



Vin d'jeu d'aide ([www.vindjeu.eu](http://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 CŒUR DE LA GALAXIE CONTRÔLÉ

### 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 minerais du joueur.

Les **nombre**s 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'1 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** s/ 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

### CŒUR 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  $\geq 2$ , 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