TORTUGA 2199

LIVRET DE RÈGLES

Archives planétaires …

Tortuga — ancienne colonie minière de la Confédération interstellaire.
Se démarque par sa faune agressive et son environnement hostile.
La planète est située au sein de la zone neutre du secteur Oméga.
On y extrait une ressource importante appelée l'Hélium-3. Depuis la rébellion des mineurs, la planète est passée sous le contrôle d'insurgés et de clans de mineurs désunis. Des vaisseaux non homologués de contrebandiers et d'entreprises militaires privées ont aussi été détectés.
Il est fortement conseillé aux vaisseaux de la Confédération de ne pas s'y rendre.

Dans *Tortuga 2199*, vous incarnez un capitaine d'un vaisseau pirate. Votre objectif est de devenir le capitaine le plus puissant afin d'unir sous votre bannière tous les secteurs et tous les clans de Tortuga.

Améliorez votre vaisseau et engagez de nouveaux membres d'équipage. Explorez et conquérez les différents secteurs de la planète. Affrontez des créatures de l'espace et abordez les vaisseaux des autres capitaines.

Toutes ces actions augmentent votre influence et vous aident à atteindre votre objectif !

Bonne chance, capitaine ! Que les vents de l'espace vous soient favorables !

CONTENU DE LA BOÎTE

11 tuiles hexagonales de secteur



3 jetons Bonus Tourelles

3 jetons Bonus Terminal commercial

4 figurines en plastique de vaisseaux spatiaux



11 jetons Contrôle de secteur



10 jetons Minerais



40 marqueurs (1 couleur par joueur)



10 jetons Chasse



4 cartes Mémo



20 jetons Influence (I)



10 jetons Influence (III)



Pioche des secteurs T, 31 cartes



Pioche du secteur Forteresse, 10 cartes



Pioche du secteur Recherches scientifiques, 10 cartes



Pioche du secteur des Mines, 10 cartes



Pioche du secteur Vortex, 10 cartes



10 cartes Chasse



4 cartes Vaisseau spatial



12 cartes Manœuvre



4 cartes Booster



20 cartes Extraction



INSTALLEZ LE JEU

1. Assemblez le plateau de jeu.

Placez la tuile du secteur Tortuga au centre de la table.

En fonction du nombre de joueurs, placez les tuiles des secteurs suivants comme indiqué : Terminal commercial et Tourelles.

Six secteurs à 3-4 joueurs. Quatre secteurs à 2 joueurs.

Placez les quatre secteurs suivants aléatoirement dans les zones marquées d'un (X) : Vortex, Recherches scientifiques, Mines, Forteresse.

2 joueurs



Exemple de placement de départ des secteurs



3 joueurs





Préparez sur la table la banque de jetons Influence.



4 joueurs

Placez un jeton Minerais sur chaque secteur à l'exception de celui de Tortuga.



Placez sur chaque secteur un jeton de Contrôle avec la même valeur d'Influence que celle du secteur.



Placez les jetons Bonus de chaque Terminal commercial et des Tourelles sur les secteurs correspondants.



Placez un jeton Chasse pioché au hasard sur chaque secteur à l'exception de celui de Tortuga. Ces jetons doivent être posés avec le point d'exclamation visible.
Ne regardez pas leur verso.



Placez les 4 figurines en plastique de vaisseaux spatiaux sur le secteur Tortuga.

2. Préparez le marché des cartes secteur.

Placez les différentes cartes des secteurs T en pioches près du plateau de jeu, face visible. Chaque pioche doit contenir des cartes ayant un coût similaire.

Mélangez individuellement chaque pioche de cartes des secteurs Vortex, Recherches scientifiques, Mines et Forteresse. Placez chaque pioche face cachée près du secteur correspondant du plateau de jeu.

Piochez 2 cartes de chacune des pioches des secteurs suivants : Vortex, Recherches scientifiques, Mines, Forteresse. Placez ces cartes face visible, une de chaque côté de leur pioche respective.

Placez la pioche Chasse face visible près du plateau de jeu. Les joueurs peuvent consulter les cartes de cette pioche à n'importe quel moment.

Cartes des secteurs T



Cartes du secteur des Mines



Cartes Chasse



Cartes du secteur Recherches scientifiques





Cartes du secteur Forteresse



Cartes du secteur Vortex



3. Installation des éléments de jeu pour les joueurs.

Choisissez au hasard quel sera le premier joueur. À partir du premier joueur, chaque joueur, dans le sens horaire, choisit une figurine de vaisseau spatial et prend la carte correspondante.

Chaque joueur reçoit ses cartes de départ : 5 cartes « Extraction », 3 cartes « Manœuvre », et 1 carte « Booster ». Puis il mélange ses 10 cartes pour constituer son deck.

Chaque joueur reçoit 10 marqueurs de sa couleur qu'il place près du plateau de jeu dans ce qui sera sa Soute.



Chaque joueur pose son deck dans sa Soute en gardant un peu de place pour la défausse. Puis chaque joueur pose sa figurine de vaisseau dans le secteur Tortuga.



En fonction du nombre de joueurs, chacun d'eux, en commençant par le premier (puis dans le sens horaire), pioche un certain nombre de cartes de son deck :

Joueurs	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
1er joueur	4 cartes	3 cartes	3 cartes
2e joueur	5 cartes	4 cartes	4 cartes
3e joueur		5 cartes	4 cartes
4e joueur			5 cartes

DÉFINITIONS

Main d'un joueur : toutes les cartes qu'un joueur a actuellement en main. À la fin de chacun de ses tours, un joueur défausse toutes les cartes qu'il a jouées ou non au cours du tour. Puis il pioche 5 cartes dans son deck.

Deck d'un joueur : c'est la pioche de cartes posées face cachée dans la Soute du joueur. Au début du jeu, le deck est constitué de ses 10 cartes de départ. Si un joueur doit piocher une carte mais que son deck est vide, il mélange sa défausse et la pose face cachée pour constituer un nouveau deck.

Défausse d'un joueur : la pile de cartes face visible dans la Soute du joueur à côté de son deck. Les cartes jouées et achetées sont généralement placées dans la défausse.

Soute : l'endroit sur la table où un joueur garde tous les éléments du jeu qui lui appartiennent : cartes et marqueurs, ainsi que les jetons Bonus, Contrôle et Influence. Essayez d'arranger votre Soute afin que tous les autres joueurs puissent clairement voir quels éléments (et leur nombre) elle contient.

Secteur : un site sur la planète représenté par une tuile de secteur. Chaque secteur de la planète propose différentes marchandises et différents services aux capitaines.

Carte Réservée : une carte placée face cachée séparée des autres dans la Soute d'un joueur. La carte est Réservée quand un joueur effectue l'action « Réserver une carte ». Nous vous recommandons de placer la carte horizontalement dans votre Réserve pour ne pas la confondre avec votre deck.

Réserve d'un joueur : l'emplacement dans la Soute où ce joueur stocke sa carte Réservée. Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule carte Réservée en même temps.

Secteur adjacent : un secteur qui partage un même bord avec un autre secteur.

Secteurs T : les Terminaux commerciaux, les Tourelles et Tortuga sont tous des secteurs T.

Secteur contrôlé : un secteur conquis et contrôlé par un joueur.

Détruire une carte : retirer une carte de la partie et la remettre dans la boîte de jeu.

Conditions de victoire

Chaque joueur incarne un capitaine de vaisseau spatial combattant pour être le plus influent sur une lointaine planète, Tortuga. L'objectif final de chaque capitaine est de prendre le contrôle de la planète, ce qui signifie collecter 15 points d'Influence ou avoir le plus de points d'Influence après la conquête du secteur central (Tortuga).

TOUR DE JEU ET CONCEPTS

⎔ Chaque joueur joue un tour en commençant par le premier joueur (puis dans le sens horaire).
⎔ Généralement, chaque joueur commence son tour avec 5 cartes en main (le premier tour est une exception).
⎔ Au cours de votre tour, vous allez jouer les cartes de votre main pour effectuer des actions.
⎔ Les cartes jouées à partir de votre main sont placées face visible dans votre défausse à la fin de votre tour.
⎔ À la fin de votre tour, toutes les cartes que vous avez encore en main et qui n'ont pas été jouées, sont également placées dans votre défausse.
⎔ Terminez votre tour en piochant 5 nouvelles cartes dans votre deck.
⎔ S'il n'y a plus de cartes dans votre deck alors que vous avez besoin d'en piocher, mélangez les cartes de votre défausse et posez-les face cachée pour former un nouveau deck.

Il y a deux types de ressources dans le jeu :

La ressource Crypto est utilisée pour acheter de nouvelles cartes.

La ressource Manœuvre est utilisée pour effectuer des actions.

⎔ Si, au cours de votre tour, vous jouez des cartes avec des symboles de ressources, ces ressources peuvent être utilisées à n'importe quel moment au cours de ce tour.
⎔ Vous pouvez répartir ces ressources gagnées pour effectuer n'importe quelle combinaison d'actions et/ou acheter différentes cartes.
⎔ Toutes les ressources qui n'ont pas été utilisées sont perdues à la fin de votre tour.
⎔ Vous pouvez regarder les cartes de votre défausse à n'importe quel moment ainsi que toutes les cartes qui ont été retirées du jeu.
⎔ Si une carte propose des actions, vous décidez si vous les activez au moment de jouer la carte sur la table. S'il y a plusieurs actions possibles, résolvez tout ou partie de ces actions dans l'ordre de votre choix.
Utiliser les capacités des cartes est optionnel : vous pouvez jouer une carte sans résoudre ses capacités.

DÉTAILS DES CARTES

⎔ La plupart des cartes ont un coût (en Crypto) indiqué dans son angle supérieur droit. Une carte peut aussi être marquée d'un symbole qui signale qu'elle est liée à un secteur de la planète (à l'exception des cartes de départ et des cartes Chasse).
⎔ Sur la partie inférieure de la carte sont indiqués dans un encadré son nom et la liste des ressources qu'elle permet d'acquérir.
⎔ Il existe également des cartes avec des capacités.
⎔ Les capacités de Combat d'une carte (en Combat/en Attaque/en Défense) ne peuvent être utilisées qu'au cours de combats contre les vaisseaux spatiaux des autres joueurs.
⎔ Sur la partie supérieure des cartes Chasse sont indiqués sa difficulté et le nombre de points d'Influence qu'elle vous rapporte.



Carte de départ

Capacités

Coût de la carte

Secteur



Carte Secteur

Ressources

Points d'influence

Difficulté de la chasse



Carte Chasse

DÉTAIL DES ACTIONS DISPONIBLES PENDANT UN TOUR

Pendant son tour, un joueur peut effectuer autant des actions suivantes qu'il le souhaite dans n'importe quel ordre.

1. Récupérer sa carte Réservée (uniquement au début du tour).

Au début de votre tour (et avant d'effectuer toute autre action), vous pouvez prendre votre carte Réservée et l'ajouter à votre main. Vous pouvez ainsi avoir un total de six cartes en main.



2. Jouer une carte.

Jouez une carte de votre main et posez-la devant vous. Gagnez le nombre de Cryptos et de Manœuvres indiqués sur la carte jouée. Vous pouvez utiliser les capacités spéciales indiquées sur la carte dans l'ordre de votre choix.



3. Acheter une carte.

Vous pouvez dépenser des Cryptos et/ou des jetons Minerais pour acheter n'importe quel nombre de cartes dans le secteur où vous vous trouvez actuellement avec votre vaisseau. Une fois achetées, ces cartes sont placées dans votre défausse. Le coût d'une carte secteur est indiqué dans son angle supérieur droit. Le lien entre une carte et son secteur est indiqué dans son angle supérieur gauche. Après avoir acheté une carte dans les secteurs suivants : Vortex, Recherches scientifiques, Mines ou Forteresse, elle est remplacée par la carte au sommet de la pioche du secteur correspondant, face visible.



4. Renouveler le marché du secteur actuel (sauf les secteurs T).

Vous pouvez dépenser 1 Crypto pour placer une des cartes face visible du secteur où vous vous trouvez tout en bas de sa pioche puis la remplacer par la première carte de la pioche de ce secteur. Cette action peut être effectuée dans n'importe quel secteur, à l'exception de ceux identifiés par la lettre T.



5. Se déplacer.

Vous pouvez dépenser 1 Manœuvre pour déplacer votre vaisseau spatial vers un secteur adjacent. Un secteur peut contenir n'importe quel nombre de vaisseaux spatiaux.
Un vaisseau spatial n'empêche pas le déplacement d'un autre vaisseau.
Certaines cartes possèdent des capacités spéciales qui permettent de déplacer son vaisseau de plusieurs secteurs à la fois.



Exemple : jouer et acheter des cartes

Au début de son tour, un joueur décide de jouer les 5 cartes de sa main : quatre cartes Extraction et une carte Manœuvre. Le joueur gagne 4 Cryptos et 1 Manœuvre qu'il peut utiliser pendant son tour. Le vaisseau du joueur est actuellement situé dans le secteur Tortuga (T).
Le joueur dépense 1 Manœuvre pour Se déplacer. Il déplace son vaisseau vers un secteur adjacent, un Terminal commercial (T). Puis il achète 2 cartes Hacker (T) au Terminal commercial (T) en dépensant 2 Cryptos par carte. Les cartes achetées sont placées dans sa défausse, ainsi que toutes les cartes jouées ou non au cours de ce tour. À la fin de son tour, le joueur pioche 5 cartes de son deck.



6. Collecter des Minerais.

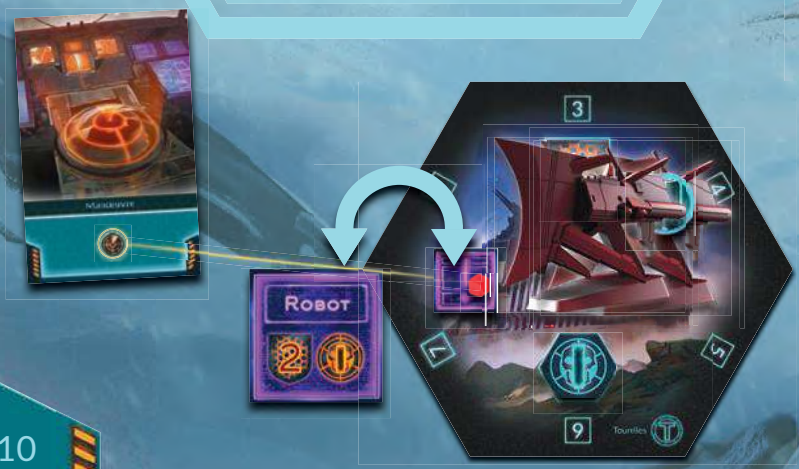
Vous pouvez dépenser 1 Manœuvre pour collecter un jeton Minerais du secteur actuellement occupé par votre vaisseau. Placez-le alors dans votre Soute. Les jetons Minerais dans une Soute ne sont pas perdus à la fin de votre tour.
Chaque jeton Minerais dans une Soute peut être dépensé et vaut 1 Crypto. Au cours de votre tour, Vous pouvez en dépenser autant que vous le souhaitez en même temps.

Une fois un jeton Minerais dépensé, placez-le sur le dépôt du secteur des Mines (M).



7. Sonder une Créature chassée.

Vous pouvez dépenser 1 Manœuvre pour regarder secrètement le jeton Chasse situé dans le secteur actuellement occupé par votre vaisseau spatial. Puis vous pouvez prendre dans votre Soute un marqueur de votre couleur et le placer sur ce jeton Chasse.
Un jeton Chasse inclut les informations concernant la cible, le nombre de points d'Influence qu'elle rapporte, et la difficulté de la chasse.
Au cours du jeu, vous pouvez regarder les informations indiquées sur tous les jetons Chasse que vous avez explorés. Un même jeton Chasse peut avoir les marqueurs de plusieurs joueurs. Vous pouvez effectuer l'action Capturer une Créature chassée uniquement si vous avez sondé son jeton Chasse (un de vos marqueurs doit être placé sur le jeton de la créature).





Exemple : Collecter et dépenser des Minerais, Sonder une Créature chassée

Au début de son tour, un joueur a 5 cartes en main : trois cartes Manœuvre, une carte Extraction, et une carte Booster. Il décide de jouer quatre cartes : trois cartes Manœuvre et une carte Extraction. Il gagne 3 Manœuvres et 1 Crypto à dépenser au cours de son tour. Son vaisseau est situé dans le secteur Tortuga (T).

Le joueur dépense 1 Manœuvre pour se déplacer. Il déplace son vaisseau spatial vers un secteur adjacent, un Terminal commercial (T). Puis il dépense une seconde Manœuvre pour Collecter des Minerais. Il prend le jeton Minerais de ce secteur et le place dans sa Soute. Il utilise ensuite sa carte Booster pour déplacer son vaisseau de deux secteurs vers le secteur Vortex (V). Le joueur utilise sa troisième Manœuvre pour Sonder une Créature chassée. Il prend le jeton Chasse du secteur Vortex et le regarde secrètement. Il découvre que la créature est un Robot (difficulté de la chasse de 2). Il repose le jeton sur son secteur et place dessus un marqueur coloré de sa Soute.

À la fin de son tour, le joueur achète la carte Mercenaire (V) du secteur Vortex (V) en dépensant 2 Cryptos (il a gagné un Crypto en jouant sa carte Extraction et il a obtenu le second en dépensant le jeton Minerais de sa Soute). Un jeton Minerais dépensé est transféré de sa Soute vers le dépôt du secteur des Mines (M). La carte achetée est placée dans sa défausse, ainsi que toutes les cartes qu'il a jouées ou non. À la fin de son tour, le joueur pioche 5 cartes de son deck.

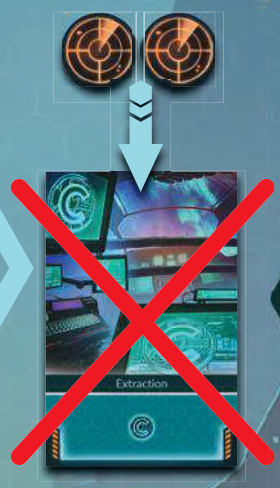
8. Réserver une carte de sa main.

Vous pouvez dépenser 2 Cryptos pour déplacer une carte de votre main qui n'a pas encore été jouée vers votre Réserve. La carte Réservée est placée face cachée. Vous ne pouvez pas Réserver une carte s'il y en a déjà une dans votre Réserve. Vous pouvez la regarder à tout moment.



9. Détruire une carte jouée.

Vous pouvez dépenser 2 Manœuvres pour retirer du jeu une carte que vous avez jouée au cours du tour et la remettre dans la boîte. Vous gagnez normalement les ressources indiquées sur la carte et vous pouvez les utiliser au cours du tour, même après que la carte a été détruite (si vous ne les avez pas encore utilisées). La carte détruite est remise dans la boîte de jeu.



Exemple : Réserver et Détruire une carte :

Au début de son tour, un joueur a 5 cartes en main : 2 cartes Extraction et 3 cartes Manœuvre. Il joue 2 cartes Extraction pour gagner 2 Cryptos. Puis il dépense ses 2 Cryptos pour effectuer l'action « Réserver une carte », et déplace une carte Manœuvre de sa main vers sa Réserve. Il joue ensuite deux cartes Manœuvre pour gagner 2 Manœuvres. Il les dépense pour détruire une carte jouée, retirant du jeu une des cartes Extraction qu'il a jouées au cours de ce tour. Cette carte est remise dans la boîte et ne sera plus utilisée au cours de cette partie. À la fin de son tour, le joueur pioche 5 cartes de son deck.

10. Capturer une Créature chassée.

Vous pouvez prendre le contrôle d'une cible représentée sur un jeton Chasse que vous avez déjà sondé. Votre vaisseau doit être situé dans le même secteur que le jeton Chasse sondé. Capturer la cible nécessite de dépenser un nombre de points de Manœuvre égal à la Difficulté de la chasse indiquée sur le jeton Chasse.
Après avoir capturé la cible, vous gagnez 1 point d'Influence et placez le jeton Chasse dans votre Soute. Les jetons Chasse de votre Soute servent à indiquer le nombre de cartes Chasse que vous possèdez dans votre deck. Récupérez dans la pioche de Chasse la carte ayant le même nom que le jeton Chasse et placez-la sur votre défausse, puis remettez votre marqueur coloré dans votre Soute.



11. Convertir la carte d'une Créature chassée.

Vous pouvez retirer du jeu une carte Chasse que vous avez dans votre main pour gagner un nombre de points d'Influence égal à la valeur indiquée dans son coin supérieur gauche. Placez les points d'Influence dans votre Soute. La carte retirée et son jeton sont remis dans la boîte de jeu.

Un joueur peut choisir de ne pas convertir une carte Chasse et de la jouer normalement à la place. Il peut choisir de la convertir à chaque fois qu'il l'a dans sa main.

Points d'Influence gagnés en retirant la carte du jeu

Nom de la carte Chasse

Difficulté de la chasse





Carte Chasse

12. Conquérir un secteur.

Vous pouvez prendre le contrôle de n'importe quel secteur. Votre vaisseau doit être situé dans le secteur que vous voulez conquérir. La conquête de ce secteur nécessite de payer un nombre de points de Manœuvre égal à la valeur de Défense actuelle de ce secteur +1. Sur les bords de chaque secteur sont indiqués des chiffres qui correspondent à ses valeurs de Défense.

Au début du jeu, chaque secteur a une valeur de Défense minimale, et le coût de la première conquête est :

- 3 Manœuvres pour conquérir les secteurs Terminal commercial/Tourelles.
- 5 Manœuvres pour conquérir les secteurs Vortex/Recherches scientifiques/Mines/Forteresse.
- 15 Manœuvres pour conquérir le secteur Tortuga

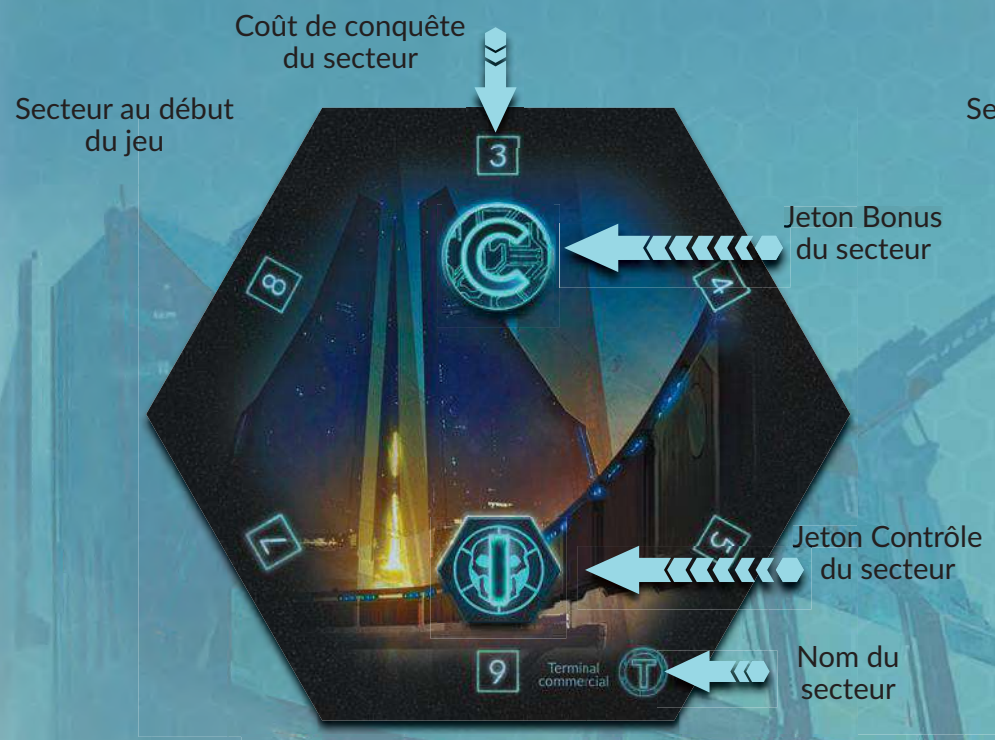
Une fois un secteur conquis par un joueur, ce dernier place un de ses marqueurs sur la zone de Défense dont la valeur est égale au nombre de Manœuvres dépensées. Cela signifie qu'à chaque fois qu'un secteur est conquis, sa Défense augmente de 1 point. Vous ne pouvez pas dépenser plus de points de Manœuvre pour augmenter la valeur de Défense du secteur de plus d'1 point.

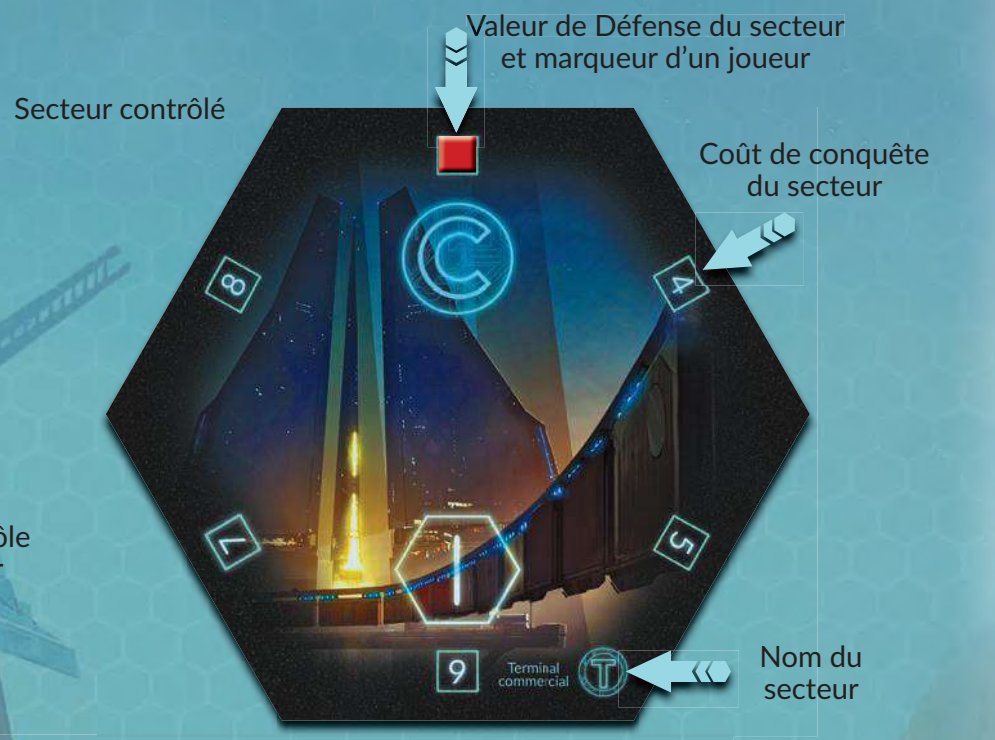
S'il y avait le marqueur d'un autre joueur sur le secteur, il est rendu à son propriétaire, qui n'a donc plus le contrôle de ce secteur. Une fois un secteur conquis, récupérez son jeton de Contrôle ainsi que le jeton Bonus d'un secteur Terminal commercial/Tourelles. Récupérez-les sur la tuile si elle n'a jamais été conquise. Le joueur conquérant prend le contrôle de ce secteur.

Les jetons de Contrôle des secteurs augmentent l'Influence des joueurs et sont placés dans leur Soute. Les jetons Bonus des secteurs sont utilisés pour connaître le bonus lié au contrôle d'un secteur en possédant. Ils sont placés dans la Soute du joueur. Lorsqu'un joueur conquiert un secteur qui était contrôlé par un autre joueur, ce dernier doit lui remettre son jeton de Contrôle et son jeton Bonus éventuel.

Si un secteur a atteint sa valeur de Défense maximale (8/10), il peut toujours être attaqué en dépensant le nombre de points de Manœuvre appropriés. Après avoir conquis ce secteur, le marqueur du joueur est placé sur sa valeur de Défense maximale (8/10).

Note ! Si le secteur est sous le contrôle d'un autre joueur et que le vaisseau de ce dernier s'y trouve, tenter de le conquérir déclenche un combat. Dans ce cas, effectuez l'action « Attaquer un vaisseau ennemi » !





Exemple : utiliser la carte de la Réserve, Capturer une Créature chassée, et Conquérir un secteur :

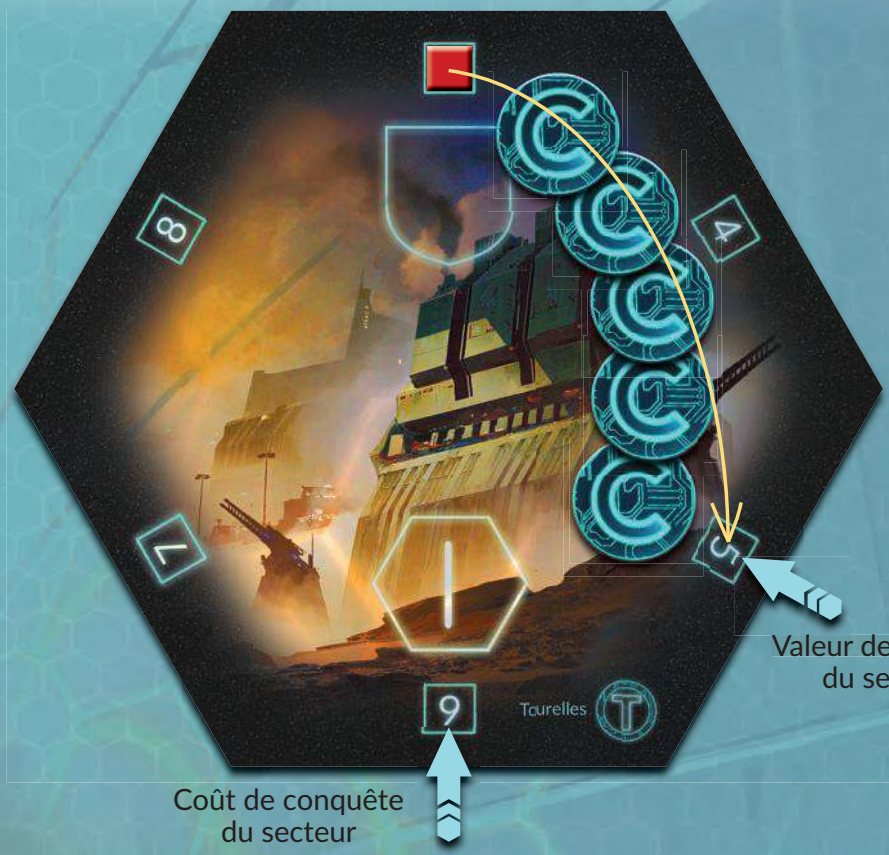
Au début du tour, un joueur décide de récupérer la carte Booster de sa Réserve. Il a désormais 6 cartes en main. Il décide d'en jouer 5 : 3 cartes Manœuvre, 1 carte Garde du corps (T), et 1 carte Mercenaire (V). Le joueur a désormais 8 Manœuvres à sa disposition pour ce tour. Son vaisseau est situé dans le secteur Vortex (V). Le joueur annonce qu'il veut Capturer une Créature chassée puisqu'il y a un jeton Chasse dans ce secteur et qu'il l'a déjà examiné. Il dépense 2 Manœuvres et capture la cible indiquée sur le jeton Chasse (Robot, difficulté 2). Puis il place le jeton Chasse et un jeton Influence (I) dans sa Soute. Il prend la carte Robot dans la pioche Chasse et la met dans sa défausse.

Le joueur utilise sa carte Booster pour déplacer son vaisseau de trois secteurs vers un Terminal commercial (T). Ce secteur est sous le contrôle d'un autre joueur, mais le vaisseau de ce dernier n'est pas présent. La valeur de Défense de ce secteur est de 5. Le joueur décide de le Conquérir et dépense 6 points de Manœuvre pour en prendre le contrôle. Il place son marqueur sur la valeur de Défense du secteur avec le nombre 6. Désormais la valeur de Défense du Terminal commercial est de 6. L'autre joueur perd le contrôle de ce secteur et il est forcé de donner au conquérant son jeton Bonus et son jeton Contrôle. Puis il retire son marqueur de la zone de Défense 5 du secteur. Toutes les cartes jouées sont défaussées. À la fin de son tour, le joueur pioche 5 cartes de son deck.

13. Renforcer un secteur.

Vous pouvez dépenser X Cryptos pour augmenter la valeur de Défense d'un secteur que vous contrôlez à une valeur égale au nombre de Cryptos dépensés.

Il n'est pas nécessaire que votre vaisseau soit présent dans le secteur pour augmenter sa Défense.



DÉTAILS D'UN COMBAT

14. Attaquer un vaisseau ennemi.

Vous pouvez Attaquer le vaisseau d'un autre joueur. Votre vaisseau doit se trouver dans le même secteur que le vaisseau ennemi. Choisissez un vaisseau à Attaquer, puis le combat commence.

A.
Combat : le joueur actif est l'Attaquant et le joueur attaqué est le Défenseur.

B.
Au début du combat, l'Attaquant choisit secrètement dans sa main n'importe quel nombre de cartes avec la ressource Manœuvre et il annonce au Défenseur combien il utilisera de cartes au cours du combat. Puis l'Attaquant **pose ses cartes face cachée** sur la table.

C.
Le Défenseur choisit dans sa main n'importe quel nombre de cartes avec la ressource Manœuvre et **les pose face visible** sur la table.

D.
L'Attaquant retourne ses cartes face visible.

E.
Résolvez les capacités spéciales de combat de toutes les cartes révélées (s'il y en a), en commençant par l'Attaquant.

F.
Chaque joueur fait le total de ses points de Manœuvre obtenus grâce aux cartes révélées.

G.
Chaque joueur ajoute 1 point à son total de Manœuvre pour chaque jeton Bonus Tourelles dans sa Soute.

H.
Si le combat se produit dans un secteur contrôlé par le Défenseur, il ajoute 1 point à son total de Manœuvre tous les 2 points de la valeur de Défense actuelle du secteur.

Résultats du combat :

Le joueur avec la plus haute valeur de Manœuvre remporte le combat. En cas d'égalité, c'est le Défenseur qui gagne.
Le joueur vaincu détruit 1 carte au hasard parmi celles qu'il a utilisées au cours du combat. S'il n'en a pas utilisé, il ne détruit pas de carte.
Puis il retire la figurine de son vaisseau du secteur et la place dans sa Soute. Au début de son prochain tour, ce joueur doit poser son vaisseau sur n'importe quel secteur qu'il contrôle ou sur le secteur Tortuga.

Le vainqueur prend au vaincu un de ses points d'Influence et le place dans sa Soute.

Si l'Attaquant gagne, il gagne en plus un point d'Influence qu'il prend dans la banque.

Si le joueur vaincu n'a pas de jeton Influence, le gagnant ne lui prend rien.
Si le combat a eu lieu dans un secteur contrôlé par le Défenseur et que ce dernier a perdu, le vainqueur prend le contrôle du secteur et récupère les jetons Bonus et Contrôle correspondant du Défenseur. Puis il place un de ses marqueurs sur la valeur de Défense du secteur augmentée de 1 par rapport à celle du Défenseur qui retire son marqueur.

À la fin de n'importe quel combat, le Défenseur pioche des cartes jusqu'à ce qu'il en ait 5 en main.

Les ressources Crypto des cartes jouées, ainsi que les capacités qui n'affectent pas le combat, n'ont aucun effet.

Les cartes jouées pendant le combat sont placées dans les défausses respectives des joueurs.

Note ! Il n'est pas autorisé de jouer des cartes qui n'accordent aucune Manœuvre. Toute carte utilisée doit avoir au moins 1 dessus.

Après avoir terminé toutes vos actions, défaussez toutes les cartes jouées ainsi que celles que vous avez encore éventuellement en main, avant d'en piocher 5 dans votre deck. Puis le joueur suivant dans le sens horaire commence son tour. Si au moment de piocher une carte votre deck est vide, mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck et continuez à piocher jusqu'à avoir 5 cartes en main.

DESCRIPTION DES SECTEURS ET DE LEURS CAPACITÉS



Secteur Forteresse.

Avant la rébellion, cette forteresse appartenait à la Confédération Interstellaire. Elle faisait régner l'ordre et respecter la loi sur la planète. Elle est actuellement contrôlée par des militaires renégats.
Tant qu'ils sont dans ce secteur, les joueurs peuvent acheter des cartes (F).
Si un joueur contrôle la Forteresse et que son vaisseau s'y trouve, il gagne 1 Manœuvre au cours de son tour.
La Défense maximale du secteur est de 10.



Secteur Recherches scientifiques.

Un complexe de recherches dans un secteur lointain de la planète. Il est contrôlé par un mystérieux professeur.
Tant qu'ils sont dans ce secteur, les joueurs peuvent acheter des cartes (R).
Si un joueur contrôle le secteur Recherches scientifiques et que son vaisseau s'y trouve, il peut Réserver n'importe quelle carte de sa main sans payer le coût. R
La Défense maximale du secteur est de 10.



Secteur des Mines.

Les mines — le cœur de la rébellion des colonies. L'Hélium 3 est une ressource locale très onéreuse avec une valeur très importante à l'exportation. Ce secteur est contrôlé par le clan des Mineurs.
Tant qu'ils sont dans ce secteur, les joueurs peuvent acheter des cartes (M).
Si un joueur contrôle les Mines et que son vaisseau s'y trouve, il peut prendre 1 jeton Minerais (s'il y en a) dans le dépôt de ce secteur et le mettre dans sa Soute.
La Défense maximale du secteur est de 10.

Note ! Tous les jetons Minerais dépensés sont transférés dans le dépôt des Mines.
Les joueurs ne peuvent pas récolter de jetons Minerais à partir de ce dépôt en effectuant l'action Collecter des Minerais.



Secteur Vortex.

Une anomalie orbitale située au-dessus d'un des secteurs industriels de Tortuga, actuellement contrôlée par un obscur clan de mercenaires.
Tant qu'ils sont dans ce secteur, les joueurs peuvent acheter des cartes (V).
Si un joueur contrôle le Vortex et que son vaisseau s'y trouve, il peut détruire 1 des cartes qu'il a jouées au cours de ce tour.
La Défense maximale du secteur est de 10



Secteurs Terminal commercial.

Zones périurbaines du secteur central de Tortuga, et centres de négoce de la planète.
Tant qu'ils sont dans l'un de ces secteurs, les joueurs peuvent acheter des cartes (T).
Si un joueur contrôle un Terminal commercial, il reçoit le jeton Bonus de ce secteur qu'il place dans sa Soute et qui lui accorde 1 Crypto supplémentaire par tour. Ce bonus est utilisable immédiatement après avoir conquis le secteur.
La Défense maximale du secteur est de 8.



Secteurs des Tourelles.

Zones périurbaines du secteur central de Tortuga dotée de fortifications et de défenses antiaériennes.
Tant qu'ils sont dans l'un de ces secteurs, les joueurs peuvent acheter des cartes (T).
Si un joueur contrôle des Tourelles, il reçoit le jeton Bonus de ce secteur qu'il place dans sa Soute et qui lui accorde 1 Manœuvre supplémentaire pour combattre des vaisseaux ennemis.
Ce bonus est utilisable immédiatement après avoir conquis le secteur.
La Défense maximale du secteur est de 8.



Secteur Tortuga.

Le centre névralgique de Tortuga, où sont concentrés tous les pouvoirs de contrôle de la planète.
Tant qu'ils sont dans ce secteur, les joueurs peuvent acheter des cartes (T) et des points d'Influence.
Un joueur peut ainsi payer 7 Cryptos pour gagner 1 point d'Influence (cette capacité peut être utilisée autant de fois qu'il le souhaite). 7 = 1
Conquérir Tortuga nécessite toujours 15 Manœuvres.

Note : dès que le secteur Tortuga est conquis, le dernier cycle de tours débute.

Exemple : combat et utilisation des capacités des secteurs contrôlés

Au début d'un tour, un joueur décide de récupérer la carte Booster de sa Réserve. Il a désormais 6 cartes en main : 2 Hackers (T), 2 Gardes du corps (T), un Mercenaire (V), et un Booster. Le vaisseau du joueur est situé dans le secteur Vortex (V), qui est sous son contrôle. Le joueur décide de jouer les deux cartes Hacker (T) de sa main pour gagner 4 Cryptos à dépenser au cours de son tour. Il décide ensuite d'utiliser la capacité spéciale du secteur Vortex (V) qu'il contrôle, et retire du jeu une des cartes Hacker qu'il a jouées au cours de ce tour.
Le joueur utilise sa carte Booster pour déplacer son vaisseau de trois secteurs vers le secteur des Mines (M). Ce secteur est contrôlé par un autre joueur et, est protégé par le vaisseau de ce dernier. La valeur de Défense du secteur est de 5.
Le joueur décide d'Attaquer le vaisseau ennemi. Le combat s'engage. Le joueur Attaquant déclare qu'il utilisera trois cartes pour le combat, et il les pose face cachée. Le joueur en Défense annonce aussi qu'il utilisera trois cartes. Les deux joueurs révèlent les cartes qu'ils ont choisies. Aucune carte n'est dotée d'une capacité spéciale. Aucun des joueurs n'a de jeton Bonus des secteurs des Tourelles. Les deux joueurs comptent le nombre de Manœuvres sur leurs cartes.
Décompte :
Les cartes de l'Attaquant ont un total de 8 Manœuvres. (8)
Les cartes du Défenseur ont un total de 5 Manœuvres, auxquelles il ajoute 2 Manœuvres grâce à la valeur de Défense de 5 du secteur sous son contrôle. (Total : 5 + 2 = 7)
Le Défenseur perd le combat. Il pioche au hasard une des cartes qu'il a utilisées au cours du combat et la détruit en la retirant du jeu.

Le vainqueur place un de ses marqueurs sur la valeur de Défense 6.
Le joueur vaincu (le Défenseur) retire son marqueur de la valeur de Défense 5 et donne à l'Attaquant le jeton de Contrôle du secteur. Le joueur vaincu retire la figurine de son vaisseau du secteur et le place dans sa Soute, puis il pioche des cartes dans son deck jusqu'à en avoir 5 en main.
La bataille est terminée et le joueur actif décide d'utiliser la capacité de son nouveau secteur, les Mines, pour transférer un jeton Minerais du dépôt vers sa Soute.
Puis il décide d'acheter la carte Prospecteur (M) pour 5 Cryptos (il en a gagné 4 en jouant ses cartes au début de son tour et 1 de plus en dépensant son jeton Minerais). Enfin, il transfère le jeton Minerais utilisé de sa Soute vers le dépôt du secteur des Mines. La carte qu'il a achetée est placée dans sa défausse, ainsi que toutes les autres cartes qu'il a jouées ou non.
À la fin du tour, il pioche cinq cartes dans son deck.

TERMINER LA PARTIE

La partie se termine dans deux cas.

1. Victoire d'Influence.

Si, à n'importe quel moment, la Soute d'un joueur contient 15 points d'Influence, la partie se termine immédiatement. Ce joueur gagne, et il est désormais le capitaine le plus puissant de Tortuga. Félicitez le vainqueur !

15x 

2. Victoire de l'usurpateur.

Dès que le secteur Tortuga est conquis par un joueur, si celui-ci a 15 points d'Influence suite à cette conquête, il gagne immédiatement la partie. Sinon, chaque joueur (à l'exception du conquérant de Tortuga) joue encore un tour. Si un joueur parvient à atteindre 15 points d'Influence au cours de son tour, il l'emporte immédiatement. Sinon, le joueur avec le plus d'Influence gagne (voir ci-dessous).

Note ! Une fois Tortuga conquise, le conseil des capitaines se réunit. Pendant ce dernier tour, les joueurs ne peuvent effectuer les actions suivantes : Conquérir un secteur, Attaquer un vaisseau ennemi.

Après que chaque joueur a terminé son dernier tour, chacun compte les points d'Influence dans sa soute. Celui qui en a le plus remporte la partie. Félicitez le vainqueur !

En cas d'égalité, le vainqueur est le conquérant de Tortuga, s'il fait partie de l'égalité. Sinon le vainqueur est le joueur qui contrôle le plus de secteurs. Enfin, si une égalité persiste, ces joueurs se partagent la victoire.

MÉMO

Au début de votre tour, vous pouvez récupérer votre carte Réservée pour la mettre dans votre main.


— Se déplacer d'un secteur
— Collecter des Minerais
— Sonder un jeton Chasse


— Détruire une de vos cartes jouées


* X
— Capturer une Créature chassée avec une Difficulté de X
— Conquérir un secteur d'une valeur de Défense de X-1

Cartes avec  — Attaquer un vaisseau ennemi


— Renouveler le marché


— Réserver une carte de sa main


* X
— Acheter une carte coûtant X
— Renforcer la valeur de Défense d'un secteur contrôlé à une valeur égale à X (il n'est pas obligatoire d'être dans le secteur)

Un joueur peut retirer du jeu la carte Chasse qu'il a en main pour gagner des points d'Influence.

Terminer la partie :

15x  ou conquête du secteur Tortuga

SCÉNARIOS OPTIONNELS

Scénario 1.

Pirates agressifs. Tous à l'abordage !

Ce scénario est conseillé aux joueurs qui aiment les combats. Les capitaines sont encouragés à s'attaquer mutuellement plus souvent et à se constituer des decks agressifs.

Modifications des règles :

1. Après avoir gagné en tant qu'Attaquant, vous prenez 2 points d'Influence au Défenseur OU vous gagnez 3 points d'Influence dans la banque (au choix du vainqueur).
2. Le joueur vaincu choisit la carte qu'il doit détruire.
3. Le vainqueur en Défense ne gagne pas de points d'Influence.
4. Après la conquête de Tortuga, le jeu se termine immédiatement. Le joueur ayant le plus de points d'Influence l'emporte alors. Les joueurs ne peuvent conquérir Tortuga à moins que cela ne leur accorde la victoire.

Scénario 2.

Pirates pacifiques. En quête de trésors !

Ce scénario est recommandé pour les joueurs pacifiques et pour les parties en famille. Dans ce scénario, la ressource Crypto a plus de potentiel et les interactions entre joueurs sont très limitées.

Modifications des règles :

1. Les joueurs ne peuvent pas attaquer les vaisseaux ennemis.
2. Les joueurs peuvent conquérir des secteurs en dépensant des Cryptos au lieu de Manœuvres (mais ils ne peuvent pas combiner les deux ressources). Ils peuvent toujours conquérir un secteur avec des Manœuvres, mais ils ne peuvent conquérir ceux qui sont protégés par les vaisseaux des autres joueurs.

CRÉDITS

Concepteurs du jeu :
Mikhail Loiko et Denis Plastinin
Responsable créatif : Denis Plastinin
Illustrations : Andrei Mironov
Design : Svetlana Argat
Localisation version anglaise : Igor Kozlov
Responsable du projet : Romans Shamolin

Remerciements particuliers pour leur aide dans la conception de ce jeu à : Irina Plastinina, Evgeny Khramov, Alexander Nikitin, Ilya Murseev, Grigory Finozhenkov, Slava « Zordok » Yumin, Volodya Naumov, Andrey Aganov, Artyom Lis, Anna Lavrinenko, Kirill Khrustalyov, Mortemanes Martines, Alyona Gretchko, Konstantin Maslennikov, Yulia Zotova, Sasha Vesyolov, Pavel Maksimov, Yury Tapilin, Sergey Abramenko, Nikolay Pegasov, Nikolay Afinogentov, Pavel « What You Wanted To Say With This Game? » Medvedev, Anatoly Nouvelle, Valery Kruzhalov, Pavel and Zoya Maslov, Dana Bebris, Sergey Yarushok, Maria Loiko, Igor Treskunov...

... et à bien d'autres encore qui nous ont aidés, qui nous ont conseillés, et qui ont participé aux tests du jeu.
Merci infiniment !

L'impression ou la publication des règles, des composants et/ou des illustrations sans accord spécifique des propriétaires est interdite.

© Jet Games Studio 2020

Édition française
ORIGAMES
52 avenue Pierre Sémard
94200 Ivry-sur-Seine - France
www.origames.fr

Service client : SAV@origames.fr

Chef de projet : Rodolphe Gilbart
Traducteur : Philippe Tessier
Traduction francaise © Origames


Jet
Games
studio