

ASCENDING EMPIRES

règles du jeu (traduction v1.0)

INTRODUCTION

Les derniers survivants de la race humaine sont partis vers une nouvelle galaxie, fuyant l'inévitable destruction qui les attendait dans les affrontements contre un ennemi invincible. Après leur arrivée dans la galaxie d'Andromède, les humains se sont séparés en plusieurs factions et se sont installés sur des planètes situées dans les quadrants éloignés. Utilisant leurs vaisseaux pour extraire des matériaux nécessaires à la construction de leurs villes, ces factions sont restées pacifiques pendant plus de 200 ans.

Autrefois hétéroclites, les factions se sont transformées en des empires bien distincts et se mirent à explorer et à coloniser la galaxie. Cette exploration a conduit à la découverte des planètes qui étaient autrefois peuplées par quatre différentes civilisations extraterrestres. Des clés vers des puissantes technologies sont cachées dans les ruines de leurs anciennes cités.

C'est dans cette quête des technologies nouvelles que les humains une fois encore portent la guerre dans les étoiles...

CONTENU DE LA BOÎTE DU JEU :

24 disques Planète	56 Figurines des Space Marines
10 disques Astéroïde	16 Colonies (Disques)
4 disques Planète de départ	16 Villes (Cylindres)
1 Plateau de jeu	32 Centres de recherche (Cubes)
4 Marqueurs de distance	4 Plateaux individuels
32 Vaisseaux spatiaux	1 Livre de règles
4 croiseurs spatiaux	50 jetons de points de victoire

RÉSUMÉ DU JEU

Les joueurs naviguent avec leurs vaisseaux spatiaux à travers la galaxie et débarquent leurs troupes sur les planètes afin d'y construire des centres de recherche, des colonies et des villes. Tant qu'un joueur possède au moins un élément de sa couleur placé sur une planète, cette planète est considérée comme occupée par ce joueur. Si au cours du jeu tous les éléments d'une planète sont enlevés alors la planète n'est plus occupée et il devient possible pour n'importe quel joueur de s'y installer. Les joueurs peuvent posséder au maximum 3 éléments sur une planète. Les éléments qui peuvent être placés sur des planètes sont : les troupes, les centres de recherche, des colonies et des villes.

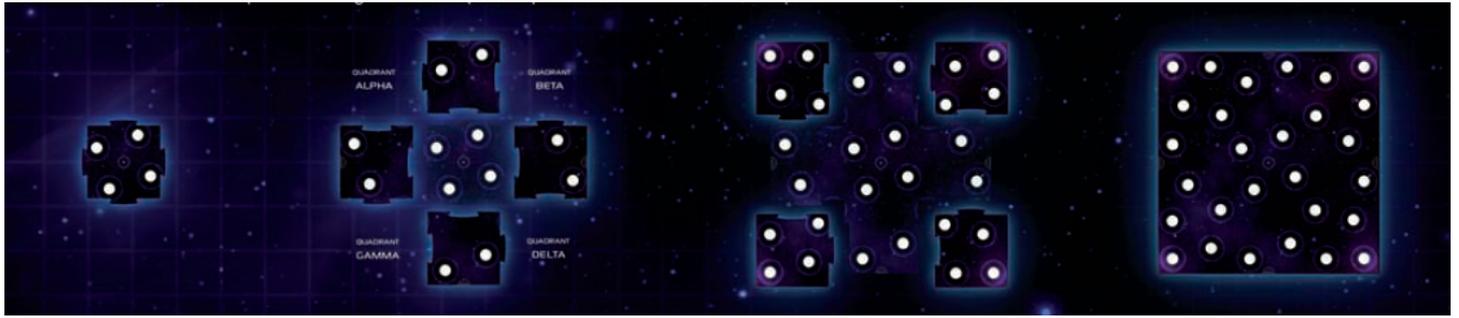
Les troupes sont utilisées pour construire des installations, chaque installation rapporte un avantage particulier :

- Les colonies ajoutent 1 point à la défense d'une planète. Une planète doit construire une colonie avant qu'une ville puisse y être construite.
- Les villes elles ajoutent 2 points à la défense d'une planète. En outre, la construction d'une ville va augmenter la quantité des troupes ou des vaisseaux disponibles dans la zone d'approvisionnement.
- Les centres de recherche sont utilisés pour développer de nouvelles technologies qui accordent aux joueurs des capacités spéciales pouvant modifier les règles de base.

Le gain de la partie est obtenu par le biais des points de victoire (PV) matérialisés par les jetons. Quand un joueur prend le dernier jeton de PV, chaque autre joueur joue un dernier tour, après quoi le jeu est terminé. Le score final est alors calculé et le joueur avec le meilleur score est déclaré vainqueur. Un joueur marque des PV pendant le jeu lorsqu'il vainc les planètes et les vaisseaux des adversaires, quand il exploite des gisements miniers, et quand il est le premier à développer une nouvelle technologie.

MISE EN PLACE DU JEU

ÉTAPE 1



Placer la pièce centrale du puzzle sur la table.

Placer les pièces quadrants, comme montré ci-dessus,

Placer les pièces dans les coins.

Le plateau est prêt.

ÉTAPE 2

Chaque joueur doit prendre une planète de départ de la couleur de son choix. Les joueurs doivent ensuite placer leurs planètes et tous les astéroïdes dans les trous présents sur le plateau de jeu selon les illustrations ci-dessous. Ces disques resteront à leur endroits respectifs pendant toute la durée de la partie.



2 joueurs

3 joueurs

4 joueurs

ÉTAPE 3

Créer un groupe de planètes pour chaque quadrant du plateau de jeu. Chaque groupe devrait être composé en fonction du nombre de joueurs comme suit :

Nombre de joueurs	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
2 joueurs	Une planète de chaque couleur 2 astéroïdes			
3 joueurs	2 Orange 1 Gris 1 Violet 1 Marron 1 astéroïde	1 Orange 2 Gris 1 Violet 1 Marron 1 astéroïde	1 Orange 1 Gris 2 Violet 1 Marron 1 astéroïde	1 Orange 1 Gris 1 Violet 2 Marron 1 astéroïde
4 joueurs	2 Orange 2 Gris 1 Violet 1 Marron	1 Orange 2 Gris 2 Violet 1 Marron	1 Orange 1 Gris 2 Violet 2 Marron	2 Orange 1 Gris 1 Violet 2 Marron

Rassemblez tous les disques de chaque groupe, posés-les faces vers le bas, puis mélangez-les sans mélanger les groupes. Placez chaque groupe de disques dans les trous de chaque quadrant en s'assurant qu'ils restent face cachée.

ÉTAPE 4

Chaque joueur prend un plateau individuel du couleur de son choix et le place en face de lui. Ensuite, chaque joueur place 6 de ses troupes sur la zone d'approvisionnement (**Supply Area**) de son plateau, et place deux de ses vaisseaux en orbite (zone ombragée autour d'une planète) de sa planète de départ. Les pions restants : des troupes et des vaisseaux, sont conservés en réserve dans la boîte du jeu, ils pourront arriver en jeu plus tard. Placer un marqueur sur le niveau 0 de chaque technologie de couleur différente sur les pistes technologiques du plateau individuel.

Chaque joueur doit prendre ses 4 villes, 4 colonies, et 8 centres de recherche et les placer à côté de leur plateau.

ÉTAPE 5

Mettre des jetons de PV à côté du plateau de jeu afin que les joueurs y aient facilement accès. Le nombre de jetons de PV nécessaire est déterminé comme indiqué ci-dessous :

- 2 joueurs : 32 PV
- 3 joueurs : 36 PV
- 4 joueurs : 40 PV

La durée du jeu peut être ajustée en ajoutant ou en soustrayant des jetons de PV. Plus de jetons (42 ou 46 PV) provoquera l'accroissement de conflits à la fin du jeu, car le principal moyen de gagner des PV après que toutes les planètes soient occupées est d'attaquer les vaisseaux et les planètes des adversaires.

PREMIER JOUEUR

Le joueur qui donne la raison la plus convaincante sur le « pourquoi je devrais jouer en premier » devient le premier joueurs, sinon il peut-être choisi par une méthode aléatoire qui convient à tous les joueurs.

Chaque joueur effectue son tour en commençant par le premier joueur et poursuivant dans le sens horaire de la table.

TOUR DU JEU

Le joueur actif peut effectuer une des actions suivantes :

- Recruter des troupes
 - Déplacer des vaisseaux spatiaux
 - Exploiter des gisements
 - Construire une installation planétaire
 - Développer une technologie
-

RECRUTER DES TROUPES.

Le joueur actif peut placer jusqu'à 2 troupes parmi les planètes qu'il occupe et sa planète de départ, aussi longtemps que la limite de 3 pions par planète n'est pas dépassée. Les troupes sont prises depuis la zone d'approvisionnement, si cette zone ne contient aucune troupe est alors il est impossible de recruter. Au lieu d'exécuter une action « recruter » standard, le joueur actif peut retirer n'importe quel nombre de troupes des planètes qu'il occupe (même sous blocus) et les placer dans sa zone d'approvisionnement. Ceci termine alors son tour.

DÉPLACER DES VAISSEAUX SPATIAUX

EFFECTUER LES MOUVEMENTS

Les joueurs possèdent 2 points de mouvement à dépenser lors des déplacements. Chaque option ci-dessous coûte 1 point de mouvement. Après que le joueur actif ait fini de dépenser ses points de mouvement – un ou tous, selon ses choix – il doit vérifier s'il a provoqué des attaques contre les vaisseaux et/ou des planètes des adversaires.

Lancement

Le joueur actif retourne une troupe d'une de ses planètes occupées vers la zone d'approvisionnement, puis place un vaisseau depuis sa zone d'approvisionnement sur l'orbite de cette planète.

Navigation

Le joueur actif utilise son doigt pour faire une pichenette (mais pas pour pousser) avec un de ses vaisseaux actuellement en jeu afin de le propulser à travers la surface du plateau. Il est permis de ricocher contre des planètes. Heurter un vaisseau d'un adversaire s'appelle le « coup de bélier » et provoque la destruction des deux vaisseaux. Seuls les deux

premiers vaisseaux spatiaux qui entrent en collision sont détruits et retournent dans la zone d'approvisionnement de chaque propriétaire.

Atterrissage

Le joueur actif place un vaisseau qui est en orbite d'une planète dans sa zone d'approvisionnement puis place une troupe de sa zone d'approvisionnement sur cette planète.

Un joueur ne peut atterrir sur une planète qui est occupée par un autre joueur.

Si la planète est face vers le bas, le joueur doit la retourner face vers le haut et seulement après y placer une troupe.

Chaque troupe ajoute 1 à la valeur de défense de la planète qu'elle occupe.

RÉSOLURE DES ATTAQUES

Les attaques sont résolues une fois que tous les mouvements du joueur actif sont terminés. Seuls les vaisseaux du joueur actif peuvent attaquer. Un vaisseau ne peut participer qu'à une seule attaque et toutes les attaques possibles sont obligatoires.

Les attaques contre les vaisseaux

Si le joueur actif possède deux vaisseaux dans un rayon proche d'un vaisseau ennemi, le vaisseau ennemi est détruit et retourne dans la zone d'approvisionnement de son propriétaire.

Détruire un vaisseau ennemi rapporte au joueur actif 1PV

Exemple 1 :

Deux vaisseaux rouges de Jonathan se trouvent dans un rayon proche d'un vaisseau bleu. Le vaisseau bleu est détruit et retourné retourne dans la zone d'approvisionnement du joueur bleu. Jonathan gagne 1 PV.



Exemple 2 :

Kendrick possède le deuxième niveau de technologie orange qui donne à ses vaisseaux la capacité d'attaquer des cibles multiples. Ses deux vaisseaux verts sont à courte portée des deux vaisseaux jaunes. Les deux vaisseaux jaunes sont détruits et retournent dans la zone d'approvisionnement du joueur jaune. Kendrick gagne 2 PV.



CROISEURS SPATIAUX

Un joueur qui a développé la technologie orange de 3e niveau (voir la 3e piste technologie orange sur le plateau individuel) ajoute un croiseur dans sa zone d'approvisionnement. Un croiseur compte comme deux vaisseaux lorsqu'il attaque d'autres vaisseaux et des planètes. Il faut 3 vaisseaux à courte portée pour détruire un croiseur.

Détruire un croiseur spatial fait gagner 2 PV au joueur attaquant.

Exemple 3 :

Pendant le jeu, Kendrick a acquis un croiseur (3e niveau de la technologie orange). Il reçoit également les avantages du 1er et du 2ème niveau de la technologie orange.

Cela signifie que son croiseur peut attaquer plusieurs cibles à longue portée. Parce que son croiseur compte comme 2 vaisseaux, chacun des vaisseaux rouges est détruit et retourne dans la zone d'approvisionnement de son propriétaire. Kendrick gagne 1 PV pour chacun des vaisseaux rouges détruits.



Exemple 4 :

Mélissa a amené ses trois vaisseaux jaunes dans un rayon proche d'un croiseur bleu. Le croiseur bleu est détruit et retourne dans la zone d'approvisionnement de son propriétaire. Mélissa gagne 2 PV.

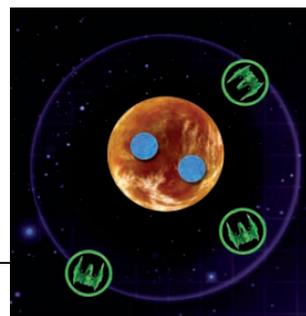


Les attaques sur les planètes.

Si le nombre de vaisseaux qu'un joueur actif possède en orbite d'une planète est plus grand que la défense actuelle de la planète, tous les pions sur cette planète sont détruits. Les pions retournent dans la zone d'approvisionnement du joueur vaincu et le joueur actif gagne 1 PV par pion enlevé.

Remarque:

Le joueur actif ne peut pas attaquer une planète s'il y a des vaisseaux d'autres joueurs en orbite de la planète (voir « Planètes défendues »).



EXPLOITER DES GISEMENTS MINIERES

Retirer 2 troupes d'une planète fait gagner 1 PV, retirer trois troupes d'une planète rapporte 2 PV. Les troupes retournent dans la zone d'approvisionnement du joueur actif.

CONSTRUIRE UNE INSTALLATION PLANÉTAIRE

Le joueur actif peut construire une installation parmi les suivantes :

- Centre de recherche
- Colonie
- Ville

Plusieurs installations du même type peuvent être construites sur une planète à condition de ne pas dépasser la limite de 3 pions par planète.

Les installations ne peuvent pas être construites sur la planète de départ.

CENTRES DE RECHERCHE

Le joueur actif retourne deux troupes d'une planète dans sa zone d'approvisionnement, puis place une centre de recherche sur cette planète.

La valeur de défense d'un centre de recherche est égale à 0.

CENTRE DE RECHERCHE DOUBLE

Un joueur ne peut avoir qu'une seule planète occupée avec 2 centres de recherche dessus.

Exemple:

Dan construit un centre de recherche sur une planète grise sur laquelle il a déjà un centre de recherche. Dan a maintenant une planète avec deux centres de recherche. Désormais il ne peut plus construire un centre de recherche sur une autre de ses planètes qui en possèdent déjà un, il ne peut construire des centres de recherche que sur des planètes n'en ont aucun. Si la planète avec les 2 centres de recherche est attaquée et si ces deux centres de recherche sont détruits, alors il pourrait à nouveau construire un centre de recherche sur une seule planète qui en possède déjà un.

Astéroïdes (utilisés uniquement dans une partie à 2 ou à 3 joueurs) : des centres de recherche ne peuvent pas y être installés. À part cette exception les astéroïdes suivent les mêmes règles que les planètes.

COLONIES

Le joueur actif déplace une de ses troupes depuis une planète qu'il occupe vers sa zone d'approvisionnement, puis place sur la planète une colonie puisée dans le stock des colonies disponibles hors plateau.

La valeur de défense d'une colonie est égale à 1.

VILLE

Le joueur actif déplace une de ses colonies et une troupe depuis une planète qu'il occupe vers sa zone d'approvisionnement, puis place sur la planète une ville puisée dans le stock des villes disponibles hors plateau.

La valeur de défense d'une ville est égale à 2.

Après la construction d'une ville le joueur actif peut ajouter soit une troupe soit un vaisseau depuis la réserve dans la boîte du jeu vers sa zone d'approvisionnement.

DÉVELOPPER UNE TECHNOLOGIE

Le joueur actif peut augmenter une technologie de 1 niveau. Toutefois, il doit remplir les conditions suivantes d'abord:

1. Les technologies doivent être développées une à la fois, en commençant par le niveau le plus faible,
2. Le joueur actif doit avoir autant de centres de recherche que le niveau de technologie développée. Ces centres de recherche doivent être sur des planètes de la même couleur que la technologie développée.

Exemple:

Mélissa a déjà développé le 1er et le 2ème niveau de technologie grise et souhaite maintenant développer son niveau 3. Elle a un centre de recherche sur l'une de ses planètes grises, et deux centres de recherche sur une autre planète grise. Possédant trois centres de recherche sur des planètes grises elle peut développer le 3e niveau de technologie grise.

BONUS TECHNOLOGIQUES

PREMIÈRE DÉCOUVERTE :

Le premier joueur à développer un niveau technologique gagne autant de PV que ce niveau.

Exemple:

Mélissa a développé le 3ème niveau de la technologie grise, elle obtient 3 PV.

DIVERSIFICATION DES TECHNOLOGIES :

Quand un joueur a développé une ligne entière des technologies, il gagne le bonus indiqué sur le côté droit de la piste de la technologie.

Exemple:

Dan a développé tous les 1ers niveaux des quatre technologies disponibles, il gagne donc le bonus figurant sur le côté droit de la piste des technologies : il prend un vaisseau et 1 troupe de la boîte et les ajoute à sa zone d'approvisionnement.

PERFORM ONE ACTION PER TURN

Recruit Troops
Recruit up to 2 Troops.

Move
Spend 2 movement points (launch, land or flick).

Mine
Remove 2 Troops from one Planet and gain 1 VP, or remove 3 Troops and gain 2 VP.

Build Research Facility*
Remove 2 Troops.

Build Colony
Remove 1 Troop.

Build City
Remove 1 Troop and 1 Colony, gain +1 Troop or +1 Starship.

*Only 1 of your Planets may have a double Research Facility built on it.

Develop Technology

DURING GAME SCORING

Attack Starship (none for ramming) = 1VP.

Attack Planet = 1VP per Item removed.

First to capitalized Tech = 1VP per level.

END OF GAME SCORING

Occupied Planets = 1VP.

Colony = 1VP.

City = 2VP.

Cities in 3 different Quadrants = 3VP.

Cities in 4 different Quadrants = 5VP.

LEVEL 4

- +1 VP successful Attacks on Starships
- Take a Move action and then take a second different action
- Gain 1 VP for ramming enemy Starships
- Recruit Troops to unoccupied Planets

LEVEL 3

- Replace 2 starships with 1 Battleship
- 4 Movement points
- Your Starships in Orbit of your Planets count as two Starships each
- Recruit 4 Troops per turn

LEVEL 2

- Starships may attack multiple targets
- Launch & Land at Blockaded Planets
- Gain 2 VP if rammed by an enemy Starship
- Gain 2 Troops when building a City

LEVEL 1

- Attack Starships at Long Range
- 3 Movement points
- Research Facilities count as 1 defense
- Recruit 3 Troops per turn

DEFENSE
Facilities=0
Colonies=1
Cities=2
Troops=1

SUPPLY AREA

STARSHIPS

TROOPS

Defended: Planets cannot be attacked if there are enemy Starships in Orbit.
Blocked: A Planet that has any enemy Ships in Orbit may not be used to perform any actions.

Plateau Individuel d'un joueur

SCANNER DES PLANÈTES

Après que le joueur actif ait effectué une des actions citées ci-dessus il peut scanner la surface d'une planète proche, qui est posée face vers le bas. S'il possède un vaisseau en orbite de cette planète il peut prendre et regarder secrètement sa face cachée. Après le scanner, il repose la planète face cachée dans le même trous.

FIN DU TOUR

Le tour du joueur actif se termine une fois qu'il a complété ses actions. Le joueur à sa gauche devient le joueur actif et joue à son tour. Cela continue jusqu'à ce qu'un joueur ait pris la dernier jeton de PV. À ce moment les autres joueurs auront un dernier tour avant la fin du jeu.

Voir la « fin du jeu ».

RÈGLES PARTICULIÈRES

PLANÈTE SOUS BLOCUS

Une planète occupée est dite « sous blocus » si au moins un vaisseau d'un adversaire est en orbite de la planète.

Tant qu'une planète est sous blocus le joueur actif ne peut exercer aucune des actions suivantes concernant cette planète :

- construire une colonie, une ville ou un centre de recherche
- lancer ou faire atterrir des vaisseaux
- recruter les troupes
- développer une technologie en utilisant la ressource de cette planète
- exploiter des gisements miniers

Exemple:

Le joueur bleu possède un vaisseau en orbite de la planète grise occupée par le joueur rouge avec une colonie. Parce que le joueur bleu effectue le blocus de cette planète, le joueur rouge ne peut entreprendre aucune action concernant cette planète jusqu'à ce que le vaisseau du joueur bleu soit déplacé ou détruit.



PLANÈTES DÉFENDUES

Un joueur ne peut pas attaquer une planète si il y a des vaisseaux adversaires en orbite de cette planète. Une planète peut être à la fois défendue et sous blocus.

Exemple :

Le joueur rouge possède une colonie sur une planète grise, et le joueur bleu a deux vaisseaux en orbite de cette planète. Le joueur bleu ne peut pas attaquer cette planète car elle est défendue par le joueur vert qui a un vaisseau en orbite.

Cette planète est également sous blocus des joueurs bleu et vert.



JOUER HORS DU PLATEAU

Tout vaisseau qui quitte la surface de jeu pour une raison quelconque est considéré comme « perdu dans l'espace » et est immédiatement remis dans la zone d'approvisionnement de son propriétaire.

FIN DU JEU

Quand un joueur prend le dernier jeton de PV, tous les autres joueurs jouent un dernier tour avant la fin du jeu. Les jetons de PV qui ont été laissés dans la boîte lors de la mise en place du jeu devront être utilisés pour compléter les scores des joueurs.

POINTS DES PLANÈTES :

Chaque joueur fait le décompte des points obtenus pour les planètes qu'il occupe. Les planètes occupées rapportent les points comme suit :

- chaque planète ou astéroïde occupé rapporte 1 PV
- chaque colonie construite sur la planète rapporte 1 PV
- chaque ville construite sur la planète rapporte 2 PV

POINTS BONUS DES QUADRANTS :

Les joueurs reçoivent des bonus de PV pour avoir construit des villes dans les différents quadrants.

- villes dans 3 quadrants différents rapportent 3 PV
- villes dans 4 quadrants différents rapportent 6 PV

Ces points sont ajoutés aux points de victoire gagnés pendant le jeu. Le joueur avec le plus grand total de PV gagne la partie. En cas d'égalité le joueur qui a pris le plus de jetons de PV pendant la partie jeu gagne. Si l'égalité persiste, alors le joueur qui a développé le plus de niveaux de technologie gagne.

GLOSSAIRE DES TERMES

ASTÉROÏDE

Les astéroïdes sont traités comme d'autres planètes, sauf que les centres de recherche ne peut être construit sur leur surface. A la fin des joueurs marquent 1 PV pour chaque astéroïde qu'ils occupent. Les astéroïdes sont utilisés uniquement dans les jeux à 2 ou 3 joueurs.

COLONIE

Vous devez avoir une colonie déjà construit sur une planète avant que vous pouvez construire une ville. Une colonie ajoute 1 à la valeur de défense de la planète.

CROISEUR

Quand un joueur développe le 3e niveau de technologie orange il prend immédiatement dans la boîte le croiseur de sa couleur et le place dans sa zone d'approvisionnement, puis place deux de ses vaisseaux spatiaux dans la boîte. Le croiseur suit les règles normales de vaisseaux spatiaux, mais compte comme deux vaisseaux pour attaquer ou défendre. Détruire un croiseur fait gagner 2 PV au joueur attaquant. Un seul vaisseau peut détruire un croiseur en utilisant le « coup de bélier » mais il ne gagne aucun jeton de PV pour cela. Une seule troupe est enlevée lors du lancement d'un croiseur et une seule troupe est placée sur une planète lors de l'atterrissage d'un croiseur.

VILLE

Quand un joueur construit une ville, il choisit soit 1 vaisseau soit 1 troupe dans de la boîte et place le dans sa zone d'approvisionnement. Ceci est une augmentation permanente. Une ville ajoute 2 à la valeur de défense de la planète.

DÉFENDUE

Le joueur actif ne peut pas attaquer une planète s'il y a des Vaisseaux des adversaires en orbite de la planète, une planète peut être à la fois défendue et sous blocus au même moment.

DÉFENSE

La valeur de la défense d'une planète est basée sur les éléments qui sont actuellement posés sur la planète :

- Centres de recherche = 0
- Troupe = 1
- Colonie = 1
- Ville = 2

DÉVELOPPEMENT

C'est l'une des actions qu'un joueur peut effectuer lors de son tour. Le joueur actif peut augmenter une technologie de 1 niveau s'il remplit toutes les conditions pour le développement de la technologie.

PLANÈTE DE DÉPART

Chaque joueur a une Planète de départ. Ces planètes ne peuvent JAMAIS être attaquées ou bloquées. Les troupes sont les seuls éléments qui peuvent être placés sur une Planète de départ

ÉLÉMENT

Il s'agit des pièces de jeu qui peuvent être placées sur planètes : troupes, les centres de recherche, les villes, et les colonies sont tous les éléments.

ATTERRISSAGE

Ceci est une des options qu'un joueur peut accomplir lorsqu'il a choisi l'action « Mouvement ». Il retourne un vaisseau qui est en orbite de la planète dans sa zone d'approvisionnement, puis place une troupe depuis sa zone d'approvisionnement sur cette planète.

LANCEMENT

Ceci est une des options qu'un joueur peut accomplir lorsqu'il a choisi l'action « Mouvement ». Le joueur retourne une troupe de d'une de ses planètes occupées dans sa zone d'approvisionnement, puis place un vaisseau de sa zone d'approvisionnement en orbite de cette planète.

EXPLOITER DES GISEMENTS MINIERS

C'est l'une des actions qu'un joueur peut effectuer lors de son tour. Le joueur actif retire deux troupes d'une planète pour gagner 1 PV ou trois troupes pour 2 PV.

MOUVEMENT

C'est l'une des actions qu'un joueur peut effectuer lors de son tour. Le joueur actif a 2 points de mouvement qu'il peut dépenser dans le lancement, l'atterrissage et la navigation de ses vaisseaux.

NAVIGATION

Ceci est une des options qu'un joueur peut accomplir lorsqu'il a choisi l'action « Mouvement ». Le joueur actif utilise son doigt pour faire une pichenette (interdiction de pousser) sur un de ses vaisseaux situés sur le plateau afin de le déplacer. Il est possible de ricocher contre des Planètes.

OCCUPÉE

Une planète est occupée par un joueur s'il a des éléments de sa couleur placés sur la planète.

ORBITE

Un vaisseau est en orbite si une partie du vaisseau touche la zone ombragée autour d'une planète.

PLANÈTE

Il y a quatre couleurs de planètes correspondant chacun à l'une des quatre pistes de technologie figurant sur les plateaux individuels des joueurs. A tout moment chaque planète peut posséder sur sa surface au maximum trois éléments.

QUADRANT

Le plateau de jeu est divisé en quatre quadrants. Chaque quadrant possède 7 trous pour y placer les disques « planète » et « astéroïde ».

COUP DE BÉLIER

Le coup de bélier survient lorsqu'un vaisseau du joueur actif percute un vaisseau d'adversaire pendant la navigation. Les deux premiers vaisseaux spatiaux qui entrent en collision sont détruits et retournent dans la zone d'approvisionnement de chaque propriétaire.

PORTÉE

Le pion « règle de portée » est utilisé pour déterminer le résultat des attaques contre les vaisseaux des adversaires (et des vaisseaux seulement). Le côté court de la « règle de portée »

est utilisé par tous les joueurs et correspond à la portée courte. Le côté long de la « règle de portée » n'est utilisé que par un joueur qui a développé le 2ème niveau de la technologie orange.

RECRUTER

C'est l'une des actions qu'un joueur peut effectuer lors de son tour. Le joueur actif peut distribuer jusqu'à 2 troupes sur les planètes qu'il occupe et/ou sur sa planète de départ en respectant la limite de 3 éléments par planète.

CENTRE DE RECHERCHE

Les centres de recherche construits sur les planètes sont nécessaires pour le développement des technologies.

VAISSEAU

Chaque joueur commence la partie avec deux vaisseaux.

ZONE D'APPROVISIONNEMENT

Ce sont les zones sur le plateau individuel d'un joueur (marqués **Supply Area**) où sont conservés les troupes et les vaisseaux disponibles et qui ne sont pas actuellement sur le plateau. Lorsque les règles indiquent au joueur d'ajouter des troupes ou des vaisseaux spatiaux, il les prend dans la boîte et les ajoute à sa zone d'approvisionnement.

INSTALLATION PLANÉTAIRE

Trois types d'installations planétaires peuvent être construits : les centres de recherche, des colonies et des villes. Plusieurs installations de même type peuvent être construites sur une planète, en respectant la limite de 3 éléments par planète.

TECHNOLOGIE

Les 4 pistes de technologies figurant sur les plateaux individuels correspondent à chacune des 4 couleurs différentes des planètes trouvées dans la galaxie (hors planète de départ). Les technologies accordent des capacités à la faction qui les a développées, ces capacités peuvent outrepasser les règles standard du jeu.

TROUPE

Chaque joueur commence la partie avec 6 soldats dans leur zone d'approvisionnement. Une troupe augmente de 1 la valeur de défense de planète où elle se trouve. Les troupes sont également utilisées pour construire des installations planétaires et pour lancer des vaisseaux spatiaux.

POINTS DE VICTOIRE (PV)

Le joueur avec le plus de jetons de PV à la fin du jeu est déclaré le vainqueur.

GAME DESIGN :

Ian COOPER

CONCEPTION GRAPHIQUE , ILLUSTRATIONS, FORMATAGE DES RÈGLES DU JEU :

Chechu NIETO

EDITEUR :

Z-MAN GAMES, INC , 64 route du Prince , Mahopac NY, 10541 , <http://www.zmangames.com>

Pour toute question veuillez envoyer un e-mail à : sales@zmangames.com

REMERCIEMENTS

Merci spécial à Milan Cooper de m'avoir fourni l'inspiration pour ce jeu, et à Dan Manfredini de m'avoir permis de faire sortir d'innombrables idées hors de lui-même.

TESTEURS :

Dan Manfredini, Cory Williamson, Melissa Kellogg, Marc Majcher. Jonathan A Leistiko, André Monserrat, Christopher Fritel et Jonathan Grabert

TECHNOLOGIES

- **[Marron 4]** La technologie qui donne la possibilité de déployer des troupes sur les planètes non-occupées sans y déplacer un vaisseau, permet de coloniser toutes les planètes (sauf planètes de départ) y compris celles qui non-retournées et celles qui ont un vaisseau en orbite (seules les planètes occupées peuvent être sous blocus).
- **[Marron 2]** Le technologie qui dit "d'ajouter 2 troupes après la construction d'une ville" permet d'ajouter 2 troupes au lieu de 1 troupe si le joueur choisi cette action. Si le joueur choisit de construire un vaisseau, ce bonus ne s'applique pas.
- **[Orange 3]** Un joueur qui ajoute un croiseur dans sa zone d'approvisionnement en remettant 2 vaisseaux dans la boîte du jeu pris sur la plateau et/ou dans la zone d'approvisionnement.
- **[Orange 2]** Un joueur peut attaquer des cibles multiples, cela inclut les vaisseaux en orbite d'une planète puis les installation planétaires si la planète n'est pas défendue.
- **[Violet 3]** Le croiseur ne bénéficie pas de l'amélioration qui passe la force d'un vaisseau à 2. Un croiseur seul ne peut pas détruire le vaisseau d'un joueur qui est en orbite et qui a développé cette technologie.
- Perdre un centre de recherche ne fait pas reculer le marquer sur la piste technologie correspondante, même si le joueur a moins de centres que son niveau actuel.

PLANÈTES

- La planète de départ ne peut être utilisée que pour les actions « Recruter des troupes » et « Mouvement→Lancement »

DÉPLACEMENTS

- On ne peut pas faire un "coup de bélier" à ses propres vaisseaux. Deux vaisseaux de la même couleur qui entrent en collision ne sont pas retirés du plateau.
- Quand un vaisseau se renverse et roule sur le côté il faut attendre jusqu'à ce qu'il arrête de rouler. S'il est sorti du plateau alors il revient dans la zone d'approvisionnement, sinon il reste sur le plateau à l'endroit où il est arrivé, remis face vers le haut.
- Si après un "coup de bélier" plusieurs vaisseaux sortent du plateau, tous les vaisseaux sortis retournent dans la zone d'approvisionnement. Sinon seuls le vaisseau attaquant et attaqué sortent du plateau et des vaisseaux éventuellement déplacés en plus restent sur le plateau.

COMBATS

- Seuls les vaisseaux du joueur actif peuvent attaquer (le défenseur ne réplique pas)
- On peut attaquer "à travers" des vaisseaux ou des planètes
- Un croiseur peut être battu par 3 vaisseaux ou 1 vaisseau plus 1 croiseur. La portée dépend de la technologie développée.
- On peut attaquer avec les vaisseaux qui viennent d'être lancés, sans nécessité de les déplacer.
- Les attaques ne sont appliqués qu'après une action de Mouvement : si un vaisseau ennemi est à la portée des vaisseaux du joueur actif et que celui-ci choisit une autre action que le Mouvement, le vaisseau ennemi n'est pas attaqué.

POINTS DE VICTOIRE

- Lorsqu'un joueur marque plusieurs points et qu'il épuise le stock des points avant d'avoir pris l'intégralité des points gagnés il complète le manque avec les points pris dans la boîte du jeu. Il déclenche la fin de la partie laissant à ses adversaires une action supplémentaire.