



Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

TOUR DE JEU

I. COMPLETER L'IMPULSION

- Ajouter 1 carte de sa main à droite de l'impulsion (si main du joueur vide, ignorer cette phase)

II. REALISER DES ACTIONS

- 1) Réaliser 1 action technologie (optionnel, 1 des 2 max)
- 2) Réaliser les actions de l'impulsion (optionnel, dans l'ordre de gauche à droite, chaque action est facultative)
- 3) Réaliser les actions de votre plan (optionnel sauf si 4 cartes dans le plan : obligatoire, chaque action est facultative, dans l'ordre puis défausser toutes les cartes du plan même si pas toutes réalisées)

III. GAGNER 1 PRESTIGE POUR CHAQUE CONNECTEUR DU COEUR DE LA GALAXIE CONTROLÉ

IV. AJOUTER DES CARTES A SA MAIN

- Si 8 cartes ou moins : piocher 2 cartes
- Si 9 cartes : piocher 1 carte
- Si pioche vide : mélanger la défausse (si défausse vide : chacun se défausse de 2 cartes)

V. GESTION DE L'IMPULSION

Réduire à 3 cartes en défaussant celle de gauche.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur atteint 20 points : vainqueur (1 des 2 en équipe)

ACTIONS

Améliorer une action

Le nombre encadré dans l'action peut être amélioré de 2 manières :

- Si on possède des minéraux correspondant à la couleur de la carte, le nombre encadré est augmenté de 1 par 2 minéraux de cette couleur.
Ces minéraux ne sont pas défaussés.

- Lors d'un déplacement de cargos, lorsqu'ils arrivent sur une carte (qui peut aussi être occupée par d'autres cargos) : chaque cargo déplacé sur cette carte compte pour 1 minerais adéquat et s'ajoute aux minérais du joueur.

Les nombres indiqués sur les cartes peuvent être réduits (ex : carte de force 3= carte de force 3, 2 ou 1)

COMMAND (DEPLACEMENT)

- 1 fleet (flotte) désigne 1 groupe de cargos ou de croiseurs (p 31)

- 1 ship (vaisseau) = soit 1 cargo soit 1 croiseur

Cargos (transports)

- D'1 carte vers 1 carte adjacente
- Ne peut pas se déplacer vers 1 carte ou passer sur 1 carte patrouillée par 1 adversaire.

- La carte sur laquelle 1 cargo atterrit est activée. L'action est améliorée en comptant chaque cargo déplacé là comme minerais. (lorsqu'une flotte se déplace de plusieurs cartes, seule la carte finale est activée)

- Il n'est pas possible d'activer la carte à partir de laquelle on est parti (l'aller-retour ne permet pas d'activer la carte)

Croiseurs (Cuisers)

- Du connecteur où il se trouve vers 1 autre connecteur de l'une des 2 cartes sur lesquelles il patrouille (pas si 1 connecteur du bord)
- Si 1 croiseur se déplace à travers carte occupée par des cargos adverses sans croiseur pour les défendre, tous les cargos adverses sont détruits et le joueur marque 1 point par cargo détruit. Si les cargos sont défendus, les cargos ne sont détruits qu'en cas de défaite des croiseurs qui les défendent.

- Si le croiseur se déplace à travers 1 carte patrouillée par 1 adversaire, il doit s'arrêter sur le connecteur occupé et combattre.
- Si le croiseur se déplace sur 1 connecteur occupé par un adversaire, il doit le combattre.

➤ Exploration

Si le vaisseau d'1 joueur atterrit ou passe s/ 1 carte inexplorée, l'explorer :

- ➔ La prendre dans sa **main** (même si 10 cartes en main)
- ➔ Déposer une carte de sa main face visible à la place
- ➔ Si le joueur l'a explorée en y déplaçant (sans passer au-dessus) un **cargo**, il l'active immédiatement en l'améliorant si possible.

➤ Combat (Le joueur qui s'est déplacé = l'attaquant)

- Le défenseur ajoute des cartes de sa main face cachée en **renfort**
- L'attaquant ajoute des cartes de sa main face cachée en renfort
- Les 2 joueurs ajoutent autant de cartes de la pioche face visibles que de croiseurs à soi engagés = sa **force**
- Retourner toutes les cartes en renfort : chaque carte dont la couleur et le nombre d'icône ne correspond pas à une des cartes de l'**impulsion**, de son **plan** ou de ses **technos** est reprise en main.
- Total = nbre d'icônes de sa force + nbre d'icônes des renforts
- Le plus élevé gagne, égal : le défenseur gagne. Les cartes : **défausse**
- Toute la flotte du perdant est détruite et le vainqueur gagne 1 **point** pour sa victoire + 1 point par vaisseau détruit.
- Si on perd son dernier vaisseau, on est éliminé

COEUR DE LA GALAXIE

Lorsqu'un joueur active le cœur de la galaxie en y déplaçant un cargo :

- Choisir 1 couleur de minerais
- Marquer 1 point par 2 minerais de cette couleur possédés pour améliorer

RESEARCH (RECHERCHE)

- Placer 1 carte **techno** de sa main sur un emplacement techno.
- La carte précédente est **défaussée**
- Max 2 technos.

BUILD (CONSTRUCTION)

Permet de construire de nouveaux **vaisseaux**. Max 12.

Partout sauf sur un **connecteur** occupé par un ennemi.

SABOTAGE

- Détruire des vaisseaux sur les cartes patrouillées par ses croiseurs ou occupées par ses cargos.
- Pour déterminer la force de sabotage, le joueur révèle 1 carte de la pioche par **bombe** de sabotage.
- Si la force de la carte révélée est ≥ 2, un vaisseau de la flotte visée par la bombe est détruit.
- Marquer 1 **point** par vaisseau détruit.

EXECUTE

- Permet de réaliser immédiatement l'action soit d'1 carte de sa **main** (est alors défaussée), soit d'1 de ses **technos**.
- Il n'est pas possible d'améliorer l'action sélectionnée (ne peut être réalisée qu'une seule fois) par contre l'action « Execute » peut elle être améliorée.

PLAN

- Permet de placer des **cartes** à la fin de son plan
- Si le plan du joueur permet de « plan » : créer 1 nouveau **plan** qui pourra être activé lors d'un tour suivant.

DRAW (APPROVISIONNEMENT)

- Permet de piocher des cartes (max 10 cartes en main)

TRADE (COMMERCE)

- Permet de défausser des cartes de sa main ou du deck en échange de **prestige** : points gagnés est déterminé par la **force** de la carte défaussée

MINE (EXPLOITATION)

Permet de transformer des cartes en **minerais** (à gauche) (ne compte pas dans l'amélioration)

REFINE (RAFFINAGE)

- Permet de convertir ses **minerais** en **prestige**
- Les cartes de minerais raffinés sont **défaussées**
- L'amélioration est calculée avant que l'action Refine ne démarre