

A dynamic illustration of a space battle. In the upper half, a large white and green spaceship is the central focus, firing blue energy beams. Other smaller ships are visible in the background, some exploding. The Earth is seen in the distance. In the lower half, a ground battle is depicted with soldiers in various armor, including a large green mech and a hooded figure with glowing orange eyes. The scene is filled with dust and the glow of combat.

HEXPANSE

LIVRE DES RÈGLES

1. INTRODUCTION

2244 après Jésus-Christ. L'univers en constante extension est au bord de la guerre la plus dévastatrice jamais vue. Le conflit galactique est inévitable ; le décompte sanglant a déjà commencé sur certaines planètes.

Après de longues et paisibles années de boom économique, l'empire Mars-Terre a été déchiré par le conflit entre les

humains et les cyborgs. Cependant, dans cette guerre qui détruit les mondes autrefois collaboratifs, ils ne sont pas seuls à s'opposer les uns aux autres. Des centaines de nations de la galaxie, 4 factions se sont constituées durant le 23^e siècle.

2. L'HISTOIRE DES FACTIONS

2.1. L'Empire Terrien

L'Empire Terrien a calqué son modèle d'existence sur d'anciens parangons de civilisations : l'Empire romain, l'Empire romain chrétien et le culte de personnages historiques remarquables. Le chef d'état est le Premier Consul, le général Ramius qui surveille l'armée personnellement et qui est accusé d'intentions dictatoriales par ses ennemis. Probablement pas sans raison...

Au début de la colonisation, l'Empire Terrien était continuellement supérieur économiquement et technologiquement, grâce à sa population. Ses seuls challengers étaient les Martiens, fortement avancés en technologie, qui ont propagé l'apparition d'une nouvelle ère post humaine. Cependant, la technologie des portails a temporairement stoppé le conflit entre les deux mondes. Les deux états ont voulu exploiter l'occasion d'occuper les colonies ensemble.

Avec le temps, les planètes nouvellement colonisées ont voulu de plus en plus d'indépendance économique. Bien que la Terre ait réussi à garder son rôle politique en raison de son avantage militaire, elle est restée en retrait des colonies en termes économiques. La tension croissante a lentement envenimé l'Alliance Mars-Terre, ce qui a mené à l'annexion de Mars après le mouvement Luddite sur Terre.

L'Empire Terrien stimule actuellement son économie par des dépenses militaires et souhaite récupérer le plus de colonies possibles et battre les Martiens installés (les Cybériens avec leur potentiel militaire croissant). Le temps est compté, puisque les ressources de la Terre sont de moins en moins suffisantes pour maintenir leur ancienne position dominante.



2.2. Le Collectif Cybérien

Mars était la seule chance pour l'humanité de saisir une nouvelle planète mystérieuse. Les premiers chercheurs sur Mars furent rapidement suivis par une foule d'aventuriers. Le conflit entre les gens amenés de la Terre a disparu après les premiers siècles, laissant la place à une nouvelle identité Martienne qui s'est définie comme indépendante de la Terre. Plus tard, les Martiens ont mis de plus en plus l'accent sur la cybernétique et la robotique. Grâce à cette résolution, ils sont devenus de plus en plus auto-suffisants et compétitifs avec la Terre.

A ce moment, les Martiens ont choisi leur surnom : les "Cybériens". La croissance continue du conflit entre Mars et la Terre a conduit à une série de guerres jusqu'à la seconde moitié du XXI^{ème} siècle,

quand leur relation s'est améliorée avec la découverte de la technologie du portail. Les deux mondes rivaux ont exploité cette opportunité ensemble, pour, en fin de compte, prendre le contrôle des colonies. Cependant, la relation Terre-Mars n'a jamais été exempte de tensions, même durant l'ère de prospérité. 2242 a été le pire moment, quand les armées de la Terre, à la suite du mouvement Luddite, ont attaqué Mars et ont causé le carnage parmi sa population. Bien que la surface de Mars ait été effacée, les Cybériens et la partie Loyale-Cybérienne de la flotte ne l'a pas été. La résistance martienne, menée par Lady Alita, attend une opportunité de contre-attaque, qui, selon ses plans, sera la dernière offensive sur Terre...



2.3. Les Nomades Interstellaires

Les Nomades sont les descendants de la première vague de colons qui vivaient paisiblement jusqu'à l'explosion du développement de la technologie spatiale. Après que l'alliance Terre-Mars se soit développée en terme de voyages spatiaux, elle a pu facilement dominer les habitants des colonies grâce à sa supériorité technologique.

De nombreux habitants des colonies ne pouvaient pas accepter cette domination directe. Ils ont donc quitté les territoires qui étaient sous le contrôle de l'Alliance. Ils ont opté pour un style de vie nomade et de pirates aux frontières de l'univers connu, alors que l'Alliance Terre-Mars les a constamment poursuivis.

Durant un siècle et demi, en dehors des discordes de factions plus petites et sous la pression de l'Alliance, les Nomades Interstellaires sont nés.

Quand l'ère sanglante du chaos est arrivée après une longue domination de l'Alliance Terre-Mars, les Nomades ont réalisé qu'il était temps pour eux de retrouver leurs planètes, et d'en conquérir d'autres. Leur ambitieux et courageux Chef de guerre, Temud Yin peut compter pour ses missions sur des dizaines de milliers de soldats qui sont prêts à sacrifier leur vie sans discuter ses ordres.



L'Empire Terrien, qui veut reconstituer une galaxie unifiée, gouvernée par les humains. Le Collectif Cybérien, qui se prépare pour le combat final contre les humains. L'Union des Mondes du Commerce, qui veut maintenir son indépendance Et les Nomades Interstellaires, hors-la-loi qui rêvent d'une aube de liberté.

La guerre a déjà commencé et les armées sont en lignes. Chacun cherche des alliés, fait chanter les vassaux et loue les services de mercenaires. A vous de choisir : quelle faction allez-vous rejoindre ?

2.4. L'Union des Mondes du Commerce

Le noyau de l'Union des Mondes du Commerce consiste en colonies hautement avancées dont la population est composée de personnes variées, issues des différentes vagues de colonisation. Les trois planètes fondatrices de l'Union étaient à l'origine des territoires de l'Alliance Terre-Mars.

Le rôle des trois planètes est devenu de plus en plus significatif en raison de leur technologie avancée et leur relation spéciale avec les patries d'origine. De plus, ces colonies ont bientôt joué un rôle décisif dans le développement rapide du commerce galactique. Ces raisons ont donné de plus en plus de liberté à ces trois planètes.

Quand l'Alliance Terre-Mars s'est terminée dans un bain de sang, les trois planètes ont immédiatement déclaré leur indépendance et rapidement formé une union économique autonome grâce à des préparatifs discrets et prudents. Aujourd'hui, l'Union s'étend rapidement avec une petite influence financière et bien sûr militaire...

L'Union des Mondes du Commerce veut être vue comme le protecteur des colonies indépendantes. Pour cela, ils ont des moyens conséquents et leur magnifique leader Zoe Venetia.



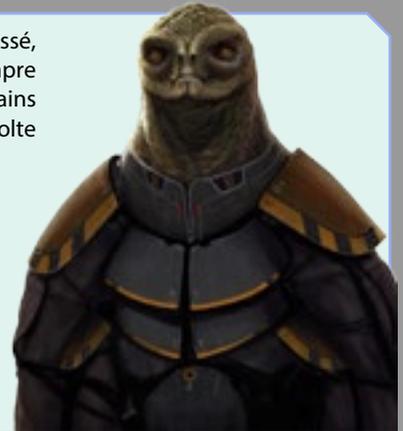
2.5. Les Bœufs (disponible qu'avec l'extension Alien)

Après que les humains aient entamé des voyages spatiaux plus longs dans la 1ère moitié du XXI^{ème} siècle, ils ont rencontré un peuple antique et doux : les Bœufs. Mais la nature humaine a tendance à dominer et exploiter. Les Bœufs se sont bientôt retrouvés dans les profondeurs des mines d'hexilium, où leur force inégalée, leur endurance et leur tranquillité ont abouti à une productivité étonnante de la récolte de matière précieuse.

Ce peuple qui s'appelait Xhladtkom dans sa propre langue a obtenu ce nom familier de « Bœufs » parce que les humains les ont traités comme un fermier traite ses bœufs.

Alors que de longues et dures décennies ont passé, quelques Bœufs courageux ont essayé de rompre le joug de quasi esclave, mais comme les humains ont pu traiter ces cas isolément, aucune révolte significative n'a pu être organisée.

Du moins jusqu'à récemment, quand un nouveau leader bœuf a décidé d'en finir avec cette situation une bonne fois pour toute. Lentement, ils ont commencé à modifier et armer leurs bateaux de mineurs. La guerre de 2242 leur a apporté l'occasion qu'ils attendaient depuis longtemps...



2.6. Les Mantacles (disponible qu'avec l'extension Alien)

Dans l'univers grandissant rapidement, avec l'expansion des humains, beaucoup de rumeurs circulaient quant à l'existence de territoires où de nouvelles races extraterrestres avaient été découvertes. Mais celles-ci n'ont été confirmées par personne, si ce n'est par les Bœufs, malgré des photos et d'autres documents. Ces preuves ont été considérées comme des théories de conspiration et des canulars contre lesquels certains scientifiques bien payés ont présenté des contre-arguments crédibles.

Cependant, durant le 23^{ème} siècle, la majorité de la population était convaincue de leur existence. De plus en plus, la diffusion de rumeurs que dans les entrailles des labyrinthes artificiels construits dans les profonds cratères des lunes les plus éloignées, il existait d'énormes laboratoires souter-

rains où l'on pratiquait, depuis longtemps, des expérimentations sur ces aliens. De plus, quelques scientifiques ont tenté des expériences de manipulation génétique dangereuses en croisant des aliens et des humains pour créer un hybride avec des capacités mentales supérieures. Ces rumeurs n'ont naturellement pas été confirmées officiellement par les vrais soutiens financiers comme l'Union des Mondes du Commerce. Au contraire, ils les ont niées avec acharnement. Alors, en 2245, un événement est arrivé qui a modifié radicalement le point de vue officiel : quelques centaines de Mantacles ont réussi à tromper leurs créateurs et se sont échappés des centres de recherches. Ils ont conquis une partie de la planète et ont ainsi obtenu le contrôle d'une grande flotte. Leurs intentions sont inconnues...



3. BUT DU JEU

Dans le jeu, vous endossez le rôle des chefs militaires de factions interstellaires qui se battent pour diverses planètes. Pendant le jeu, la bataille qui se joue peut être gagnée en : (voir en détail le chapitre 5) :

1. Construisant le modèle requis pour capturer une planète (cartes mission).

- OU -

2. Ayant le seul Chef de guerre sur le plateau après que tous les Chefs de guerre ennemis aient été vaincus pendant la bataille.

4. MATERIEL

Marché

Le Plateau Marché avec les cartes Mission (15), les cartes Action (25) et les cartes Mercenaires (25).



Aide de jeu (4x1)



Unités

Si dans les règles, nous faisons référence aux "unités", cela s'applique à tous les types d'unités.

Unités normales (4x12)

Unités qui appartiennent aux factions des joueurs.



Unités d'Elite

Unités qui appartiennent aux factions mineures. Seulement pour les parties avec les "Troupes d'Elite".



Unités mineures (4x3)

Unités qui appartiennent à des factions mineures.



Chefs de guerre (4x1)

Unités qui représentent les Chefs de guerre des joueurs.



Unités mercenaires (27) et bases de faction (4x5)

Unités qui peuvent être louées par l'achat de cartes.



4 Dés de Chef de guerre

Ces dés 12 représentent la santé des Chefs de guerre.



Contenus

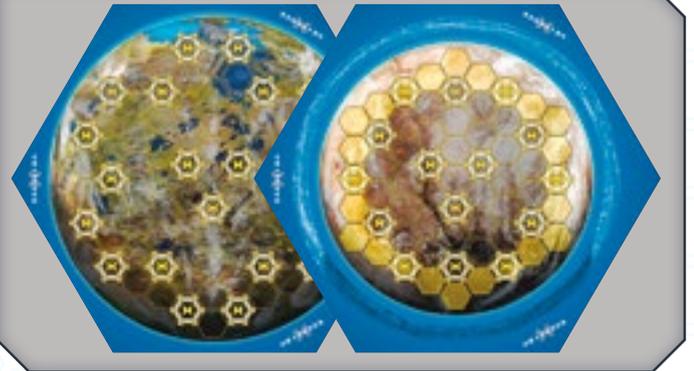
1. Introduction	2	5.6 Capacités des cartes	10
2. Histoires des factions	2	5.7 Combinaisons de cartes	11
3. But du jeu	4	6. Victoire	12
4. Matériel	4	7. Appendice	12
5. Déroulement de la partie	6	7.1 Les icônes	12
5.1 Modes de jeu	6	7.2 Capacités des factions et tactique	14
5.2 Mise en place	7	7.3 Liste des cartes	16
5.3 Plateau de jeu	7	7.4 Factions mineures	21
5.4 Description des unités	8		
5.5 Aperçu d'un tour de jeu	9		

Vaisseau de Soins

C'est l'endroit où les unités normales et mineures sont placées lorsqu'elles sont blessées.



Plateau de jeu double faces



Revenu et marqueurs de monnaie (8)



Unités mineures (11)



Plateaux de faction (4)



- 1 Réserve (vaisseau-mère)
- 2 Place pour le dé du Chef de guerre
- 3 Icônes d'action
- 4 Capacité du Chef de guerre
- 5 Revenu
- 6 Hexilum (la monnaie utilisée dans le jeu)

5. DEROULEMENT DU JEU

5.1. Modes de jeu



Si vous ne voulez pas lire les règles, visionnez notre vidéo "Comment jouer" ici :

hexpansegame.com



Difficulté du jeu

Avant le début de la partie, les joueurs peuvent choisir la difficulté du jeu sur le diagramme ci-dessous :

Le **niveau Marin** qui est recommandé pour les débutants pour apprendre à connaître le jeu.

Le **mode Capitaine** qui est le mode moyen, peut aussi être utilisé pour une partie d'initiation. Les factions mineures sont aussi utilisées pour la partie.

Dans le **mode Amiral**, les joueurs peuvent aussi gagner la partie en complétant leur carte de mission.

Difficulté	Unités normales	Unités mineures	Mission
Marin	12	0	1 commune
Capitaine	9	3	1 commune
Amiral	9	3	1 commune et 1 personnelle

Jeu en Equipes

Ce mode de jeu permet à deux équipes de se battre l'une contre l'autre. Les joueurs des équipes jouent avec les règles originales mais ils peuvent réaliser le modèle de la carte mission ensemble. Une équipe peut aussi gagner si les chefs de guerre des deux adversaires sont éliminés. Pour ce mode, on conseille d'utiliser le petit plateau pour faciliter la réalisation commune du modèle de la mission. Dans le cas où le nombre de joueurs est impair, un joueur peut contrôler deux factions en même temps. A 6 joueurs, 3 équipes peuvent jouer les unes contre les autres.

Les membres d'une équipe sont assis l'un en face de l'autre en diagonale.

Par exemple: l'équipe 1 joue en premier avec le joueur A, l'équipe 2 joue en second avec le joueur B, ensuite l'équipe 1 rejoue avec le joueur C, suivi par l'équipe 2 avec le joueur D.

Troupes d'élite - Règles alternatives

Les troupes d'élite servent pour un mode de jeu alternatif qui étend les règles de jeu standard. Les troupes d'élite sont des unités spéciales qui ont été formées pour combattre avec succès et sans aucune perte.

Mise en place

Pendant la mise en place, les joueurs commencent avec un set de 12 unités (voir 4.1) qui est placé sur leur vaisseau. Dans ce mode de jeu, les joueurs peuvent remplacer n'importe quelles unités normales par des troupes d'élite (le même nombre d'échanges pour chaque joueur).

Déroulement du jeu

Les règles d'unités normales sont aussi appliquées aux troupes d'élite, mais quand elles attaquent, elles ne sont pas détruites au combat. Cependant, elles peuvent être détruites par n'importe quelle attaque normale contre elle. Elles sont alors placées sur le Vaisseau de Soins.



Mode de jeu expert - Règles alternatives

Nous recommandons ce mode de jeu pour des joueurs expérimentés.

Les règles de jeu sont les mêmes que dans une partie standard, mais chaque joueur commence avec deux factions mineures et 6 unités de faction normale (des troupes d'élite peuvent être incluses).

Mise en place

Chaque joueur tire au hasard ou pioche (dans les cartes faces visibles) 3 factions mineures. Il en choisit une et passe les deux autres au joueur à sa gauche qui en choisit à son tour une et passe la dernière plus loin. Tous les joueurs révèlent leurs 3 cartes Faction Mineure et en défaussent une.

Dans une partie à 4 joueurs, avec 11 factions mineures, un des joueurs tire (ou choisit) évidemment une carte de moins, donc le joueur qui termine le draft avec deux factions en main n'en défausse pas.

Pendant la partie, chaque joueur contrôle deux factions mineures, en utilisant leurs capacités spéciales. Pour marquer les unités de la deuxième faction, utilisez trois des unités normales faces cachées.



5.2. Mise en place

1. Choisir le premier joueur : la dernière personne qui a vu un film de science fiction ou juste tirer au hasard.

2. Dans le sens horaire depuis le 1^{er} joueur, chaque joueur choisit une faction.
Chaque joueur reçoit le kit de départ :
un plateau de faction, les unités possédées, le dé pour indiquer la force de vie du Chef de guerre et les marqueurs de revenu et d'hexilum.



3. Sur le plateau de faction, placez le marqueur du **revenu au niveau 1** et celui de **l'hexilum au niveau 0**. Placez ensuite les unités.

4. Si les factions mineures sont intégrées à la partie, mélangez et révélez autant de factions mineures que de joueurs plus une. Les joueurs choisissent une faction mineure dans le sens inverse. Le dernier qui a choisi une faction choisit une faction mineure en premier. (Pour une description des factions mineures, voir 6.4.)



5. Mélangez la pioche du marché. La pioche du marché est constituée de cartes Action et de cartes Mercenaire.
Piochez et révéléz 5 cartes pour former le marché.



6. **Tirez une carte mission** et mettez-la à sa place à côté du plateau.

En mode Amiral, on révèle le nombre de joueurs + 1 cartes mission et chaque joueur dans l'ordre inverse sélectionne une carte. C'est sa carte mission secrète. Cette carte ne sera plus visible après avoir été choisie par un joueur. La carte restante devient la carte mission commune.



Réaliser l'objectif d'une carte mission (commune ou secrète) compte comme une victoire.

Bases de faction : la propriété des jetons neutres peut être indiquée grâce aux bases de faction.

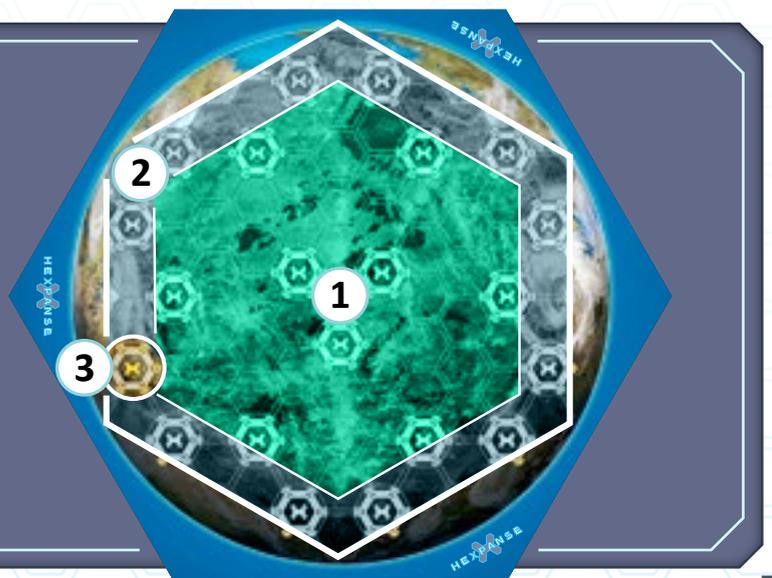
Avant de placer un jeton neutre sur le plateau, mettez-lui une base de faction de la couleur de la faction correspondante.



5.3. Le Plateau de jeu

Le plateau de jeu dépend du nombre de joueurs : un côté du plateau est utilisé pour 2 ou 3 joueurs, l'autre pour 4 joueurs.

- 1 Plateau pour 2 joueurs :**
Les joueurs ne peuvent placer des unités que sur les territoires normaux transparents.
- 2 Plateau pour 3 ou 4 joueurs :**
Les joueurs peuvent aussi placer des unités sur les territoires sombres du bord.
- 3 Territoires qui procurent de la monnaie (X - hexilum) :**
Les joueurs qui placent ou déplacent leurs unités ou leur Chef de guerre sur un territoire hexilum obtiennent de l'hexilum.



5.4 Description des Unités

Règles appliquées à toutes les unités :

- Utilisez les règles de placement d'unités normales (voir 4.4.2).
- Toutes les unités sur le plateau comptent comme une partie du modèle de la carte mission pour la victoire..

Unité normale



Les unités normales servent de corps aux forces aux joueurs qui démarrent avec 6-12 unités normales en fonction du mode de jeu choisi (voir 5.1).

Si une unité normale est impliquée dans une attaque, elle est placée sur le Vaisseau de Soins. Un joueur peut déplacer une unité plateau ou du Vaisseau de Soins vers sa réserve pour un point action.

A la mise en place, placez les unités normales sur la partie supérieure de son plateau de faction, sur le vaisseau spatial.

Unité Troupe d'élite



Les joueurs peuvent débiter la partie avec 1-3 unités Troupe d'élite. Elles spéciales et ne sont pas retirées du plateau quand elles attaquent.

Si elles sont attaquées, elles sont déplacées vers le Vaisseau de Soins normalement. Pour un point d'action, le joueur peut les récupérer du Vaisseau de Soins ou du plateau vers sa réserve. A la mise en place, placez les unités normales sur la partie supérieure de son plateau de faction, sur le vaisseau spatial.

Des unités de troupe d'élite sont protégées des "Attaques de Réserve" (voir 7.1).

Unité Mercenaire



Les unités Mercenaire sont achetées au Marché. Chaque carte Mercenaire a un jeton correspondant (sauf « Heinlein's Squad », carte n° C023), que le joueur marque de la couleur de sa faction majeure avec une base de faction. Les capacités d'un mercenaire s'activent dès qu'il entre en jeu sur le plateau.

Quelques mercenaires ont des capacités réutilisables à chaque tour contre un point d'action. Les mercenaires qui ont été placés sur le plateau ne peuvent pas être récupérés.

Les mercenaires peuvent attaquer selon les règles d'attaque normales. S'ils attaquent ou sont attaqués, les mercenaires ne sont pas placés sur le Vaisseau de Soins mais ils sont retirés du jeu. Après l'achat, une unité Mercenaire est posée sur sa carte et elle est protégée des "Attaques de Réserve" (voir 7.1).

Unité mineure



A la mise en place, placez les unités mineures sur l'emplacement des unités mineures. Elles sont protégées des "Attaques de Réserve" (voir 7.1).

Certaines capacités d'unités mineures sont activées quand elles sont placées sur le plateau et certaines sont activées quand on les retire du plateau. Les unités mineures ne peuvent pas être placées sur le plateau avant que le joueur ait mis son Chef de guerre en jeu.

Quelques unités mineures peuvent attaquer alors que d'autres non. Qu'elles attaquent ou qu'elles soient attaquées, elles sont placées sur le Vaisseau de Soins. En échange d'un point d'action, un joueur peut déplacer une unité du Vaisseau de Soins vers sa réserve. Une unité mineure ne peut pas être retirée du plateau.

Chef de guerre



Cette unité représente le leader de la faction, figurée par un jeton et un dé à 12 faces. A la mise en place, le dé doit être placé sur le bas du plateau de faction à côté du Chef de guerre. Pour une action, le joueur peut placer son Chef militaire (le jeton ou le dé) sur le plateau. Il n'y a aucune condition spéciale de placement, ils peuvent être mis n'importe où, y compris sur des territoires avec hexilum.

En début de partie, chaque Chef de guerre commence avec 6 points de vie. La grande icône  l'indique sur le dé. Ces points de vie peuvent changer durant la partie. Un Chef de guerre peut avoir au maximum 12 points de vie. Les Chefs de guerre peuvent être blessés ou même détruits. Si le Chef de guerre est attaqué (par exemple par l'effet d'une carte ou l'attaque d'une unité normale), il n'est pas enlevé du plateau mais il perd des points de vie (1 par 1). Avec l'effet de cartes et de capacités, un Chef de guerre peut être blessé même s'il est sur le ravitailleur (plateau de faction). Si ses points de vie diminuent jusqu'à 1, le dé doit être tourné sur la face avec l'icône de crâne. Si le Chef de guerre reçoit d'autres dégâts, le joueur est éliminé du jeu (il laisse ses unités sur le plateau comme unités neutres).

Chaque capacité d'un Chef de guerre (la guérison, le déplacement, la capacité unique) peut être activée une fois par tour, mais seulement si le jeton/dé représentant le Chef de guerre est sur le plateau. Les unités mineures ne peuvent pas être placées sur le plateau avant que le Chef de guerre ait été mis en jeu.

Bien que le Chef de guerre puisse se déplacer isolément, il ne peut pas être avancé sur le plateau grâce à des cartes ou d'autres capacités et il ne peut pas être récupéré sur le ravitailleur (plateau de faction) pendant la partie. Des cartes spéciales peuvent aussi affecter le Chef de guerre qui est encore sur le ravitailleur (plateau de faction).

5.5 Aperçu d'un tour de jeu

Les joueurs prennent leur tour en partant du 1^{er} joueur. Les joueurs réalisent leurs tours en sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie. Le tour d'un joueur consiste en trois phases : **Phase de Revenu**, **Phase d'Action** et **Phase de Marché**.

1. Phase de Revenu

Pendant la **phase de revenu**, le joueur gagne de l'**hexilum de la réserve** selon son niveau actuel de revenu.

2. Phase d'Action

Pendant la **phase d'action**, le joueur peut **réaliser deux actions** - même identiques - dans l'ordre de son choix.

Les actions possibles sont les suivantes :



Placez une unité sur n'importe quel territoire vide du plateau :

Les unités peuvent être placées sur le plateau depuis...
...la réserve pour l'unité d'une faction normale ou mineure.
... une carte pour l'unité mercenaire.



Remettez une unité dans la réserve :

Un joueur prend une unité normale du plateau pour la remettre dans la réserve.
Les mercenaires ou les unités mineures ne peuvent pas être reprises.



Attaquez :

- L'unité d'un joueur peut retirer une unité d'un territoire adjacent ou infliger un dégât à un Chef de guerre adjacent. L'unité attaquante est aussi retirée du plateau.
- Un Chef de guerre peut retirer une unité d'un territoire adjacent ou infliger un dégât à un Chef de guerre adjacent. En échange, le Chef de guerre attaquant prend un dégât.



Les unités de faction normale et faction mineure qui participent au combat sont mises sur le Vaisseau de Soins. Les unités mercenaire sont retirées du jeu.



Déplacez une unité du Vaisseau de Soins vers la réserve :

Le joueur peut prendre une unité du Vaisseau de Soins pour la remettre dans sa réserve.
Les mercenaires ne peuvent pas être récupérés; ils sont retirés du jeu jusqu'à la fin de la partie.



Jouez une carte action.



Activez une carte mercenaire qui est présente sur le plateau :

Le mercenaire exécute la capacité réutilisable qui est inscrite sur sa carte.



Gagnez 1 hexilum.



Augmentez votre revenu de 1 niveau :

Vous devez payer le prix du niveau suivant de revenu.
Par exemple : vous devez payer 2 pour passer du niveau 1 au niveau 2 et 3 pour passer du niveau 2 au niveau 3.
Le niveau de revenu maximum est de 4.

Les actions du Chef de guerre (les actions du Chef de guerre ne peuvent être effectuées **qu'une fois par tour**):



Soignez votre Chef de guerre de 1.

La force de vie de votre Chef de guerre augmente de 1.



Déplacez votre Chef de guerre sur un territoire adjacent :

Votre Chef de guerre prend 1 dégât pour le déplacement.



Utilisez la capacité spéciale de votre Chef de guerre (Voir les descriptions de faction) :

Votre Chef de guerre prend 1 dégât pour utiliser sa capacité.

Conseil :

si vous préférez un mode de jeu plus agressif, vous pouvez placer ou déplacer par la suite votre Chef de guerre au centre du plateau. Dans le cas contraire, c'est déconseillé !



3. Phase de Marché

Durant la **phase de marché**, le joueur peut **acheter des cartes du marché** : un joueur peut choisir parmi les cinq cartes révélées du marché. Si un joueur possède assez de monnaie (hexilum), il peut acheter autant de cartes qu'il le souhaite.

A la fin de la phase, de nouvelles cartes sont révélées, de manière à compléter le marché jusqu'à cinq cartes. (Vous ne devez pas réapprovisionner le marché avant la fin de cette phase.)

⚠ IMPORTANT

Les cartes sont toujours placées faces visibles devant les joueurs de telle sorte que les autres joueurs puissent voir lesquelles ils possèdent.

Quand un joueur a fini les trois phases de son tour (revenu, action et marché), c'est au joueur à sa gauche de commencer son tour.

5.6 Capacités des cartes

Deux types de cartes peuvent être achetées : les cartes Mercenaire et Action.

	Carte Action	Carte Mercenaire
1 Coût de la carte	1	1
2 Type de carte	2	2
3 Code de la carte (Vous pouvez trouver la carte dans la liste des cartes grâce à ce code)	3	3
4 Capacité de la carte	4	4

Carte Action

Les cartes action ne peuvent être jouées qu'une fois. Après avoir été jouées, elles sont ensuite défaussées. Voir le système d'icônes et les explications détaillées des cartes dans l'Appendice, aux points 7.1-7.2.

Carte Mercenaire

Les **mercenaires** sont des unités qui peuvent être achetées au marché.

Leurs jetons sont placés sur les bases de faction du joueur qui les a achetés. Les jetons sont placés sur le plateau quand la carte est activée.

Tous les mercenaires peuvent utiliser leurs capacités au moment où ils sont placés sur le plateau. Cependant, les mercenaires avec un exagone jaune "recyclage" peuvent réutiliser leur capacité à chaque tour pour une action.

! IMPORTANT

Si un mercenaire est retiré du plateau, la carte correspondante doit être défaussée! Elle ne reviendra plus en jeu.



A reusable (left) and a normal (right) mercenary



5.7 Combinaison de cartes

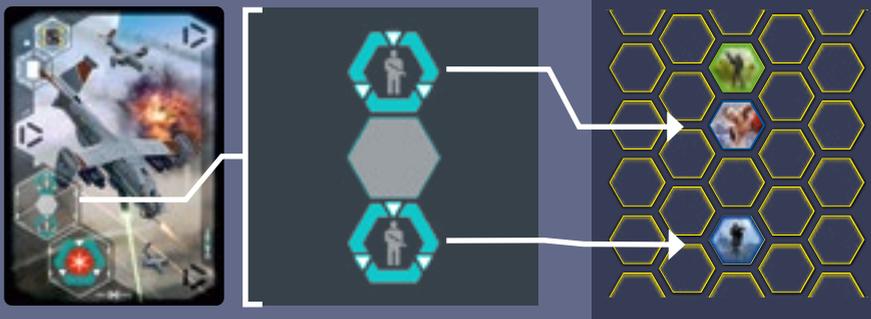
Il peut arriver, durant la partie, qu'une carte action ou la capacité d'un mercenaire fasse venir une autre carte ou un autre mercenaire en jeu qui doit aussi exécuter une capacité. Dans ce cas, les capacités sont exécutées en chaîne dans une action simple. Donc, une réaction en chaîne compte comme une action unique. Une utilisation intelligente de ces réactions en chaîne peut décider de l'issue de la partie.

Les différentes capacités sont exécutées les unes après les autres. L'effet de la première carte doit être entièrement complété avant de continuer avec l'effet de la carte suivante.

Exemple de réaction en chaîne

Etape 1

Je joue une carte mercenaire **The Baron (C9)** et une unité normale en jeu avec le **Cheyen (A17)**. Je place l'unité et le mercenaire **The Baron (C9)** sur le plateau, comme indiqué.



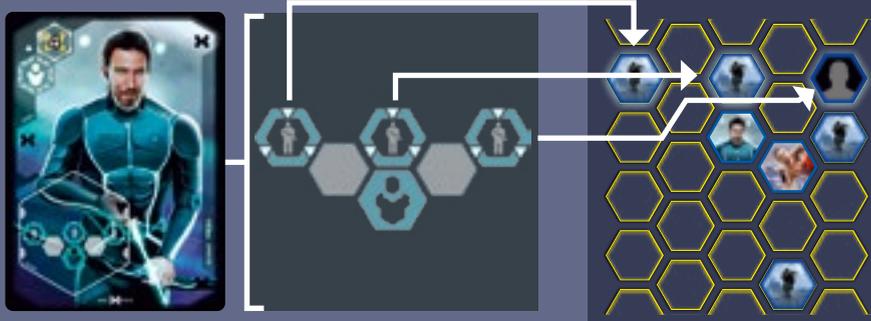
Etape 2

Après avoir exécuté entièrement la capacité de la carte **Cheyen (A17)**, je continue avec celle de la carte **The Baron (C9)**. J'attaque un territoire (où un ennemi est détruit et est placé sur le Vaisseau de Soins). Ensuite, je place une unité python normale et une carte mercenaire **Phyton (C5)**.



Etape 3

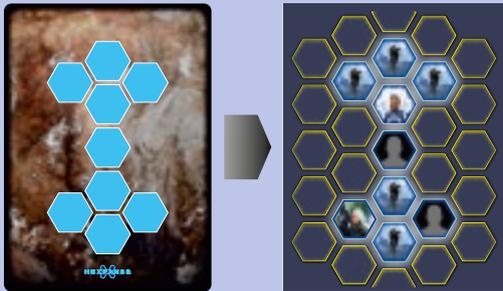
Après avoir résolu la carte **The Baron (C9)**, je résous la capacité du **Phyton (C5)**. Je place 2 unités normales sur le plateau. Comme je ne joue pas d'autre carte mercenaire avec une capacité spéciale, la réaction en chaîne s'arrête.



6. CONDITIONS DE VICTOIRE

Une carte Mission complétée

Le jeu s'arrête immédiatement si un joueur a **construit le modèle** de la carte mission tirée au début de la partie. N'importe quels types d'unités possédés peuvent faire partie du modèle.



ou

Tous les ennemis vaincus

Une autre façon pour un joueur de remporter la victoire est d'avoir le seul Chef de guerre sur le plateau après que tous les autres Chefs de guerre aient été vaincus au combat.



Le jeu continue jusqu'à ce qu'une de ces conditions soit remplie.

Si un **joueur est éliminé**, ses unités restent sur le plateau jusqu'à ce que quelqu'un les retire et ses cartes sont immédiatement défaussées.

7. APPENDICE

7.1. Les icônes

Types de cartes et de jetons

Types de cartes



Mercenaire



Action

Types de jetons



Chef de guerre



Jeton mercenaire



Unité



Unité mineure

Îcônes sur les cartes et le plateau

Mouvement



Placement
Vous pouvez mettre une unité dans un territoire vide.



Mouvement du Chef de guerre Vous pouvez déplacer votre Chef de guerre vers un territoire adjacent vide. Le Chef de guerre prend un dégât pour ce déplacement.



Retour
Vous pouvez retourner une unité normale du plateau vers votre réserve, mais pas un mercenaire ou une unité mineure.

Soin



Replacer une unité du Vaisseau de Soins sur le plateau
Vous pouvez placer une de vos unités du Vaisseau de Soins sur le plateau.



Soigner le Chef de guerre
Votre chef de guerre est soigné. Le force de vie d'un Chef de guerre ne peut pas dépasser 12.



Récupérer une unité du Vaisseau de Soins
Vous pouvez déplacer une unité du Vaisseau de Soins vers votre réserve.

Attaque



Placer une unité sur une position occupée

Vous pouvez placer votre unité sur une position occupée. L'unité ainsi remplacée est envoyée sur le Vaisseau de Soins. Si c'est un mercenaire, il est retiré du jeu.



Blesser un Chef de guerre

Le Chef de guerre ciblé prend un certain nombre de dégâts.



Attaquer un territoire

L'unité située sur le territoire cible est détruite. Si c'est un Chef de guerre, il prend 1 dégât. L'attaque doit toujours avoir lieu, même si cela implique d'attaquer une de ses propres unités ou son Chef de guerre.



Attaquer une réserve

Vous pouvez envoyer autant d'unités de la réserve d'un adversaire sur le Vaisseau de Soins que le nombre d'explosions présentes sur l'icône vaisseau.



Attaquer une carte action

Vous pouvez retirer du jeu une des cartes action d'un adversaire.



Destruction de monnaie

Vous pouvez détruire un certain nombre d'hexilium chez un de vos adversaires.



Attaquer avec une unité

Sacrifiez une de vos unités pour attaquer un territoire adjacent. Les deux unités sont envoyées sur le Vaisseau de Soins. Les mercenaires sont retirés du jeu.



Destruction

La capacité de l'unité est activée quand l'unité est envoyée sur le Vaisseau de Soins. Vous ne pouvez pas attaquer avec ces unités.



Capacité de zombie

L'unité retirée retourne directement dans la réserve.

Vol



Voler une carte mercenaire

Vous pouvez prendre une carte mercenaire à un de vos adversaires. L'unité mercenaire reste sur le plateau ou peut être récupérée pour être rejouée plus tard.



Voler une carte action

Vous pouvez prendre une carte action à un de vos adversaires.



Voler de la monnaie

Vous pouvez prendre un certain nombre d'hexilium à un de vos adversaires.

Autres symboles



Territoire vide

Les territoires vides sont marqués d'un hexagone gris. Ils montrent les positions relatives à divers événements qui ont lieu sur le plateau.



Cartes supplémentaires

Vous pouvez choisir parmi un certain nombre de cartes supplémentaires durant la phase marché. Ces cartes non achetées sont défaussées après les achats.



Recevoir de la monnaie

Vous recevez le nombre d'hexilium inscrit sur l'icône. Vous recevez aussi 1 hexilium pour chacune de vos unités placée sur ce symbole sur le plateau de jeu.



Echanger

Echangez 2 unités ou déplacez une de vos unités vers un territoire vide. Si le joueur qui exécute l'action déplace son unité d'un territoire sans monnaie vers un territoire avec monnaie, il gagne 1 hexilium. Les autres joueurs ne reçoivent rien.



Échanger les mercenaires et les unités mineures.

Echangez cette unité mercenaire/mineure avec une autre unité ou déplacez-la vers un territoire vide. Si le joueur qui exécute l'action déplace son unité d'un territoire sans monnaie vers un territoire avec monnaie, il gagne 1 hexilium.



Augmenter le revenu

Vous pouvez augmenter votre revenu. Vous devez toujours payer un montant égal au niveau de revenu que vous voulez atteindre.

! IMPORTANT

Il est obligatoire d'exécuter complètement la capacité d'attaque de territoire inscrite sur une carte, même contre ses propres unités. Cependant, le placement est uniquement une option. Il n'est pas nécessaire d'exécuter chaque placement possible d'une carte.

7.2. Capacités des factions et tactiques

L'empire Terrien



Capacité

Vous pouvez placer une unité sur une position occupée à côté du Chef de guerre. L'unité ennemie qui s'y trouvait est envoyée sur le Vaisseau de Soins. Si c'était un mercenaire, il est retiré du jeu. Ensuite, le Chef de Guerre Terrien prend 1 dégât.

Conseils tactiques

L'Empire Terrien offre la stratégie la plus agressive des factions. Placer son Chef de guerre en bonne position (le centre du plateau). Il peut construire sa propre formation et détruire des ennemis simultanément. La capacité de la faction est puissante durant toutes les étapes du jeu.

Le joueur de l'Empire Terrien devra être prudent avec les points de vie de son Chef de guerre, puisque, pour une utilisation efficace de sa capacité, il sera principalement en zone de conflit. Cette faction est plutôt recommandée pour un joueur débutant.

Collectif Cybérien



Capacité

Vous pouvez placer deux unités à côté du Chef de guerre comme indiqué sur le modèle en échange d'une action et d'un dégât au Chef de guerre.

Conseils tactiques

Le Collectif Cybérien est une faction de construction rapide. Il est donc plus facile de commencer à installer des formations avec. Le joueur qui commande cette faction doit être conscient qu'il peut mettre jusqu'à deux unités sur le plateau en utilisant une simple action. Cette capacité est surtout effective dans la première étape de la partie, mais cela peut être efficace plus tard en combinaison avec des attaques de territoires.

Le joueur Cybérien doit être attentif à ses jetons parce qu'ils peuvent diminuer plus rapidement que ceux des autres factions à cause de ces placements rapides. La vie de son Chef de guerre peut aussi diminuer rapidement. Le Collectif Cybérien peut aussi être un bon choix de faction pour un joueur débutant.

Nomades Interstellaires



Capacité

Vous pouvez échanger deux unités ou déplacer une unité vers un territoire vide en échange d'une action et d'un dégât au Chef de guerre.

Conseils tactiques

Les Nomades Interstellaires offrent le jeu le plus stimulant des factions. La capacité d'échange permet au joueur commandant la faction de saisir des territoires clés sans utiliser de cartes précieuses ou d'unités (que ce soit sur le plateau ou de sa réserve). En plus, en mode 3-4 joueurs, il peut piéger ses adversaires en interférant avec les formations de deux autres joueurs. En outre, la capacité de la faction peut être utilisée sur n'importe quel territoire du plateau, il n'est donc pas nécessaire d'amener son Chef de guerre en zones de conflit.

Cette capacité requiert un style de jeu tactique et politique. On recommande donc cette faction à des joueurs plus expérimentés, plus avancés.

L'Union des Mondes du Commerce



Capacité

Pour une action, vous recevez 2 hexilum et votre Chef de guerre prend un dégât.

Conseils tactiques

L'UMC est la faction la plus riche du jeu. Elle a l'occasion de gagner 4 hexilum même au temps des vaches maigres, quand toutes les ressources de matières premières sont occupées. Grâce à ceci, le joueur d'UMC peut toujours acheter au marché, créant facilement sa propre et unique tactique. En outre, la capacité de cette faction peut être utilisée sur n'importe quel territoire du plateau. Il n'est donc pas nécessaire d'amener son Chef de guerre en zones de conflit.

L'UMC a les inconvénients de ses avantages. Il est facile d'accéder aux cartes du marché, mais il n'y en a pas assez pour gagner; les cartes doivent aussi être jouées de manière tactique. L'UMC est recommandée pour des joueurs plus expérimentés, plus avancés.

Les Bœufs



Capacité

En échange d'un dégât à votre Chef de guerre, vous pouvez récupérer 3 unités à la fois du Vaisseau de Soins.

Conseils tactiques

Les Bœufs sont les grands maîtres du jeu à long terme et d'une stratégie « Kamikaze » destructrice. Cette faction peut se servir de sa capacité pour ralentir l'avancement de l'adversaire car elle peut mettre une pression énorme sur eux avec des attaques constantes et elle peut récupérer immédiatement ses propres unités du Vaisseau de Soins. Cette faction est essentiellement pour des joueurs expérimentés qui élaborent des stratégies à long terme, qui aiment détruire leurs ennemis petit à petit et se servir ensuite de n'importe quelle petite opportunité qui se présente dans la deuxième moitié du jeu pour gagner par surprise.

Les Mentacle



Capacité

En échange d'un dégât à votre Chef de guerre, vous pouvez placer 2 unités de la réserve d'un adversaire directement sur le Vaisseau de Soins.

Conseils tactiques

Les Mentacles sont des experts en sabotage. Le joueur qui les contrôle peut facilement avoir accès aux réserves de ses adversaires, causant des perturbations instantanées et critiques à leurs attaques, ralentissant et perturbant leur jeu. Les autres joueurs seront forcés de dépenser leurs actions précieuses pour récupérer des unités sur le Vaisseau de Soins. On recommande cette faction pour les joueurs patients qui ont tendance à assumer des confrontations ouvertes. Ils savent combien de temps ils doivent attendre pour rendre cette tactique de suffocation la plus douloureuse possible et pour porter le coup fatal, synonyme de victoire, de manière décisive.

7.3. La liste des cartes

En cas de conflit entre les cartes et les règles de base, la capacité des cartes prime sur les règles.

Mercenaires

Les **Mercenaires** sont des unités qui peuvent être engagées en achetant des cartes.

Tous les mercenaires peuvent utiliser leurs capacités quand ils sont placés sur le plateau de jeu. Cependant, les mercenaires avec un exagone orange "recycler" peuvent réutiliser leurs capacités à chaque tour en échange d'une action.

C01 | Lowry



En échange d'une action :
Echangez-le avec une autre unités
ou placez-le sur un territoire vide.

Réutilisable

C02 | Lorenzo Kroisos



En échange d'une action :
Gagnez 2 hexilum.

Réutilisable

C03 | Motoko



Vous pouvez placer 3 unités selon
le modèle.

C04 | Kama Tron



Vous pouvez placer 3 unités selon
le modèle.

C05 | R.C. Headhunter



En échange d'une action :
Infligez 1 dégât à un chef de guerre
ennemi.

Réutilisable

C06 | Ray Struga, the Scout



Vous pouvez placer 1 unité selon
le modèle.

C07 | Steel Scythian



Vous pouvez placer 2 unités selon
le modèle.

C08 | Gabe Tyrell



Vous pouvez placer 3 unités selon
le modèle.

C09 | The Baron



Vous devez attaquer 1 territoire et vous pouvez placer 2 unités selon le modèle.

C10 | Maria Murdock



Vous devez attaquer 2 territoires et vous pouvez placer 1 unité selon le modèle.

C11 | Jake, the Contractor



Vous pouvez placer 2 unités selon le modèle.

C12 | Lilith



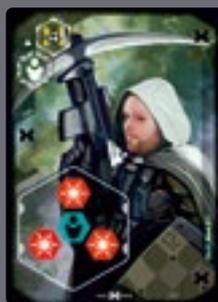
Attaquez 3 territoires selon le modèle.

C13 | Smiling Killer



Vous devez attaquer 3 territoires et vous pouvez placer 3 unités selon le modèle.

C14 | Svanakin



Attaquez 3 territoires selon le modèle.

C15 | Kaneda



Attaquez 2 territoires selon le modèle.

C16 | J.H.O.N.5



Attaquez 2 territoires selon le modèle.

C17 | Herbert



Vous devez attaquer 1 territoire et vous pouvez placer 1 unité selon le modèle.

C18 | Lady Cha'li



En échange d'une action :
Récupérez 2 unités du Vaisseau de Soins.

Réutilisable

C19 | T.A.X. 1138



En échange d'une action :
Votre Chef de guerre est soigné de 2 dégâts.

Réutilisable

C20 | Contessa Carmilla



En échange d'une action :
Vous pouvez envoyer 2 unités de la réserve d'un joueur sur le Vaisseau de Soins.

Réutilisable

C21 | Westwood



En échange d'une action :
Attaquez un territoire. N'importe quelle unité du plateau de jeu est envoyée sur le Vaisseau de Soins.

Réutilisable

C22 | Master of Puppets



En échange d'une action :
Echangez une unité avec une autre unité ou déplacez une unité sur un territoire vide.

Réutilisable

C23 | Heinlein's Squad



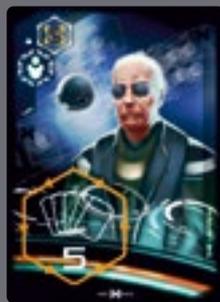
Gagnez 3 unités Mercenaire. Elles pourront être placées sur la plateau plus tard, sans capacités spéciales.

C24 | Canaris Carmilla



Quand cette carte est placée, elle inflige 3 dégâts au Chef de guerre d'un adversaire sur un territoire adjacent.

C25 | The Librarian



En échange d'une action :
Durant la phase marché, vous pouvez faire votre choix avec 5 cartes supplémentaires. Vous n'avez pas besoin de les montrer. Remettez les cartes restantes dans la défausse.

Réutilisable



A01 | Ancient Sphere



Echangez 2 unités ou déplacez une unité sur un territoire vide.
- OU -
Récupérez 3 unités du Vaisseau de Soins.

A02 | Ancient Monolith



Echangez 2 unités ou déplacez une unité sur un territoire vide.
- OU -
Soignez votre Chef de guerre de 3.

A03 | Mobile Army Surgical Hospital



Récupérez 2 unités du Vaisseau de Soins.
- OU -
Soignez votre Chef de guerre de 2.

A04 | Xalielt marchand



Récupérez 3 unités du Vaisseau de Soins.
- OU -
Soignez votre Chef de guerre de 2.

A05 | Semiramis Station



Récupérez 5 unités du Vaisseau de Soins.
- OU -
Soignez votre Chef de guerre de 5.

A06 | Ching Shih's Raiders



Gagnez 6 hexilum.
- OU -
Prenez une carte action à un adversaire.

A07 | Cypher's Offer



Gagnez 6 hexilum.
- OU -
Prenez un mercenaire à un adversaire. Si le mercenaire est sur le plateau, vous pouvez le laisser sur le plateau ou l'enlever pour le mettre devant vous afin de le jouer plus tard.

A08 | Space Truckers



Durant la phase marché, vous pouvez faire votre choix avec 5 cartes supplémentaires. Vous n'avez pas besoin de les montrer. Remettez les cartes restantes dans la défausse.
- OU -
Récupérez 2 unités du Vaisseau de Soins.

A09 | Corona Salvage Shuttle



Récupérez 2 unités du Vaisseau de Soins. Vous pouvez les placer directement sur le plateau.
- OU -
Soignez votre Chef de guerre de 2.

A10 | Project 1502



Vous pouvez envoyer une unité d'un joueur de sa réserve sur le Vaisseau de Soins.
- OU -
Détruisez 3 hexilum à un de vos adversaires.

A11 | Dark Side of the Moon



Vous pouvez envoyer 2 unités d'un adversaire de sa réserve sur le Vaisseau de Soins.

- OU -

Volez 2 hexilum à un de vos adversaires.

A12 | Strike of the Valkyrs



Vous pouvez envoyer 2 unités de la réserve d'un joueur sur le Vaisseau de Soins.

- OU -

Placez 3 unités sur le plateau en respectant le modèle.

A13 | Merle



Durant la phase marché, vous pouvez faire votre choix avec 5 cartes supplémentaires. Vous n'avez pas besoin de les montrer. Remettez les cartes restantes dans la défausse.

- OU -

Récupérez 1 unité sur le Vaisseau de Soins et placez-la sur le plateau.

A14 | Odin's Eye



Gagnez 2 hexilum.

- OU -

Durant la phase marché, vous pouvez faire votre choix avec 5 cartes supplémentaires. Vous n'avez pas besoin de les montrer. Remettez les cartes restantes dans la défausse.

A15 | Salvagers



Gagnez 2 hexilum.

- OU -

Récupérez 1 unité sur le Vaisseau de Soins et placez-la sur le plateau.

A16 | Parasite



Vous pouvez détruire un territoire et y placer 1 unité.

- OU -

Infligez 2 dégâts à un Chef de guerre ennemi.

A17 | Cheyen



Placez 2 unités sur le plateau en respectant le modèle.

- OU -

Vous pouvez détruire 1 territoire et y placer une unité.

A18 | Attack of the Shah's Guard



Placez 2 unités sur le plateau en respectant le modèle.

- OU -

Infligez 2 dégâts à un Chef de guerre ennemi.

A19 | SpiderTank



Attaquez 2 territoires en respectant le modèle.

- OU -

Infligez 3 dégâts à un Chef de guerre ennemi.

A20 | Apache dropships



Attaquez 2 territoires en respectant le modèle.

- OU -

Placez 3 unités sur le plateau en respectant le modèle.

A21 | Droppods



Attaquez 2 territoires en respectant le modèle.
- OU -
Placez 3 unités sur le plateau en respectant le modèle.

A22 | Mobile Refinery



Gagnez 4 hexilum.
- OU -
Détruisez une carte Action d'un adversaire.

A23 | Imam Keith



Augmentez votre revenu de 1.
- OU -
Gagnez 3 hexilum.

A24 | Icarus Attack Squadron



Vous pouvez envoyer 4 unités de la réserve d'un joueur sur le Vaisseau de Soins
- OU -
Attaquez 3 territoires en respectant le modèle.

A25 | Enola's Fire



Vous pouvez envoyer 4 unités de la réserve d'un joueur sur le Vaisseau de Soins
- OU -
Attaquez 3 territoires en respectant le modèle.



7.4. Factions Mineures

M01 | The protector

Normale



Capacité

Si n'importe laquelle de vos unités adjacentes à The Protector est attaquée, vous pouvez sacrifier The Protector plutôt que l'unité attaquée.

Histoire

The Protector a été le premier projet militaire secrètement développé par le Collectif Cybérien. C'est un super robot programmé qui est dirigé par ordinateur distant. Cependant, une poignée de pirates informatiques rusés a volé ses plans. Il est depuis utilisé sur les champs de bataille par de multiples bannières et de nombreuses unités s'en servent comme défense massive.

M02 | Cauldron-born

Normale



Capacité

Si ce jeton est envoyé sur le Vaisseau de Soins pour une raison quelconque, il retourne directement sur votre réserve d'unités mineures.

Histoire

Avec l'expérience "Projet Peste", les humains ont essayé d'étendre les frontières de la régénération. De cette expérience, "Cauldron-born" a vu le jour (en plus du "Virus Parasite"). Cependant, elle est rarement utilisée en action à cause de son prix élevé, son apparence abominable et son bas niveau d'intelligence.

M03 | Odin's Wolf

Réutilisable pour une action



Capacité

Vous pouvez détruire un territoire et y placer cette unité.

Histoire

Le Loup d'Odin était l'armée d'élite de la planète militaire de l'ancien empire Valhalla. Maintenant, la planète militaire qui est devenue indépendante pendant le chaos de la guerre civile, cherche de nouveaux alliés.

M04 | Duvall's air cavalry

Réutilisable pour une action



Capacité

Echangez cette unité mineure avec une autre unité ou déplacez-la vers un territoire vide.

Histoire

La cavalerie aérienne de Duvall était une équipe d'élite servant autrefois sous l'Empire Terrien dont la technologie militaire et spatiale a été fournie par les sociétés Martiennes. Quand la bataille a commencé, ils n'ont prêté serment à aucun camp. Ils ont ainsi pu garder le statut de mercenaires indépendants.

M05 | Resurrectors of Demetere

Normale



Capacité

Quand cette unité entre en jeu, vous pouvez placer à côté d'elle une unité qui était présente sur le Vaisseau de Soins.

Cette capacité ne permet pas de récupérer une autre carte **M5** de cette façon.

Histoire

La planète Demetere est célèbre pour ses arts de guérison fortement développés. Les meilleurs guérisseurs de la planète sont le Ressusciteurs qui ne connaissent pas le sens d'impossible quand ils soignent une blessure.

M06 | Cymurai

Normale



Capacité

Quand cette unité vient en jeu, vous devez attaquer un territoire adjacent.

Si vous avez réalisé l'action ci-dessus, votre Chef de guerre est soigné de 1.

Histoire

Les Samouraïs Néo viennent de la planète Néo-Kyoto, surtout habitée par des japonais. L'équipe est célèbre sur la planète et assure toujours un haut prestige aux dirigeants de Néo-Kyoto et à leurs alliés.

M07 | Slave hunters of Neo-South**Normale****Capacité**

Quand il entre en jeu, vous devez attaquer un territoire adjacent.

Si vous avez réalisé l'action ci-dessus, vous gagnez 1 hexilum.

Histoire

Toute chose a un prix : vaisseaux spatiaux, armes, articles de luxe, robots et aussi esclaves. Le prix de ces derniers est généralement déterminé par les marchands d'esclaves de la planète Néo-Sud.

M08 | Xalielt body hunters**Normale****Capacité**

Quand il entre en jeu, vous devez attaquer un territoire adjacent.

Si vous avez réalisé l'action ci-dessus, vous pouvez récupérer une de vos unités du Vaisseau de Soins.

Histoire

Les Xalieltiens sont réputés pour les soins exceptionnels qu'ils prêtent aux cadavres. Cependant, ils ne se contentent pas de s'en occuper, ils les collectent de manière étrange, ce que beaucoup considèrent comme dégoûtant et dangereux.

M09 | Ox miners**Normale****Capacité**

Si vous le placez sur un territoire qui rapporte de l'hexilum, vous gagnez 2 hexilum supplémentaires.

Histoire

Ox est une espèce extraterrestre gardée en esclavage. Ils sont forcés à réaliser les travaux les plus pénibles. Des sociétés minières emploient volontiers les Ox en raison de leur force physique, en les récompensant avec les statistiques de leurs belles performances.

M10 | Lee's platoon**Normale****Capacité**

Quand il entre en jeu, vous devez attaquer 2 territoires adjacents en respectant le modèle.

Histoire

Les membres des anciennes gardes empiriques ont perdu leur poste après la chute de l'Empire Terre-Mars. Actuellement, ils soutiennent ceux dont ils pensent qu'ils seront capables de ressusciter le monde du passé.

M11 | Guardians of the Halo**Normale****Capacité**

S'il est envoyé du plateau au Vaisseau de Soins, vous gagnez 4 hexilum.

Cette unité ne peut pas attaquer.

Histoire

L'unité des Scouts hautement qualifiés de la planète Halo a toujours été réputée comme la meilleure. Leurs jetpacks, utilisés à cause des hautes montagnes de leur monde sont toujours les bienvenus dans d'autres mondes aussi. Leur auto-sacrifice et leur vigilance ont toujours été un atout énorme pour leurs généraux.



Designer : Toldi Gábor

Art : Pozsgay Gyula

Graphic design : Pozsgay Gbor

Cover and rulebook design : Gracza Balzs

KS page design: Translator : Darabont Gergely

Translator : Lajtai-Szab Gergely

Production manager : Szauer István

Producer : Lenhardt Balázs

Traduction française : Jean Dorthe

(Hexpanse is inspired by noughts and crosses/tic-tac-toe.)

hexpansegame.com

facebook.com/HexpanseGame

koronaboardgames.com



Special thanks to: First of all, we would like to testify our thankfulness for the patience and acceptance to our family and friends, they made it possible for us to create a new universe. No less important for us: all KS backers! Your support made Hexpanse to be born, and we would have not reached anything without you. We really appreciate it; you are great and the eager one namely is Sven Stratmann! And also great thanks all the playtesters of the game, you helped us realize a perfect game from a good idea.

The designer wishes to thank Kovács Gábor, Birta Zsolt, Szabó Tamás, Szabó Franciska, Búzás Péter, Buzás Zoltán, Takács Tímea, Bernáth László, Vízkelety Anna, Paár Tamás, Nagy Ádám, Justin Laura, Tallódi Nikolett, Kiss Norbert, Máté Levente,... and all the people that I forgot.

We have to mention the important contribution in finalising the game and KS ampaing the following: Baranyai János, Etelközi Tímea, Fuchs Péter, Gál Veronika, Horváth Vilmos, Krantz Domokos, Tihanyi Balázs.

And say hello to our partners: Antler Games and Mind-Clash Games!

@Korona Games Inc.
2436 North Federal Highway Ste. 220., Lighthouse Point,
Florida 33064, USA