



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

PHASE D'ACTION

- Chacun à son tour fait 1 action ou passe (→ carte résumé face « passe ») ou fait une réaction
- Le 1^{er} à passer prend le marqueur 1^{er} joueur
- Faire 1 action : Prendre le disque le plus à droite → sur piste action
- Dès que toutes les cartes résumé sont face « passe » : la phase d'action est immédiatement terminée



A tout moment on peut **activer 1 ou plusieurs vaisseaux de colons** = placer 1 cube de population sur un carré vide de même couleur sur un hex où on a un **disque influence** (même si l'hex³ des vaisseaux ennemis).

Retourner le vaisseau face cachée.

Carré gris = n'importe quelle population
Orbitale = population crédit ou science

Commerce 2 → 1

A tout moment, on peut échanger 2 ressources de même type contre 1 autre (uniquement les terriens)

EXPLORER

- Choisir 1 emplacement vide à côté d'un hex sur lequel vous avez 1 vaisseau ou 1 disque
- Y placer 1 hex de la bonne pile (I,II,III) (Si pile épuisée → mélanger la défausse. Si pas de défausse → on ne sait pas explorer)

Si exploration depuis 1 vaisseau, ce dernier ne peut pas être coincé, càd en présence d'ennemis

- Vous pouvez soit placer la tuile, soit la défausser.
 - Défausser (face visible): fin de votre tour
 - Placer :
 - Au min 1 trou de ver doit être connecté à 1 trou de ver sur l'1 des hex sur lequel vous avez 1 disque ou 1 vaisseau (sauf si générateur de trou de ver)
 - Si hex contient 1 symbole découverte → y placer 1 tuile découverte face cachée
 - Si hex contient x symboles anciens, placez x vaisseaux anciens dessus & sur la tuile découverte éventuelle.

- On peut ensuite en prendre le contrôle en y plaçant 1 disque :
 - Prendre la tuile découverte, regarder le recto et décider quel côté utiliser
 - Les vaisseaux anciens doivent d'abord être détruits (si plusieurs joueurs, c'est celui qui arrive à placer son disque qui prend la tuile)
 - Le système de défense de l'hex central doit d'abord être détruit
- On peut ensuite activer ses vaisseaux de colons

3x +8 Crédits, 3x +5 Science, 3x +6 Matériaux : déplacez votre marqueur Stockage et défaussez la tuile.

3x Technologie Ancienne : vous pouvez prendre la tuile Technologie la moins chère du plateau Réserve, parmi celles que vous n'avez pas encore, et la placer gratuitement sur votre plateau Joueur. Défausser la tuile Découverte.

3x Frégate Ancienne : placez l'une de vos Frégates inutilisées sur l'hexagone et défaussez la tuile.

6x Amélioration Ancienne : vous pouvez placer cette amélioration sur n'importe lequel de vos vaisseaux (en rendant une amélioration existante si besoin) ; vous pouvez aussi conserver l'amélioration près de votre plateau et la placer plus tard avec l'action Améliorer ; si vous voulez remplacer plus tard une Amélioration Ancienne, elle est défaussée.



HYDRAN PROGRESS

INFLUENCER

On peut déplacer jusque max **2 disques** d'influence :

- De sa piste d'influence ou d'1 hex à **1 hex** sans disque ni vaisseau ennemi et adjacent à 1 hex Θ 1 disque ou 1 vaisseau & connecté par un trou de ver (exception : générateur de trou de ver) ou sur 1 hex Θ 1 de vos vaisseaux.
- D'1 hex à sa **piste d'influence** (on peut le faire puis le remettre sur l'hex juste pour retirer des cubes)
- Si on retire 1 disque d'1 hex : remettre tous les **cubes** de l'hex sur les pistes population

On peut ensuite activer ses **vaisseaux de colons**

→ On peut ensuite **retourner 2 vaisseaux de colons face visible**. (on peut ne faire que ça)

DIPLOMATIE (n'importe quand durant votre tour) Pas pour les jeux à 2 ou 3 joueurs

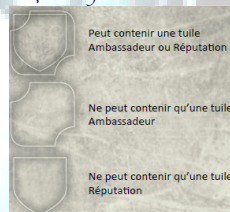
Si 1 hex Θ 1 de vos **disques** est **connecté** via 1 trou de ver à 1 hex Θ 1 disque ennemi (le générateur de trou de ver ne fonctionne pas ici):

- Si les 2 joueurs sont **d'accord**
- Chacun donne 1 tuile **ambassadeur** & 1 **cube** population dessus à placer sur une case libre de la piste **réputation** (= 1 PV à la fin)
- La piste de réputation Θ aussi des tuiles réputation issues des **combats**. Si le plateau est plein, on peut remettre des tuiles réputation dans le sac. On ne peut jamais **défausser** les tuiles ambassadeurs.

On peut toujours **réarranger** ses tuiles.

- **Max 1 tuile ambassadeur de chaque joueur.**








- ! aux **restrictions** de cases →



Briser des relations diplomatiques

- Valable jusqu'à la **fin** sauf si vous attaquez le joueur
- **Attaquer** = déplacer ses **vaisseaux** sur 1 hex Θ 1 **disque** / 1 **vaisseau** de l'autre
- Les 2 joueurs se **rendent la tuile** ambassadeur & le **cube** sur la piste population
- L'attaquant prend la carte **traître** à son possesseur actuel
= Le traître ne peut **pas** avoir de **nouvelles relations** diplomatiques // = -2 PVs à la fin

RECHERCHER

- On peut choisir **une tuile techno** dispo sur le plateau de Réserve
- Payer son **coût** en  science : reculer le marqueur de stockage
- la **remise** indiquée sur la case découverte le + à gauche de la piste techno avec le **coût minimum** à droite.
- Si on peut rechercher 2x, on peut bénéficier de la nouvelle remise la seconde fois.
- 3 types :  vaisseau /  construction /  Éphémère
- 3 catégories :  Techno militaire /  Techno avancée /  Nanotechnologie
- On ne peut pas choisir 1 techno **qu'on a déjà** / On ne peut pas **défausser** 1 techno

AMELIORER (valable pour tous vos vaisseaux)

- **Remettez** sur le plateau Réserve **autant** de tuiles amélioration de vaisseau que désiré
- **Prendre** ensuite jusque **2** tuiles amélioration de vaisseau du plateau de Réserve
- Les **placer** sur n'importe quel carré (y compris sur les améliorations de départ) de vos plans de vaisseau

Restrictions

- La majorité requiert 1 **technologie** acquise
- La consommation totale **d'énergie** des améliorations \leq à la production
- Les intercepteurs / frégates / croiseurs doivent avoir min 1 **propulseur**
- Les valeurs sont **cumulatives**

ERIDANI EMPIRE

CONSTRUIRE

- Construire jusqu'à 2 vaisseaux ou structures
- Payer le coût de matériaux
- Les placer sur 1 hex @ 1 de vos disques

Restrictions

- Quantité limitée aux fig (8 intercepteurs / 4 frégates / 2 croiseurs / 4 bases)
- Chaque hex ne peut avoir qu'1 monolithe & 1 orbitale
- Bases / Orbitales / Monolithes requièrent 1 techno

DÉPLACER

- On peut faire jusqu'à 3 déplacements. On peut déplacer 3x le même vaisseau.
- Pour 1 déplacement, déplacer le vaisseau de max sa valeur de mouvement
- Les bases ne peuvent pas bouger




Restrictions

- Que par le bord d'un hex avec 2 trous de Ver (sauf si générateur de trou de Ver)
- Pas par 1 case vide d'hex
- Si par 1 hex @ vaisseaux adverses ou anciens, min 1 vaisseau par vaisseau adverse doit stopper : il est coincé & engagera le combat en phase combat
- Le système de défense de l'hex central bloque tous les vaisseaux tant qu'il n'est pas détruit.

REACTION

- Actions possibles après avoir passé quand votre tour revient
- Types →
- Placer 1 disque sur l'action en réaction
- La techno Nanobots n'est pas active en réaction

COÛTS DE CONSTRUCTION	
VAISSEUX	 Intercepteur 3
	 Frégate 5
	 Croiseur 8
STARS COÛRES	 Base stellaire 3
	 Orbitale 5
	 Monolithe 10

 AMÉLIORER : vous pouvez prendre une amélioration de vaisseau.
 CONSTRUIRE : vous pouvez construire un vaisseau ou une structure.
 DÉPLACER : vous ne pouvez déplacer qu'un vaisseau une fois.

TERRAN DIRECTORATE

PHASE DE COMBAT

QUAND & QUI ?

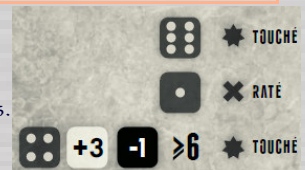
- Une bataille se produit si 1 hex \ni plusieurs parties (= joueur/anciens/système de défense du centre galactique=SDCG).
- Si plusieurs batailles sur plusieurs hex : ordre décroissant de valeur d'hex (le centre = toujours dernier)
- Si plus de 2 parties : d'abord entre joueurs
- Si plus de 2 joueurs :
 - Bataille entre 2 joueurs à la fois dans l'ordre inverse d'entrée dans l'hex (d'abord le dernier entré contre l'avant dernier)
 - Celui qui possède le disque = toujours le 1^{er} entré et combattra toujours en dernier

ORDRE DE BATAILLE

- Le vaisseau avec la plus forte initiative tire en premier puis dans l'ordre d'initiative.
- Toutes les égalités sont en faveur du défenseur = celui qui a le disque ou qui est entré en 1^{er} (si pas de disque)
- Tirer simultanément tous les dés de toutes les armes pour tous les vaisseaux d'un type
Nbre de dés = nbre de dés de chaque arme x nbre de vaisseaux
- Puis choisissez à quel vaisseau ennemi vous assignez chaque dé
Plusieurs dés peuvent être assignés à 1 même cible mais 1 dé ne peut être assigné qu'à 1 ! cible

TOUCHER


- 1 résultat de 6 = toujours 1 succès
- 1 résultat de 1 = toujours 1 échec
- Autres résultats : Dé + Valeur de votre ordinateur - Valeur boucliers ennemis.
Si résultat $\geq 6 \rightarrow$ touché



DOMMAGES

- 1 touché d'1 canon à ions (dé jaune) = 1 dommage (cfr sur tuile)
- 1 touché d'1 canon à plasma (dé orange) = 2 dommages à 1 ! cible (cfr sur tuile)
- 1 touché d'1 canon antimatière (dé rouge) = 4 dommages à 1 ! cible (cfr sur tuile)

Points

- 1 point de dommage détruit 1 vaisseau.
- Chaque  symbole de coque absorbe 1 point de dommage
(1 vaisseau avec 2 coques renforcées est détruit après 5 dommages)
- Si 1 vaisseau reçoit des dommages sans être détruit : ceux-ci sont marqués en plaçant des cubes dommage près du vaisseau
- Placer les vaisseaux détruits provisoirement à côté de celui qui les a détruits

VAISSEAUX ANCIENS & SDCG

- Chaque vaisseau ancien a 2 canons à ions / 1 ordinateur électronique / 1 coque / 1 initiative de 2
- SDCG : 4 canons à ions / 1 ordinateur électronique / coque x7 / Initiative 0

Jouer avec les anciens / SDCG :

- Si possible, les dés sont assignés pour détruire les vaisseaux (les plus gros d'abord)
- Si aucun vaisseau ne peut être détruit, les dés sont assignés pour infliger 1 max de dégâts à 1 vaisseau (le plus gros)

MECHANEMA

BATAILLE

1) Chaque bataille commence par des tirs de missiles (si les joueurs en ont)

Tous les vaisseaux avec missiles tirent une seule fois dans l'ordre d'initiative (1 missile lance 2 dés oranges)

2) Combat rapproché

* Plusieurs tours de combat jusqu'à ce qu'un seul camp reste sur l'hex.

* Chaque vaisseau est activé dans l'ordre d'initiative

* A son tour, chaque type de vaisseau peut soit attaquer, soit retraiter

x Retraite

Tous les vaisseaux du type choisi battent en retraite

Vers 1 hex adjacent via 1 trou de ver (ou 1/2 si générateur) et ≥ 1 de vos disques et qui ne contient pas de vaisseau ennemi au prochain tour

On peut tirer sur les vaisseaux en retraite avant leur fuite (fuite terminée quand revient leur tour).

Status quo

Situation où il n'est plus possible de détruire l'adversaire.

L'attaquant doit alors retraiter. Sinon, tous ses vaisseaux sont détruits.

APRES LA BATAILLE

1) Attaquer la population

* Chaque vaisseau peut attaquer 1 fois la population avec ses canons (pas les missiles)

* Chaque point de dommage détruit 1 cube de votre choix

* Si bombe à neutrons : tous les cubes sont automatiquement détruits

* Cubes détruits → dans le cimetière du joueur et de la couleur (si case grise : au choix du proprio)

* Les Orbitales & Monolithes ne peuvent être attaqués ou retirés mais la population de l'Orbitale peut être détruite comme les autres cubes.

2) Tuiles réputation (chaque joueur tire des tuiles réputation du sac)

* 1 tuile pour avoir participé à la bataille (sauf si on a retraité)

* 1 tuile pour chaque intercepteur / base / anciens détruits

* 2 tuiles pour chaque frégate détruite

* 3 tuiles pour chaque croiseur détruit

* 4 tuiles pour la destruction du SDCG

→ On ne peut tirer que max 5 tuiles : c'est d'abord le 1^{er} entré dans l'hex qui tire puis dans l'ordre

→ Choisir 1 tuile et la placer face cachée sur votre piste de réputation

→ Remettre le reste des tuiles dans le sac

→ Si la piste est pleine, vous pouvez remplacer 1 des tuiles ou défausser celle tirée

3) Influence

Si 1 hex n'a plus de population après la bataille & qu'il reste min 1 vaisseau attaquant, retirer le disque || proprio. Vous pouvez y placer 1 de vos disques (même si pas de disque à retirer)

4) Se rendre les vaisseaux détruits

5) Réparer les dommages

Retirer tous les cubes de dommage des vaisseaux

6) Élimination de joueur

Si plus de disque ni vaisseau, vous pouvez abandonner & compter vos points.

Ou vous pouvez continuer à produire des ressources (min 2 de chaque) et uniquement rechercher pour gagner quelques points.

TERRAN CONGLOMERATE

PHASE DE MAINTENANCE

1) Vaisseaux de colons :

Vous pouvez les **activer** (mais pas vers 1 hex \exists des vaisseaux ennemis contrairement à la phase d'action)

2) Maintenance : Payer le **coût**

- * Déterminer le revenu (piste de population orange)
- * Déterminer les dépenses (nombre sur piste d'influence)
- * Bouger votre **marqueur** de **Crédit** de la différence


Banqueroute ?

- Le marqueur de crédit ne peut pas descendre en dessous de 0
- Vous pouvez échanger $2 > < 1$ (*uniquement les terriens*)
- Si vous n'avez plus assez de crédit :
 - Abandonner des hex de votre choix : replacer disques & cubes jusque quand vous ne faites plus banqueroute
 - Si tout est retiré \rightarrow élimination du joueur

3) Récolter science & matériaux : Avancer le marqueur du plus grand nombre de chaque piste

PHASE DE NETTOYAGE

- Tirer du sac de **nouvelles tuiles techno** en fonction du nombre de joueurs :

NOUVELLES TUILES TECHNOLOGIE	
	2 joueurs: 4
	3 joueurs: 6
	4 joueurs: 7
	5 joueurs: 8
	6 joueurs: 9

- Chacun **prend** tous ses **disques** des pistes actions \rightarrow piste d'influence
- Les **cubes du cimetière** \rightarrow pistes de population (si 1 piste est pleine \rightarrow sur 1 autre)
- Chacun retourne ses **vaisseaux de colons** & **carte résumé** face visible
- Avancer le **marqueur de tour**

FINDU JEU

Après le 9^{ème} tour. Le plus de PVs gagne.

LES POINTS DE VICTOIRE sont gagnés comme suit:

- Tuiles Réputation (1-4 PV par tuile)
- Tuiles Ambassadeur (1 PV par tuile)
- Hexs avec disque d'influence (1-4 PV par hex)
- Tuiles Découverte (2 PV par tuile utilisée comme PV)
- Monolithes sur des hexs (3 PV par Monolithe)
- Progrès sur les pistes Technologie :
 - 4 tuiles Technologie sur une piste = 1 PV
 - 5 tuiles = 2 PV
 - 6 tuiles = 3 PV
 - 7 tuiles = 5 PV
- Marqueur Traître (-2 PV!)
- Bonus de race

En cas d'égalité, le montant total des ressources (Crédits, Science et Matériaux) dans les pistes de Stockage des joueurs à égalité les départage.