



## Règles de base – Un jeu de **Tommy De Coninck**.

(traduction : pak / zoubaoum nov. 2009)

Nous sommes dans l'espace intersidéral et les joueurs incarnent des races terrestres ou extra-terrestres qui cherchent à étendre leur territoire spatial. Chaque joueur commence avec une planète (sa Planète d'Origine).

Pour gagner la partie, il faudra conquérir deux autres planètes. Il faudra aussi que les dés de vos planètes (Planète d'Origine et les deux autres) montrent chacune une face d'Influence ou de Ressource.

### Matériel

Pour jouer, il faut des dés spéciaux à fabriquer, à raison de 4 par joueur. Ce set de dés comprend 1 dé jaune (qui symbolise la **Planète d'Origine** du joueur), 1 dé vert (qui symbolise une **Planète** à conquérir) et 2 dés rouges (qui permettront de donner des **Armes** à vos planètes).

La dernière page de ce document permet de fabriquer un set de dés pour 2 joueurs.

### Mise en place

Chaque joueur prend un dé jaune (Planète d'Origine) qu'il lance et pose vers lui. Il en ignore le résultat pour l'instant.

Les autres dés sont mis au milieu de la table : Arme d'un côté et Planète de l'autre : Ces dernières représentent la **Galaxie** que vous allez explorer pour conquérir les deux autres planètes dont vous avez besoin pour gagner.

Enfin, chaque joueur doit aussi choisir sa race, parmi six. L'auteur reconnaît toutefois qu'elles ne sont pas toutes égales - Je vous suggère donc que celle-ci soit tirée au hasard en début de partie, avec un représentant maxi par race – voir, plus loin : **description : planète d'origine**.

### Description des dés

Il y a 3 types de dés (vert, rouge ou jaune). Chaque face possède une fonction précise :



Dans l'ordre : Troupe – Influence – Ressource (x3) et Rien !



Dans l'ordre : Chasseur - PDS - Croiseur - Dreadnought – War Sun - Carrier



Dans l'ordre : Bonus – Troupe – Ressource (x2) – Influence et Carrier.

### Explication des fonctions

Note : dans la suite des règles, l'abréviation **CC** est utilisé pour « **Capacité de Combat** »

#### Dé vert

Ressource : permet de dépenser 1 ressource par chaque tour.

Troupes : CC + 1 mais seulement en défense.

Influence : utilisé dans le jeu politique – 1 influence permet 1 vote.

Rien : pas d'effet.

## Dé rouge

Carrier : permet de prendre une planète dans la galaxie.

Chasseur : CC +1 , mais seulement en défense.

PDS ( Système de Défense Planétaire) : CC +2, seulement en défense.

Croiseur : CC + 1

Dreadnought : CC + 2

War Sun : CC + 3

## Planète d'origine

En plus des fonctions déjà décrites, ce dé possède une face « Bonus ». Ce bonus est une fonction qui dépend de la race incarnée par le joueur (race / bonus du dé) :

- |                                |                                   |                                   |
|--------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1) Fédération de Sol / Troupes | 2) Baronnie de Letnev / Ressource | 3) N'orr de Sardakk / Carrier     |
| 4) Royaume Xxcha / Influence   | 5) Entité L1z1x / Dreadnought     | 6) Coalition de Mentak / Croiseur |

Note : En début de partie, jetez, chacun votre tour, un dé pour connaître la race que vous incarnerez – Si celle-ci est déjà prise par un autre joueur, tirez-en une autre.

## Tour de jeu

On joue chacun son tour. Chaque tour est divisé en 3 phases :

**1. Construction** Vous pouvez utiliser les ressources visibles de vos dés planètes (Origine ou non) pour améliorer votre armement. Ces dés représentent autant de point à dépenser par tour. En dépensant 1 point de ressource :

- vous pouvez gagner un dé d'arme que l'on peut lancer immédiatement. Attention : On ne peut avoir qu'un dé d'arme par planète.
- OU vous pouvez relancer un dé d'Arme que vous possédez.

**2. Gestion** Choisissez de relancer ou non, vos dés de planète (d'Origine ou non).

**3. Politique** Durant ce tour, on peut **Attaquer** ou **Voter**.

**a) Attaquer** : Désignez un adversaire. Calculez votre CC totale avec tous les dés d'Arme que vous possédez. Si le défenseur a plus de points d'influence que votre CC de son adversaire, il peut choisir de simplement ignorer le combat. Sinon, il y a combat et il calcule lui aussi sa CC totale.

Si vous avez plus que la CC de votre adversaire, vous gagnez le combat. Dans ces cas, choisissez l'une des trois options qui suit :

**Invasion** : Prenez une planète du joueur adverse (pas sa planète d'origine !), jetez le dé et posez-le devant vous. Si le dé choisi avait une arme, son propriétaire la garde, s'il a une planète pouvant la prendre. Sinon, il s'en défait.

**Destruction** : Désignez un dé d'arme adverse : Le joueur concerné doit s'en défait.

**Pression** : Obligez votre adversaire à rejeter le dé d'une planète (origine ou autre) immédiatement (ignorer un résultat « carrier »).

**b) Voter** : Nommez un joueur. Si le vote passe, celui-ci doit se défait d'un dé d'arme.

Tous les joueurs votent pour ou contre cette option : chaque joueur compte pour une voix en plus de celle que ses dés de Planète peuvent lui offrir (rappel : 1 influence = 1 voix).

S'il y a une majorité, le vote passe.

**Fin de partie** : Dès qu'un joueur possède 3 planètes (sa Planète d'Origine et 2 autres) montrant toutes une face Ressource ou Influence, il gagne immédiatement la partie.

Set de dés à fabriquer pour 2 joueurs.

