilez pas les uns sur les autres) dans l'une ou l'autre de vos...

CHAMBRE FORTE HYPER-SECRETE :

En raison de la nature secrète de ces découvertes, vous gagnerez un avantage contre les extraterrestres dans la fin de partie. Chaque projet hyper-secret vous rapporte un bonus de défense de +5 pendant l'invasion.

CHAMBRE FORTE DU DOMAINE PUBLIC :

Vous avez décidé de permettre aux autres compagnies de connaître vos résultats. Cette bonne volonté se traduit par un bonus de renommée de +10 pour chaque projet du domaine public qui n'est pas détruit pendant l'invasion.

Qu'il soit hyper-secret ou du domaine public, un projet achevé aide toujours vos travaux futurs dans le même domaine.

Vous gagnez une carte recherche supplémentaire pour chaque projet dans vos chambres fortes du même domaine d'études à chaque fois que vous continuez la recherche dans ce même domaine.

Exemple. Un joueur a deux projets Weaponry (Armement) dans ses chambres fortes. Lorsqu'il conduit la recherche sur un autre projet d'armement, il gagnera deux cartes recherche additionnelles !

Si vous soumettez des résultats mais restez inférieur à la difficulté du projet, ajoutez le total de recherche de vos cartes à votre banque de données. Utilisez les jetons verts pour indiquer le montant total de recherche dans votre banque de données.

Quand vous soumettez des résultats, si plus d'un joueur surpasse la difficulté sur le même projet, le joueur avec le total le plus élevé (résultats soumis + banque de données) obtient de réclamer le projet. S'il y a une égalité, le président de l'ASIE décide laquelle des compagnies impliquées peut réclamer le projet. (Comme ce n'est pas un événement, les joueurs **ne peuvent pas** tenter de suborner le président de l'ASIE).

Si un autre joueur réclame un projet que vous étudiez également, vous avez été **grillé**. Ceci peut être néfaste tôt pendant la partie et dévastateur pour vos futurs progrès, essayez de l'éviter !

Si vous avez été grillé en soumettant vos résultats, encaissez votre recherche réalisée normalement mais vous ne pouvez garder qu'un maximum de 100 points de recherche dans votre banque de données.

Exemple. Un joueur soumet ses résultats et ajoute ces 90 points de recherche aux 50 points de recherche de sa banque de données pour un total de 140. Malheureusement, un autre joueur soumet suffisamment de données pendant le même tour pour réclamer le projet. Il positionne sa banque de données à 100 points et devra sélectionner un nouveau projet de recherche à la fin du tour.

(Suite page 7).

E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

Cartes recherche :

Valeurs numériques : Ces cartes constituent le noyau de votre recherche.



Multiplicateurs : Multiplie la valeur de la carte numérique précédente dans la file. Elles peuvent se combiner. ($x2 \ x2 = x4$)



Menaces extraterrestres : A moins que ne vous possédiez l'immunité spécifique par votre capacité de sécurité, chacune détruira la carte numérique la plus élevée dans la suite de la file.

Elles n'affectent pas les multiplicateurs !

Deux exemples de soumission de résultats :



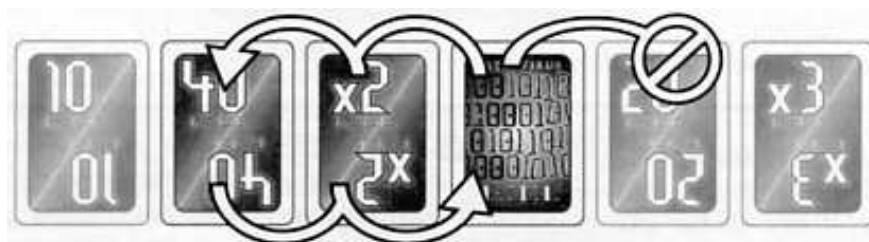
Premier exemple : Si ce joueur n'a pas l'immunité contre 'Arson (Incendie criminel)', il perd la carte '50'. Le 'Spy (Espion)' est à la fin de la file, il n'y a ainsi aucune carte à sa droite qu'il pourrait détruire. Le total de la recherche égale $20 \times 0 + 30 = 30$.



S'il a assez de créativité pour faire un échange, il peut échanger les positions des cartes '50' et 'Arson (Incendie criminel)'. 'Arson' détruit à la place la carte '30'. Le total de recherche égale maintenant $50 + 20 \times 0 = 50$.



Deuxième exemple. Si ce joueur n'a pas l'immunité contre 'Data Virus (Virus informatique)', il perd la carte '40'. La carte '10' et la carte '20' ont chacune l'avantage d'avoir un multiplicateur et le total de recherche égale $10 \times 2 + 20 \times 3 = 80$.



*Si le joueur a assez de créativité pour faire deux échanges, il peut déplacer la carte '40' de deux positions vers la gauche. 'Data Virus (Virus informatique)' détruit alors la carte '20'. Les deux modificateurs s'appliquent à la carte '40', le total de recherche égale $10 + 40 \times 2 \times 3 = 250$! **Waouh !***

E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

Si vous êtes grillé quand vous conduisez la recherche, vous pouvez stocker vos cartes recherche face cachée (y compris celles que vous avez obtenues ce tour-ci) en suivant la méthode 'safe (sûre)'. Vous ne pouvez néanmoins conserver qu'un maximum de 100 points de recherches dans votre banque de données.

Exemple un : Un joueur avec 70 points de recherches dans sa banque de données et cinq cartes recherche face cachée est grillé pendant qu'il conduit la recherche. Les cartes recherche peuvent être stockées pour 50 points supplémentaires soit un total de 120 points de recherches dans sa banque. Mais comme il a été grillé, il ne peut conserver que 100 points dans sa banque.

Exemple deux : Un joueur avec 130 points de recherche dans sa banque de données et dix cartes dans sa file est grillé pendant qu'il conduit la recherche. Ses cartes recherche pourraient lui rapporter 100 points de recherche, mais il a trop de données dans sa banque, il perd ainsi la recherche excessive et abaisse sa banque de données à 100. Aïe.

5. Pioche et sélection des nouveaux projets.

En commençant par le président de l'ASIE et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur qui a réclamé un projet doit en placer un nouveau au centre de la table. Un joueur peut piocher un projet de n'importe quel niveau de technologie avec un maximum égal au plus haut niveau de technologie dans ses chambres fortes augmenté de un.

Exemple. Un joueur a un projet de niveau II dans ses chambres fortes. Il peut piocher un nouveau projet de niveau de technologie I, II ou III.

S'il n'y a plus aucun projet restant dans les niveaux de technologie qui lui sont permis, il doit en piocher un du niveau de technologie le plus bas disponible.

Après ça, certains joueurs doivent sélectionner un nouveau projet face visible au centre de la table pour l'étudier. Ceci commence encore par le président de l'ASIE et continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Placez simplement votre deuxième marqueur de compagnie sur n'importe quel projet au centre de la table. **Il y a trois situations où vous sélectionnez un nouveau projet pour l'étudier :**

a) Vous avez réclamé un projet. Rappelez-vous que vous devez également ramener votre banque de données à zéro.

b) Vous avez choisi de changer de projets. Ces joueurs stockent d'abord toute leur recherche en suivant la méthode 'safe (sûre)' de la page 5.

Exemple. Un joueur avec 100 points de recherches dans sa banque de données et cinq cartes dans sa file choisit de changer de projet. Les cartes stockées lui accordent 50 points de recherche, augmentant ainsi sa banque de données à 150.

Quand vous choisissez un nouveau projet, vous ne pouvez cependant pas conserver plus de la moitié de la difficulté du nouveau projet comme recherche dans votre banque de données.

Exemple. Un joueur avec 150 points de recherches dans sa banque de données ne peut conserver que 90 points s'il choisit un nouveau projet avec une difficulté de 180. ($180/2 = 90$). Il pourrait garder tout si la difficulté était au moins 300.

Il y a une exception notable à ceci : si vous choisissez un projet dans le **même** domaine d'études que celui que vous avez abandonné, vous pouvez garder **toute** la recherche stockée.

Exemple. Si le joueur de l'exemple précédent choisit un nouveau projet avec une difficulté 230, il ne peut conserver que 110 points de recherches dans sa banque de données ($230/2 = 115$). Si ce projet était du même domaine d'études que celui qu'il étudiait, il peut conserver les 150 points de recherche dans sa banque de données.

c) Vous avez été grillé. Suivez les mêmes règles que ci-dessus pour transférer la recherche stockée. Rappelez-vous, cependant la pénalité pour avoir été grillé; votre banque de données doit être réduite à 100 points de recherche avant que vous ne sélectionniez un nouveau projet.

6. Passage du badge ISSA dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand les joueurs ont ajusté leurs banques de données, pioché de nouveaux projets et placé leurs marqueurs de compagnie sur de nouveaux projets, le badge ISSA est passée du président sortant au nouveau (le joueur vers sa gauche).

Le président sortant de l'ASIE a le devoir final de donner aux autres joueurs le compte des projets réclamés, de sorte que tous les joueurs puissent voir comment ils approchent du seuil de projets déterminé au début de la partie.

Il y a également deux fonctions que le nouveau président doit faire pour aider à accélérer la partie :

a) Toutes les cartes recherche défaussées doivent être mélangées dans la pioche avant que le président de l'ASIE distribue de nouvelles cartes au prochain tour.

b) S'il ne reste aucun événement, le nouveau président doit mélanger les événements défaussés et commencer avec une nouvelle pioche.

Dans l'un ou l'autre cas, faites couper à un autre joueur les nouvelles pioches avant que toute nouvelle carte soit piochée/distribuée.

La partie continue de cette façon jusqu'à ce que le joueur extraterrestre se révèle aux autres joueurs au début d'un tour. Un extraterrestre peut le faire une fois que le seuil de projets a été atteint par n'importe quelle combinaison des joueurs.

***Voulez-vous dominer une planète
entière en huit étapes faciles ?***

***Tournez la page pour apprendre
comment !***

E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

L'invasion de fin de partie

1. L'extraterrestre indique la stratégie de fin de partie.
2. L'extraterrestre transfère les capacités au nouveau plateau de jeu.
3. Les humains continuent la recherche normalement.
4. L'extraterrestre réclame tous les projets restants.
5. L'extraterrestre place et retourne/manœuvre les cartes d'attaque.
6. L'extraterrestre ajoute les cartes attaque des projets fusionnés.
7. Les humains révèlent les stratégies de fin de partie.
8. Résolution des attaques et détermination du gagnant.

1. L'extraterrestre indique la stratégie de fin de partie.

L'extraterrestre peut se révéler une fois que le seuil de projets a été atteint. Plus le seuil de projets est élevé, plus l'humanité dispose de temps pour préparer ses défenses.

Il est souvent avantageux pour l'extraterrestre de commencer le compte à rebours vers l'invasion aussi tôt que possible. L'extraterrestre, cependant, peut avoir une raison stratégique de retarder la révélation pour un tour ou deux. Quel que soit le cas, l'extraterrestre DOIT se révéler au prochain seuil de projets. [Le nombre de joueurs X (le multiplicateur de projet +1)].

Exemple. Dans une partie de 'longueur standard' à 3 joueurs, l'extraterrestre peut choisir de se révéler le tour après que 9 projets sont découverts (3 joueurs X 3 projets). Il DOIT se révéler le tour après que 12 projets sont découverts (3 joueurs X 4 projets).

L'extraterrestre ne peut se révéler qu'AVANT QUE le président de l'ASIE pioche sa carte d'événement du tour. Une fois révélé, l'extraterrestre ne peut plus ni voter ni être le bénéficiaire de n'importe quelle voix ou événement. L'extraterrestre réclame immédiatement le projet qu'il était en train d'étudier. N'importe quel joueur grillé doit immédiatement suivre les procédures appropriées pour ajuster sa banque de données et déplacer son marqueur de compagnie vers un nouveau projet. Aucun nouveau projet n'est mis en jeu pour le reste de la partie à moins que ce soit déclenché par un événement.

2. L'extraterrestre transfère les capacités au nouveau plateau de jeu.

Chaque capacité de compagnie humaine a une contrepartie extraterrestre correspondante. L'extraterrestre transfère le même nombre de jetons vers chaque nouvelle capacité. Chacune de ces capacités affectera différents aspects de la prochaine invasion de fin de partie :

- Staffing (Personnel) devient E.T.I.
- Creativity (Créativité) devient Intel (Intelligence)
- Security (Sécurité) devient Tactics (Tactique)
- Analysis (Analyse) devient Brutality (Brutalité)

Comment j'ai appris à commencer à aimer les extraterrestres :

The diagram shows a game board with several sections and callouts explaining their functions:

- E.T.I. (Estimated Time Interval):** Measures the time humans have left after the alien reveals itself.
- Intel (Intelligence):** Gives the possibility of maneuvering your fleet and/or measuring the force of your attack.
- Tactics (Tactique):** Gives access to effective destruction tools to facilitate your powerful attack.
- Brutality (Brutalité):** Measures the power of your base forces without additional troops.
- Alien Tactics:** Represents alien threats and the most effective weapons during the invasion.
- Invasion Overview:** A summary of the endgame invasion steps.
- Human Projects:** A summary of the endgame invasion steps.

Additional callouts on the right side of the board:

- Vos tactiques extraterrestres:** These are the alien threats in the use of which your sublime masters are particularly excellent. Your company's research has been protected from these threats as long as your allegiance to the extraterrestres was a secret, it is now being used against the pathetic planet.
- Voici un résumé des étapes de l'invasion de fin de partie.**
- Votre chambre forte:** Now contains all the projects you have kept out of human reach. You will combine them in terrifying hybrid technologies and make it rain on human resistance.

E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

Toute menace extraterrestre contre laquelle un joueur était immunisé en tant qu'un humain devient une puissante tactique à utiliser pendant l'invasion. Couvrez chacune d'un jeton vert pour l'indiquer.

Exemple. L'extraterrestre était immunisé contre le 'Spy (Expion)' et 'Arson (Incendie criminel)' en tant qu'humain. Il place un jeton vert sur chacune pour indiquer qu'elles sont maintenant les tactiques d'invasion de l'extraterrestre.

3. Les humains continuent la recherche normalement.

La capacité **E.T.I.** de l'extraterrestre détermine le nombre de tours pendant lesquels les humains peuvent continuer à utiliser leurs ordres du jour. Si la capacité E.T.I. est assez élevée, les humains n'ont plus beaucoup de temps pour se préparer et l'invasion commence dès ce tour.

Si l'invasion ne commence pas immédiatement, les compagnies humaines peuvent utiliser les tours restants pour essayer de réclamer les projets encore face visible. L'invasion commence le tour après que le dernier projet est réclamé ou quand le temps est épuisé. Le président de l'ASIE pendant le tour où l'invasion commence reste président de l'ASIE pour le reste de la partie.

4. L'extraterrestre réclame tous les projets restants.

Quand l'invasion arrive, tous les projets non-revendiqués au centre de la table sont récupérés par l'extraterrestre. Il peut améliorer son plateau de jeu si les projets lui permettent de le faire.

5. L'extraterrestre place et retourne/manœuvre les cartes d'attaque.

L'extraterrestre place face cachée un nombre de cartes recherche (maintenant appelées cartes attaque) égal au multiplicateur de seuil devant chaque plateau de jeu humain. Elles représentent la force de la flotte d'attaque contre chaque compagnie.

Exemple. Dans une partie épique, 4 cartes attaque sont placées face cachée devant chaque compagnie humaine.

La capacité **Intel (Intelligence)** de l'extraterrestre lui fournit deux options valables. Elle permet à l'extraterrestre de changer des cartes attaque entre les compagnies pour contrer leurs défenses relatives. Elle permet également à l'extraterrestre de retourner face visible des cartes attaque pour voir leurs valeurs numériques avant l'attaque finale. L'extraterrestre peut faire l'un, l'autre ou les deux selon son niveau d'Intel et peut utiliser ces deux possibilités dans l'ordre de son choix. Chaque révélation de carte et chaque déplacement de carte compte comme une utilisation de la capacité d'Intel. Le plateau de jeu extraterrestre indique combien de fois l'extraterrestre peut utiliser cette capacité.

6. L'extraterrestre ajoute les cartes attaque des projets fusionnés.

Pour terminer, l'extraterrestre peut combiner ses projets en de terrifiantes armes hybrides. Chaque groupe de deux projets que l'extraterrestre a réclamés peut être fusionné ensemble afin qu'une carte attaque supplémentaire soit placée à sa discrétion. Il ne peut cependant pas placer plus d'un de ces cartes attaque supplémentaires par compagnie. Les éventuelles cartes attaque en excès des projets fusionnés sont défaussées.

Bien que cela n'influence pas la partie, le joueur extraterrestre est encouragé à proposer des combinaisons projet innovantes pour amuser les joueurs humains avant d'essayer de les annihiler.

7. Les humains révèlent les stratégies de fin de partie.

Une fois que l'extraterrestre a terminé sa mise en place, les joueurs humains révèlent leurs cartes de fin de partie et résolvent toutes les actions requises. Ceci est effectué joueur par joueur en commençant par le président de l'ASIE et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.

8. Résolution des attaques et détermination du gagnant.

Les cartes attaque devant chaque compagnie sont retournées (sauf celles déjà retournées par la capacité d'Intel de l'extraterrestre) pour indiquer la force d'attaque totale contre chaque joueur. Chaque carte attaque numérique compte pour sa valeur. Les multiplicateurs 'x0', 'x2' et 'x3' comptent respectivement pour 10, 20 et 30 points d'attaque.

Chaque menace contre laquelle l'extraterrestre était immunisé en tant qu'un humain devient une attaque spécialisée comme indiqué par sa capacité **tactics (tactique)**. La force de cette attaque dépend de la comparaison de l'immunité de l'humain et de la tactique de l'extraterrestre :

	L'extraterrestre a cette menace comme tactique	L'extraterrestre N'A PAS cette menace comme tactique
L'humain n'est PAS immunisé contre cette menace extraterrestre	Attaque 50	Attaque 25
L'humain est immunisé contre cette menace extraterrestre	Attaque 25	Attaque 0

Exemple. L'extraterrestre a la capacité 'Arson (Incendie criminel)', mais l'humain a l'immunité par sa capacité de sécurité. La carte attaque a une valeur de 25.

Le total des cartes attaque est ajouté à l'attaque de base fournie par la capacité **brutality (brutalité)** du joueur extraterrestre.

Pour survivre, chaque compagnie doit défausser suffisamment de projets afin que le total de défense de ces projets égale ou dépasse la force d'attaque totale contre lui. Rappelez-vous : **chaque** projet hyper-secret apporte un bonus de défense de +5 pendant l'invasion de fin de partie.

Un joueur peut perdre tous ses projets et néanmoins survivre à l'invasion tant que l'attaque extraterrestre contre sa compagnie ne dépasse pas la défense totale de tous les projets qu'il avait dans ses chambres fortes.

Chaque projet restant du domaine public rapporte +10 en renommée. La compagnie humaine survivante ayant la renommée restante la plus élevée gagne la partie.

En cas d'égalité, le président final de l'ASIE décide laquelle de ces compagnies gagne la partie.

Si aucun humain ne survit, l'extraterrestre gagne ! (Pour les archives, souhaitez la bienvenue à nos nouveaux maîtres extraterrestres).

E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

Un exemple de fin de partie

Frank, Todd et Angie jouent une 'partie standard' (seuil = 3 joueurs x 3 multiplicateur de projets = 9 projets réclamés avant l'invasion). Todd et Angie ont quatre projets chacun alors que le pauvre Frank en a seulement un.

Alors pourquoi le 'pauvre' Frank grimace-t-il ? Oh-oh... Il est l'extraterrestre ! Maintenant que le seuil de neuf projets a été atteint, Frank se révèle comme l'extraterrestre 'Raiding Party' au début du tour. Il réclame immédiatement le projet qu'il étudiait pour sa chambre forte extraterrestre. (L'extraterrestre combine ses projets humains dans une chambre forte unique car il n'a aucun besoin de les séparer pour des bonus de défense ou de renommée).

Todd et Angie s'emballent pour réclamer le projet restant mais leurs efforts sont vains à cause de mauvaises cartes recherche. Le dernier projet tombe dans l'escarcelle de l'extraterrestre après que le nombre de tours indiqués sur la capacité E.T.I. de Frank soit passé.

Todd devient le président final de l'ASIE et la partie ressemble à ceci : [Les projets sont listés comme suit : NOM (DEFENSE/RENOMMÉE). Rappelez-vous que pendant la fin de partie, chaque projet hyper-secret rapporte un bonus de +5 en défense.]

Frank (3 projets):

Moon Outpost Lens Array (40/20)
Dedicated Observatories (10/10)
Alien Linguistics (30/0)

Son niveau de brutality (brutalité) est assez élevé pour lui donner une attaque de base de 5 et il a 'Spy (Espion)' comme tactique extraterrestre.

Todd (4 projets et une défense totale de 90):

Hyper-secret Assault Rifles (20+5/0)
Mechanical Exoskeletons (20+5/20)
Domaine public Space Flight Calculations (20/10)
String Theory (20/30)

Todd est immunisé contre 'Spy (Espion)' et 'Abduction (Enlèvement)'.

Angie (4 projets et une défense totale de 40):

Hyper-secret Transplant Surgery (0 + 5/10)
Advanced Neuroscience (0+5/30)
Domaine public Satellite Network (20/20)
Alien Detection (20/0)

Angie ne possède aucune immunité (glups !).

Frank place trois cartes attaque face cachée devant chacun de ses adversaires et note que Todd a une défense beaucoup plus forte qu'Angie. Frank a suffisamment de capacité d'Intel (Intelligence) pour lui permettre de déplacer une carte attaque d'Angie à Todd. (A la place et s'il l'avait souhaité, il aurait pu utiliser son Intel pour retourner une des cartes attaque afin de révéler sa valeur numérique).

Avec trois projets, Frank peut également faire une fusion de projets. Il décide d'utiliser l'avant-poste lunaire pour communiquer par radio avec la flotte extraterrestre (c'est-à-dire qu'il combine Alien Linguistics avec Moon Outpost Lens Array) ! Il ajoute ainsi une autre carte attaque contre Todd. Ce qui fait 5 cartes attaque contre Todd et seulement 2 contre Angie. Frank ricane pendant qu'il appelle la flotte extraterrestre à l'attaque.

Todd et Angie n'ont pas l'intention de rester tranquille ! Todd révèle qu'il est 'The Survivalist' et déplace les 30 points de renommée de String Theory vers sa défense. Angie révèle qu'elle est 'The Visionary', pioche Computer Languages (10+5/10) le place dans sa chambre forte hyper-secrète.

Todd a une défense totale de 120 au moment de l'attaque finale. Frank retourne face visible les cinq cartes et révèle : 'x0', 'Abduction (Enlèvement)', 'Spy (Espion)', '50' et '10'. La carte 'x0' équivaut à une attaque de 10. Todd est immunisé contre 'Abduction (Enlèvement)' grâce à sa sécurité et Frank ne l'a pas comme tactique, le résultat est une attaque de 0 ! Todd est également immunisé contre 'Spy (Espion)' mais Frank l'a comme tactique, le résultat est une attaque de 25. Les deux autres cartes sont traitées pour leur valeur nominale, ainsi le total de l'attaque est $10 + 0 + 25 + 50 + 10 + 5$ (attaque de base à partir de sa capacité brutality (brutalité)) = 100 ! Todd doit défausser 100 points de défense de ses projets. Il peut néanmoins sauvegarder Space Flight Calculations. Comme ce projet était dans son domaine public, il termine avec une renommée de $10+10 = 20$.

Frank hurle sa colère et espère détruire au moins une compagnie humaine. Angie fait face à l'invasion avec une défense de seulement 65. Frank retourne face visible les cartes contre Angie et révèle 'x2' et 'Spy (Espion)'. La carte 'x2' équivaut à une attaque de 20. 'Spy (Espion)' est une de ses tactiques et comme Angie n'est pas immunisée contre lui, cette carte vaut 50. $20 + 50 + 5$ (attaque de base à partir de sa capacité brutality (brutalité)) = 75. Sa défense étant seulement de 65, la compagnie d'Angie est détruite !

Comme Todd possède la seule compagnie humaine qui a survécu à l'invasion, il gagne la partie.

Si plus d'un joueur avait survécu, le gagnant serait alors celui avec le plus de renommée dans tous ses projets restants.

Si plusieurs survivants avaient terminé la partie avec des totaux de renommée identiques, le dernier président de l'ASIE (dans ce cas, Todd) déciderait lesquels de ces joueurs gagne la partie.

Hummm... Je me demande qui Todd aurait choisi ?



E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

Lexique

Alien (Extraterrestre) : Le joueur qui s'est secrètement allié avec les envahisseurs extraterrestres avant le début de la partie.

Analysis (Analyse) : (capacité humaine) Permet à un joueur de jeter un coup d'œil sur les cartes recherche situées en face d'un certain nombre de ses ports de données.

Brutality (Brutalité) : (capacité extraterrestre) Détermine la force de base de l'attaque de la flotte d'invasion contre chaque compagnie.

Creativity (Créativité) : (capacité humaine) Permet à un joueur d'échanger la position de cartes recherche adjacentes quand il soumet des résultats.

Data Bank (Banque de données) : Stocke la recherche achevée d'un joueur quand il essaye de réclamer un projet.

Defence (Défense) : La quantité de protection que chaque projet apporte contre l'attaque extraterrestre.

Difficulty (Difficulté) : La quantité de points de recherche qui doivent être réunis pour qu'un joueur puisse réclamer un projet.

E.T.I. : (capacité extraterrestre) Représente le 'Temps estimé avant l'invasion'. En plus d'être le nom de ce jeu impressionnant, il représente le temps dont disposent les joueurs humains pour terminer des projets après que l'extraterrestre s'est révélé.

Endgame (Fin de partie) : La période de temps après que l'extraterrestre s'est révélé. Elle finit avec l'attaque finale contre toutes les compagnies humaines.

Fame (Renommée) : Une mesure de l'importance pour le grand public des ramifications sociales d'un projet réalisé.

Fields of Study (Domaines d'études) : Les huit disciplines disponibles pour la recherche - chemistry (chimie), computers (ordinateurs), life sciences (sciences de la vie), physics (physique), robotics (robotique), sensors (sondes), weaponry (armement) et xeno studies (études des formes de vie extraterrestres).

'Getting Scooped (Etre grillé)' : Quand un joueur est battu par un autre joueur sur un projet qu'il étudiait.

Human (Humain) : Les joueurs qui combattront l'extraterrestre pendant la fin de partie. Jusqu'à la révélation de l'extraterrestre, toutes les compagnies semblent humaines.

ISSA (ASIE) : Représente l'Agence de Sécurité Internationale de l'Espace. L'organisation responsable du financement secret des compagnies pour le développement des projets devant protéger la Terre.

Intel (Intelligence) : (capacité extraterrestre) Permet à l'extraterrestre de déplacer des cartes attaque entre les compagnies et/ou de les retourner face visible pour connaître leurs valeurs d'attaque.

Projects (Projets) : Les avancées techniques et scientifiques disponibles pour être découvertes par les recherches des joueurs.

Project Mash (Fusion de projets) : La capacité de l'extraterrestre de combiner des projets humains puis de les utiliser contre les compagnies.

Public domain (Domaine public) : Les projets terminés qu'un joueur autorise les autres compagnies à connaître.

Security (Sécurité) : (capacité humaine) Accorde une immunité à un joueur contre les effets de certaines menaces extraterrestres.

Staffing (Personnel) : (capacité humaine) Indique la taille de la main-d'œuvre d'une compagnie et, par conséquent, la quantité de recherche qu'elle peut produire.

Tactics (Tactique) : (capacité extraterrestre) Indique quelles menaces extraterrestres sont disponibles pour augmenter la puissance de l'attaque de fin de partie.

Tech Level (Niveau de technologie) : Indique la complexité relative d'un projet. Va du niveau I (le plus simple) au niveau V (le plus difficile).

Threats, Alien (Menaces extraterrestres) : Quatre éléments de l'interférence étrangère conçus pour gêner la recherche et, pendant la fin de partie, détruire les humains. Abduction (Enlèvement), Arson (Incendie criminel), Data Virus (Virus informatique) et Spy (Espion).

Threshold (Seuil) : Le nombre de projets qui doivent être réclamés avant que l'extraterrestre puisse se révéler et commencer la fin de partie.

Top secret (Hyper-secret) : Les projets réalisés qu'un joueur veut conserver cachés aux autres compagnies.

Vault (Chambre forte) : Le secteur sous le plateau du jeu d'un joueur. Utilisée pour conservé des projets réalisés.



E.T.I. (Temps estimé avant l'invasion) – Règles

A.S.I.E. Mémoire interne A732.3

Diffusion niveau Omega

11/05/65 – 14:05:08

*Voici l'organigramme que vous souhaitez. Occupez-vous de la recherche...
Rappelez-vous : L'invasion arrive.*



RECLAMATION D'UN PROJET : Videz votre banque de données. Déplacez le projet vers votre chambre forte hyper-sécure ou votre chambre forte du domaine public. Sélectionnez un nouveau projet à la fin du tour.

ETRE GRILLÉ : Ajoutez dix points à votre banque de données pour chaque carte face cachée. Quand vous êtes grillé, vous ne pouvez pas garder plus de 100 points de recherche dans votre banque de données. Sélectionnez un nouveau projet à la fin du tour.

SÉLECTION D'UN NOUVEAU PROJET DANS LE MEME DOMAINE D'ÉTUDES : Vous pouvez appliquer tout ou partie de votre banque de données au nouveau projet.

SÉLECTION D'UN NOUVEAU PROJET DANS UN DOMAINE D'ÉTUDES DIFFÉRENT : La recherche maximum que vous pouvez appliquer au projet est égale à la moitié de sa difficulté. La recherche stockée au-delà de ce montant est défaussée. Par exemple vous ne pouvez pas démarrer un projet de difficulté 230 avec plus de 110 points de recherche ($230/2 = 115$ arrondis à 110).