



Traduction de *zargl21*

alias Ludovic LELEU

([Ludovic.le@neuf.fr](mailto:Ludovic.le@neuf.fr))

25 août 2007

# SOMMAIRE

<b>CONTENU DU JEU</b> .....	<b>PAGE 4</b>
<b>PREPARATION DU JEU</b> .....	<b>PAGE 7</b>
<b>ROUNDS DE JEU</b> .....	<b>PAGE 11</b>
• PHASE PROGRAMMATION.....	
• PHASE D'EXECUTION.....	
• PHASE REGROUPEMENT.....	
<b>GAGNER LA PARTIE</b> .....	<b>PAGE 13</b>
• VICTOIRE NORMALE.....	
• VICTOIRE SPECIALE.....	
• FIN DU JEU.....	
• VICTOIRE PAR ELIMINATION.....	
<b>LES RESSOURCES</b> .....	<b>PAGE 14</b>
• COUT EN RESSOURCES.....	
• PAYER AVEC SES RESSOURCES.....	
• RESSOURCES PERMANENTES.....	
• SUREXPLOITATION ET GISEMENT EPUISE.....	
<b>ORDRES BASIQUES</b> .....	<b>PAGE 14</b>
• <b>ORDRE CONSTRUCTION</b> .....	
○ SEQUENCE DE CONSTRUCTION.....	
○ CONSTRUIRE DES PEONS, TRANSPORTS ET UNITES.....	<b>PAGE 15</b>
○ CONSTRUIRE ET AMELIORER SES BASES.....	
• <b>ORDRE MOBILISATION</b> .....	<b>PAGE 15</b>
○ RESTRICTION DES MVT (ZONES ENNEMIES).....	
○ TRANSPORTER DES UNITES.....	<b>PAGE 16</b>
○ LIMITE D'EMPILEMENT ET MVT.....	
• <b>ORDRE RECHERCHE</b> .....	<b>PAGE 16</b>
<b>COMBAT</b> .....	<b>PAGE 18</b>
• LES BASES DU COMBAT.....	
• CARTES DE COMBAT (STANDARDS ET RENFORTS).....	
• RESOUDRE UNE BATAILLE.....	
<b>AUTRES REGLES</b> .....	<b>PAGE 21</b>
• UNITES VOLANTES VS UNITES TERRESTRES.....	
• CAPACITES DE COMBAT ET TYPES D'UNITES.....	
• PREMIERE LIGNE ET CAPACITES DE COMBAT.....	
• RENFORTS ET CAPACITES.....	
<b>ORDRES SPECIAUX</b> .....	<b>PAGE 23</b>
• <b>ORDRE SPECIAL CONSTRUCTION</b> .....	
• <b>ORDRE SPECIAL MOBILISATION</b> .....	
• <b>ORDRE SPECIAL RECHERCHE</b> .....	
○ CONSTRUCTION DE BATIMENTS.....	
○ TECHNOLOGIE REQUISE ET UNITES.....	
○ CAPACITES (CLOAKING, DETECTOR, CANCEL, VS, ASSIST, GAIN, SPLASH DAMAGE).....	<b>PAGES 23-24</b>
○ EFFETS DES MODULES.....	<b>PAGE 25</b>
▪ MODULES SUPPLY ET LIMITE ZERG.....	
▪ MODULES RESEARCH AND DEVELOPMENT.....	
▪ MODULES AIR SUPPORT.....	
• FEUILLE DE REFERENCE.....	
<b>VARIANTES</b> .....	<b>PAGE 26</b>
• CONQUETE GALACTIQUE.....	
• JEU EN EQUIPE.....	
• CONDITIONS DE VICTOIRE SPECIALE.....	
• FIN DU JEU.....	
• VICTOIRE PAR ELIMINATION.....	
• VICTOIRE NORMALE.....	

# CONVENTION D'ECRITURE

## MARQUEURS

NAVIGATION ROUTE : COULOIR DE NAVIGATION

Z-AXIS : COULOIR Z-AXIS

DEPLETION TOKEN : GISEMENT EPUISE (PARTIELLEMENT / TOTALEMENT)

WORKERS : PEONS

## MOTS-CLEFS

ASSIST : RENFORT

SUPPORTING UNIT : SOUTIEN

SPECIALTY SUPPORT : SPECIALITE SOUTIEN

## MOUVEMENTS

AREA UNIT LIMIT : LIMITE D'EMPILEMENT

## COMBAT

FRONT LINE : PREMIERE LIGNE

REINFORCEMENT CARD : CARTE RENFORT

## RESSOURCES

FORCE MINING : SUREXPLOITATION

DEPLETION : GISEMENT EPUISE

## CONSTRUCTION

UNIT BUILD LIMIT : LIMITE DE CONSTRUCTION D'UNITES

## But du jeu

Bienvenue dans *Starcraft the Boardgame* ! Un univers aux allures de champs de bataille, où 3 puissantes races s'affrontent pour la suprématie de la galaxie : les polyvalents *Terrans*, les mystérieux *Protoss* et les voraces *Zergs*.

Chaque race, déclinée en 2 *factions*, est identifiée par une couleur unique et un leader charismatique :

<i>Jim Raynor</i>	Terran	Bleu
<i>Arcturus Mengsk</i>	Terran	Rouge
<i>Tassadar</i>	Protoss	Jaune
<i>Aldaris</i>	Protoss	Orange
<i>Kerrigan</i>	Zerg	Violet
<i>The Overmind</i>	Zerg	Vert

Dans *SCBG*, 2 à 6 joueurs vont prendre possession d'une *faction* et la mener au combat. Par des moyens militaires, diplomatiques et économiques, ces joueurs vont tenter de conquérir des planètes afin d'assurer la suprématie exclusive de leur race sur la galaxie.

L'action principale se déroule sur des planètes formant le plateau de jeu. Certaines *zones planétaires* procurent à leur propriétaire des *ressources* (gas et minerais) ainsi que des *PV*. Ces *ressources* permettent de produire de nouvelles *unités*, *bâtiments* et *technologies*, alors que les *PV* participent de la victoire finale.

Il y a 3 manières de remporter la partie : être le premier à collecter 15 *PV* ; accomplir son *objectif spécial* ; ou éliminer toutes les autres *factions* en jeu. Si aucun camp n'y parvient, la victoire appartient alors à celui qui a réuni le plus de *PV*.

## Contenu de la boîte

- Le présent livret de règles,
- 180 figurines plastiques :

- 2 jeux d'unités *Terrans* :
  - 6 *Marines*
  - 3 *Ghosts*
  - 3 *Firebats*
  - 3 *Vultures*
  - 3 *Goliaths*
  - 3 *Siege tanks*
  - 3 *Wraiths*
  - 3 *Science Vessels*
  - 3 *Battlecruisers*
- 2 jeux d'unités *Zergs* :
  - 9 *Zerglings*
  - 6 *Hydralisks*
  - 3 *Ultralisks*
  - 3 *Queens*
  - 3 *Scourges*
  - 3 *Mutalisks*
  - 3 *Guardians*
- 2 jeux d'unités *Protoss* :
  - 6 *Zealots*
  - 3 *Dragoons*
  - 3 *High Templars*
  - 3 *Archos*
  - 3 *Reavers*
  - 3 *Scouts*
  - 3 *Arbiters*
  - 3 *Carriers*

- 12 Tuiles planètes
- 15 *Couloirs de navigation*
- 12 *Couloirs Z-axis* (2 pièces chacun, majeures et mineures)
- 1 *Piste de PV*
- 6 Marqueurs de *PV*
- 6 *Fiches de Faction*
- 6 *Feuille de référence*
- 1 *Marqueur de 1er joueur*
- 36 Marqueurs *ordre standard* (6 par faction)
- 18 Marqueurs *ordre spécial* (3 par faction)
- 36 *Bases*
- 90 *Péons*
- 42 *Transports*
- 40 *Bâtiments* (6 pour les *Zergs* et *Protoss* et 8 pour les *Terrans*)
- 38 *Modules* (4 pour les *Zergs*, 7 pour les *Protoss* et 8 pour les *Terrans*)
- 12 Marqueurs *planètes de départ*
- 20 Marqueurs *gisement épuisé*
- 26 Cartes *ressources*
- 108 Cartes *combat*
- 126 Cartes *technologie* (22 pour les *Zergs*, 20 pour les *Protoss* et 21 pour les *Terrans*).
- 70 Cartes *événements* (25 *Stage I*, 25 *Stage II* et 20 *Stage III*).

## Vue d'ensemble

### Unités militaires



Chaque figurine (6 couleurs pour les 6 *factions*), représente 1 *unité* militaire qu'un joueur peut construire dans ses *bases* durant le jeu.

### Planètes



Ces tuiles circulaires représentent les planètes de la galaxie et forment le plateau de jeu. Chaque planète consiste en plusieurs zones qui procurent soit des *ressources*, soit des *PV* à leur contrôleur.

### Couloirs de navigation



Ils représentent le vide interstellaire que les *unités* doivent traverser pour se déplacer d'une planète à l'autre. 2 planètes connectées par un *couloir de navigation* sont considérées adjacentes.

Les *couloirs Z-axis* symbolisent la nature tridimensionnelle de l'espace.



Ils connectent ensemble des planètes physiquement éloignées les unes des autres. Les Z-axis sont constitués de 2 éléments de même couleur et de même nombre. Durant la mise en place de la galaxie, chaque *pièce* est attachée à une planète différente. En cours de jeu, les joueurs peuvent emprunter un Z-axis afin de rejoindre n'importe quelle planète possédant l'autre moitié, comme si elles étaient adjacentes.

### Piste de PV et marqueurs



La piste de PV est utilisée pour tenir le compte des PV accumulés par chaque joueur durant la partie. Chaque fois qu'un joueur gagne 1 ou plusieurs PV, son compteur augmente. Au-delà de 15 PV, le marqueur est retourné verso.

### Fiches de Faction



Chacune contient des informations importante sur la *faction* du joueur : *capacités spéciales*, *objectif de victoire*, types d'*unités* que la *faction* peut construire. Elle indique également les *bâtiments* et *modules* possédés par le joueur.

### Feuilles de Référence



Elles résument les effets des différents *marqueurs ordres*, les *objectifs spéciaux* des joueurs, ainsi que la moyenne des *valeurs de combat* des *unités*.

### Marqueur de Premier joueur



Il permet de déterminer l'ordre de jeu à chaque round.

## Marqueurs Ordres basiques et spéciaux



Les ordres argentés représentent les 3 *ordres basiques* qu'un joueur peut exécuter (*construction*, *mobilisation* et *recherche*). Durant la *phase programmation* de chaque round, les joueurs placent ces *ordres* sur les planètes afin d'indiquer le type d'action à résoudre durant la *phase d'exécution* suivante. Les *ordres spéciaux*, dorés, fonctionnent de la même façon que les *ordres basiques* mais apportent des avantages supplémentaires. Un joueur peut toujours utiliser ses *ordres basiques*, à la différence des *ordres spéciaux* qui requièrent certains *modules* pour être utilisés.

### Marqueurs Bases



Placées sur les *zones planétaires*, les *bases* représentent le potentiel industriel et économique de chaque joueur (construction de nouvelles *unités* et collecte de *ressources*).

### Marqueurs Péons



Ils représentent le potentiel d'une *faction* à collecter et à utiliser les *ressources* pour payer les coûts des *structures* et des *unités*.

### Marqueurs Transports



Ils fonctionnent comme des ponts permettant aux *unités* de voyager entre planètes adjacentes. Ils sont placés directement sur l'un des *couloirs de navigation* attachés à la planète où ils sont construits.

Les *transports* ne sont pas des *unités* militaires et ne participent pas aux batailles. Un *transport* est immédiatement détruit s'il n'y a plus de *base amie* sur les planètes adjacentes à son *couloir de navigation*.

### Marqueurs Bâtiments



En début de partie, les joueurs ne peuvent entraîner qu'un certain type d'*unités* militaires. En construisant de nouveaux *bâtiments* sur leur *Fiche de Faction*, ils pourront développer des *unités* plus puissantes pour partir à l'assaut de la galaxie.

## Marqueurs Modules



En plus des *bâtiments*, les joueurs peuvent acquérir des *modules* pour leur *base* afin de profiter de nouvelles fonctionnalités.

## Marqueurs Planètes de départ



A l'effigie de chaque planète, ils permettent de mettre en place la galaxie en début de partie.

## Marqueurs Gisement épuisé



Durant la partie, un joueur peut choisir de *surexploiter* une mine pour gagner 1 *ressource* supplémentaire. Quand une zone est *surexploitée* une fois, un *marqueur jaune* est placé dans la zone. Quand elle est *surexploitée* une seconde fois, le *marqueur* est retourné sur sa *face rouge*, indiquant que la zone est définitivement vidée de toutes *ressources*.

## Cartes Ressources



Chaque zone produisant des *ressources* possède une *carte ressources*. Quand un joueur collecte des *ressources* d'une zone, il place 1 de ses *péons* disponibles sur sa *carte ressources* (1 *péon* = 1 *ressource* collectée). Quand la zone est *partiellement épuisée*, la carte est retournée. Si elle est complètement épuisée, la carte est retirée du jeu.

## Cartes Combat



Elles sont utilisées pour résoudre les conflits entre 2 *factions*. Chaque camp possède son propre deck. Les *valeurs des cartes combat* et leurs *capacités* varient d'une race à l'autre.

## Cartes Technologie



Comme pour les *cartes combat*, chaque *faction* dispose de son propre deck. A mesure que les joueurs dépensent des *ressources* pour acquérir de nouvelles *technologies*, celles-ci sont placées dans leur *deck combat* afin qu'elles en soient piochées. Bien que visuellement proches, les *cartes combat* et *technologie* sont bien séparées au début du jeu (ci-dessous le symbole *technologie*).



## Cartes Evènements



Piochées en cours de jeu, elles procurent aux joueurs des *capacités* uniques et la possibilité d'influencer le cours de la partie

Le verso des cartes est marqué d'un *I*, *II* ou *III*. Durant la mise en place de la galaxie, les cartes sont mélangées séparément par numéro et combinées de façon à constituer un seul *deck évènements*. Ce dernier agit parallèlement comme un *compteur*.



# Termes importants

**Unité** : figurine plastique à la couleur d'une des 6 factions. Notez que les *Scourges* et *Zerglings* ont 2 figurines sur leurs socles, bien qu'ils ne comptent que pour 1 unité.

**Ami/ amical** : défini les éléments du jeu appartenant à un même joueur.

**Ennemi/ adversaire** : défini les éléments du jeu appartenant à une faction adverse/ alliée.

**Zone** : région des planètes contenant soit du *gas*, du *minerais* ou des *PV*.

**Couloir de navigation** : vide spatial entre 2 planètes adjacentes. Un *couloir* appartient simultanément aux 2 planètes reliées. Lorsque les règles font référence aux *couloirs* d'une planète, sont concernés tous les *couloirs* connectés à cette planète.

**Zone vide** : zone ne contenant ni unités, ni base.

**Zone amie** : zone contenant une *base* ou des *unités* appartenant à un même joueur, sans présence de *base* ou d'*unités* ennemies. Les joueurs contrôlent toujours leurs zones amicales.

**Zone ennemie** : zone contenant une ou plusieurs *base/ unités* appartenant à un autre joueur.

**Joueur actif** : joueur qui exécute actuellement un de ses ordres.

**Planète active** : planète sur laquelle un ordre est actuellement exécuté.

**Race** : les 3 races du jeu (*Zergs*, *Terrans* et *Protoss*).

**Faction** : les 6 camps du jeu (2 par race). Il n'existe pas de relations entre races similaires (alliance).

**Destruction** : quand une *unité*, *transport*, *péon*, *base*, etc. est détruit, l'élément est rangé dans la boîte.

**Adjacent** : 2 planètes sont réputées adjacentes si connectées par un *couloir de navigation*. Peu importe la proximité géographique des zones entre elles ou par-rapport au *couloir*.

## Préparation du jeu

- 1) **Désignez le 1er joueur** : un joueur au hasard prend le *marqueur de 1<sup>er</sup> joueur* et le place devant lui.
- 2) **Choisir sa faction** : en commençant par le 1er joueur, chacun choisit une *faction* (au hasard ou non).
- 3) **Prendre son matériel** : chaque joueur prend possession de tous ses éléments de jeu (*figurines*, *deck combat*, *deck technologie*, *marqueurs ordres*, *bases*, *péons*, *transports*, *bâtiments* et *modules* + *Fiche de Faction*).
- 4) **Positionnez la piste de PV** : à côté de la *zone de jeu commune*. Chaque camp place son *marqueur de PV* sur la case 0.
- 5) **Placez les marqueurs gisement épuisé** : en tas, à proximité des joueurs.
- 6) **Préparez le deck événements** : séparez les 3 paquets (*I*, *II* et *III*) et mélangez-les séparément. Dans les parties à moins de 6 joueurs, retirez au hasard les cartes suivantes des *decks Stage I* et *II* :

- 5 joueurs : enlevez 5 cartes dans chaque *Stage*.
- 4 joueurs : enlevez 10 cartes dans chaque *Stage*.
- 3 joueurs : enlevez 15 cartes dans chaque *Stage*.
- 2 joueurs : enlevez 20 cartes dans chaque *Stage*.

Les cartes ainsi retirées sont rangées sans être dévoilées. Les 3 decks ainsi constitués sont ensuite empilés (*Stage I* au-dessus, suivi de *Stage II* et *Stage III* en bas). Ces cartes ne seront plus mélangées de la partie.

- 7) **Construction de la galaxie** : voir la section *Mise en place de la galaxie*, plus bas.
- 8) **Séparez les cartes technologie et combat** : pour former 2 decks. Les *decks technologie* sont placés sur chaque *Fiche de Faction* correspondante.
- 9) **Piochez les cartes combat** : les joueurs mélangent leurs decks et les placent dans leurs *zones de jeu* respectives. Après quoi, ils en piochent 6 cartes (les *Terrans* 8).

## Mise en place de la galaxie

Durant cette étape, chaque joueur va placer 2 planètes en jeu et sa *base* sur l'une d'elles :



- 1) **Planètes** : mélangez les *jetons planètes* dans un sac opaque. En commençant par le 1er joueur, chacun pioche alors 2 jetons, les révèle et prend les planètes correspondantes.

- 2) **Rangement** : rangez dans la boîte les *jetons planètes*, ainsi que les planètes non utilisées, les *cartes ressources* associées et les *factions* non jouées.
- 3) **Premier round de placement** : le 1er joueur choisit l'une de ses 2 planètes et la place au centre de la table. Il peut ensuite placer sa *base* dessus, dans la zone de son choix.
- Le joueur à sa gauche fait alors de même mais doit placer sa planète adjacente à la première. Il place un *couloir de navigation* entre les 2.
  - De la même façon, chaque joueur, en sens horaire, place 1 planète adjacente à une précédemment posée et place ou non sa *base* dessus.

Dès que chacun a pu placer 1 planète, passez à l'étape suivante.

- 4) **Second round de placement** : il se déroule de la même façon que le premier, avec 2 différences notables :
- Le dernier joueur à avoir placé sa planète le round précédent la place en premier. Puis, en sens anti-horaire, chaque joueur fait de même.
  - Si un joueur n'avait pas placé sa *base* sur la première planète, il **doit le faire** maintenant.

*Astuce : vous devriez placer votre base sur une planète riche en minerais étant donné son importance relativement au gas en début de partie. Vous devriez également placer votre base dans une zone contenant des PV, condition sine qua non pour en prendre possession.*

- 5) **Placez les couloirs de navigation/ Z-axis** : chaque joueur prend maintenant 2 marqueurs *Z-axis* identiques et, en débutant par le 1er joueur (en sens horaire), place ses 2 marqueurs sur le plateau de jeu. Placez la première *pièce* sur une planète et la seconde sur une **autre planète**. S'il n'y a plus d'espaces disponibles, aucune des 2 *pièces* n'est placée.

Les *Z-axis* connectent 2 planètes exactement comme les *couloirs de navigation*. Les 2 *pièces* d'un *Z-axis* ne peuvent jamais connecter la **même planète**.

- 6) **Distribution des cartes ressources** : chaque joueur prend maintenant les *cartes ressources* afférentes à sa planète et les place près de sa *Fiche de Faction*. Les autres cartes sont placées à portée de main.
- 7) **Positionnement des forces de départ** : les joueurs trouveront au verso de leurs *Fiches de Faction* les *unités* avec lesquelles ils débiteront la partie. En commençant par le 1er joueur (en sens horaire), chaque joueur place ses *unités* dans les zones de son choix sur la planète contenant sa base. Chacun fait de même ensuite avec son unique *transport* qui doit relier cette planète (via un *couloir basique* ou *Z-axis*). Enfin, chacun place ses *péons* dans sa *réserve*.

Il est important de bien respecter les *limites d'empilement* durant cette étape.

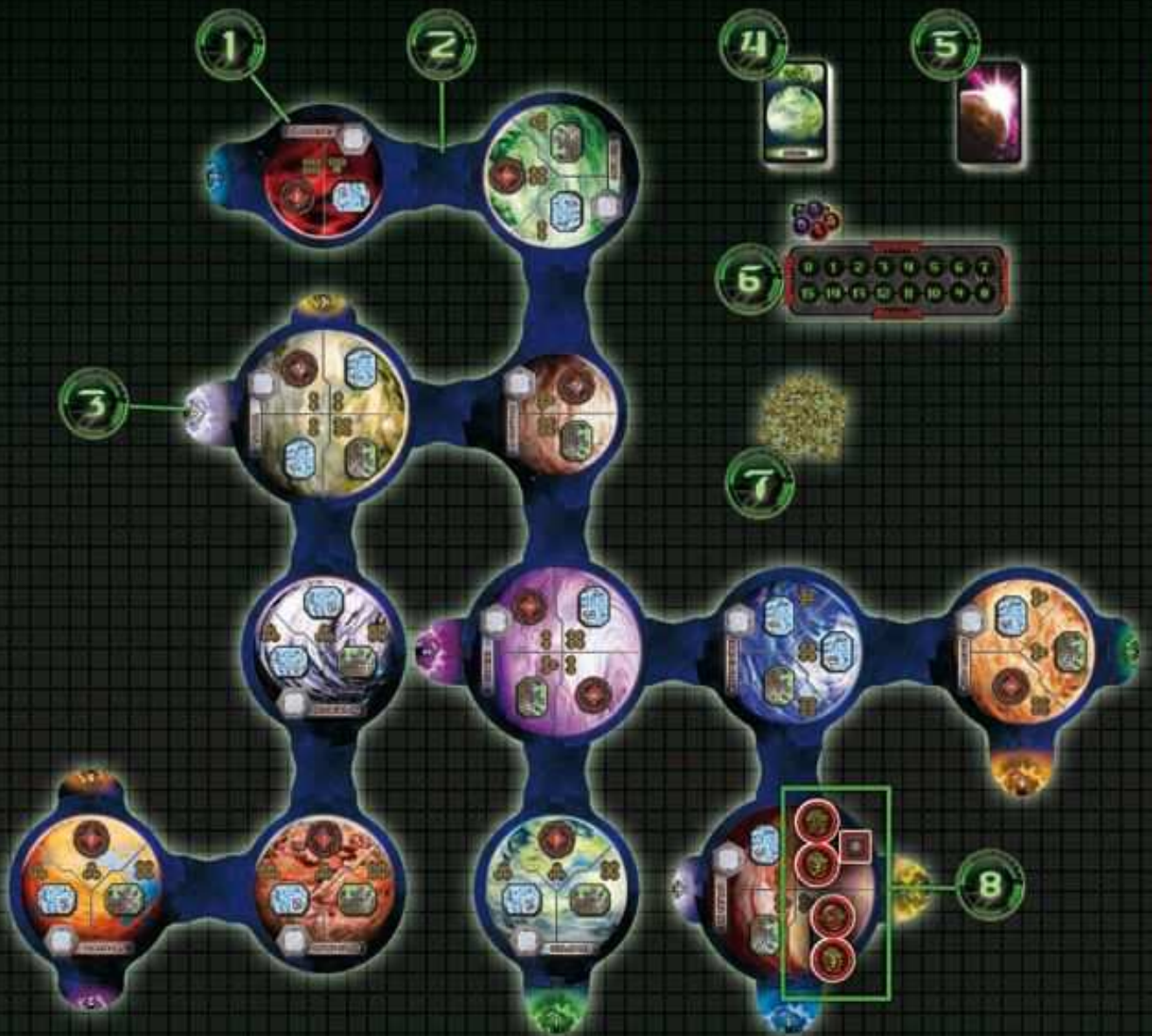
## Placement des couloirs de navigation



L'orientation d'une planète sur la table de jeu détermine le nombre de *couloirs de navigation* qui vont la relier aux planètes adjacentes. Les exemples ci-dessus montrent 2 orientations légales pour le placement de la planète *Chau Sara*. Dans l'exemple 1, 2 *couloirs de navigation* doivent être placés, tandis que dans l'exemple 2 un seul est nécessaire.



## Vue d'ensemble d'une partie



1) Planète

2) Couloir de navigation basique

3) Couloir Z-axis

4) Deck ressources

5) Deck évènements

6) Piste et marqueurs de PV

7) Marqueurs gisement épuisé

8) Unités et base de départ d'un joueur

## Zone de jeu individuelle



- |                         |                               |                       |
|-------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 1) Marqueurs ordres     | 6) Marqueurs bâtiments        | 11) Fiche de Faction  |
| 2) Marqueurs bases      | 7) Figurines                  | 12) Cartes ressources |
| 3) Marqueurs péons      | 8) Défausse des cartes combat | 13) Deck technologies |
| 4) Marqueurs transports | 9) Réserve de péons           |                       |
| 5) Marqueurs modules    | 10) Deck de cartes combat     |                       |

## Fiche de Faction



- |                                   |                               |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| 1) Nom de faction                 | 6) Place du deck technologies |
| 2) Objectif spécial de faction    | 7) Ressources permanentes     |
| 3) Capacités de race              | 8) Espaces modules            |
| 4) Réserve de péons indisponibles | 9) Icônes résumé d'unité      |
| 5) Réserve de péons               | 10) Espaces bâtiments         |

# ROUNDS DE JEU

SCBG se joue en un certain nombre de *rounds* durant lesquels les joueurs planifient et exécutent leurs *ordres*, et regroupent leurs troupes. Un *round* de jeu se décompose en 3 phases :

- *Planification*
- *Exécution*
- *Regroupement*

Durant la *phase de planification*, les joueurs placent leurs *ordres* face cachée sur les planètes, à tour de rôle. Ils ont le choix parmi les suivants : *mobilisation*, *construction* et *recherche* (voir « *Les ordres* » page 14). Une fois que tous ont placé leurs 4 ordres, ils passent à la *phase d'exécution*.

Durant la *phase d'exécution*, les joueurs résolvent leurs *ordres*, l'un après l'autre : déplacer ou construire des *unités*/ améliorer des *bases*/ rechercher de nouvelles *technologies*, en fonction de l'*ordre* résolu. Une fois que tous les *ordres* de tous les joueurs ont été exécutés, ils passent à la *phase regroupement*.

Cette dernière phase intervient à la fin de chaque *round* de jeu. Lors de celle-ci, chaque joueur récupère ses *péons* assignés, reçoit des *cartes ressources* pour les nouvelles zones conquises, et gagne éventuellement des *PV*. On vérifie également si un joueur a rempli ou non l'une des *conditions de victoire*.

Les sections qui suivent détaillent les étapes de chaque phase de façon à offrir une vue d'ensemble des mécanismes du jeu. Les points de règles plus complexes (*combat*, etc.) seront abordés un peu plus loin.

## Phase de planification

Chaque joueur doit placer 4 *ordres* sur les planètes constituant la galaxie.

Le premier joueur commence : il choisit secrètement un *marqueur ordre* et le place, face cachée, sur la *zone ordre* d'une planète éligible. Les autres joueurs ne doivent pas en prendre connaissance.

Ensuite, le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite en sens horaire. Le premier joueur place alors un 2<sup>ème</sup> *ordre* et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs 4 *ordres*.

Comme vous pouvez le constater, cette phase est composée de 4 cycles durant lesquels chacun place 1 *ordre* de son choix.

Les règles suivantes s'appliquent pour le placement des *ordres* :

- Un joueur peut le placer : soit sur une planète contenant des *unités* ou une *base* amie, soit sur une planète adjacente à une planète contenant au moins 1 *base* ou 1 *unité* amie.
- Si un joueur souhaite placer son *ordre* sur une planète qui en contient déjà, il doit le placer au-dessus des autres (voir le schéma « *Pile* » page 16). Il n'y a pas de limite.
- Une fois placé, plus personne ne peut en prendre connaissance jusqu'à sa résolution durant la *phase d'exécution*. Par contre, les joueurs peuvent parfaitement consulter le dos des marqueurs afin de connaître leur position dans la pile et la *faction* propriétaire.

- Un joueur ne peut placer d'*ordres spéciaux* que s'il a construit les *modules* prérequis sur sa *Fiche de Faction* (voir pages 23 à 25).

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs 4 *ordres*, ils procèdent à leur résolution.

## Phase d'exécution

Les joueurs résolvent leurs *ordres*, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour ce faire, le premier joueur choisit 1 de ses *ordres visibles* en haut de la pile, le révèle, le résout et le replace dans sa *zone de jeu individuelle*. Puis le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les *ordres* aient été exécutés. Un joueur doit toujours résoudre un *ordre* durant son tour, si possible (on ne « passe » pas son tour).

Pour plus de détails concernant la résolution de chaque *ordre*, consultez les pages 14 et 23.

### Alternative : piocher une carte évènements

Dès qu'un joueur a choisi son *ordre* et l'a révélé, il peut décider de piocher une *carte évènement* au lieu de le résoudre. Il le défausse alors dans sa *zone de jeu* et pioche 1 carte du *deck évènements*.

La carte piochée doit être placée devant le joueur, face cachée, jusqu'à la *phase regroupement*. Ni lui ni les autres joueurs ne doivent en prendre connaissance.

*Astuce* : Le système de la pile d'ordres rend aléatoire le moment exact de leur exécution et il n'est pas rare de n'avoir plus aucun intérêt à résoudre tel ou tel ordre. Dans ce cas, il peut être plus judicieux de piocher une carte évènement à la place.

### Ordres court-circuités

Un joueur ne peut exécuter un *ordre* que s'il est *visible*, en haut d'une pile. Si tous ses *ordres* sont dissimulés par ceux des adversaires, le joueur est dit « *court-circuité* ». Il doit alors piocher 1 *carte évènements* au lieu de jouer un *ordre*. Le jeu se poursuit avec le joueur à sa gauche.

Dès qu'un joueur a exécuté ses 4 *ordres* dans un *round de jeu*, il a fini de jouer et n'est pas considéré « *court-circuité* » (il ne pioche donc pas de *carte évènements*).

## Phase de regroupement

Respectez les étapes suivantes :

- 1) Détruisez les bases et les transports : tous les joueurs vérifient simultanément s'ils possèdent des *unités* dans une zone contenant une *base* ennemie : si tel est le cas, elle est détruite.  
Puis, chacun vérifie si les *transports* en jeu sont « connectés » à une *base* amie de l'un ou l'autre côté du *couloir de navigation*. Si ce n'est pas le cas, lesdits *transports* sont détruits.
- 2) Perte des cartes ressources : pour ne pas perdre ses *ressources*, un joueur doit remplir les 2 conditions suivantes :
  - Posséder une *base* sur la planète correspondant à la carte. Sinon, toutes les cartes de cette planète sont perdues.
  - La zone correspondante à chaque *carte ressources* ne doit contenir ni *unités*, ni *base* ennemies.

Les cartes ainsi perdues sont replacées dans le deck *ressources*.

**Important** : les *péons* affectés à une *carte ressources* perdue sont immédiatement détruits.

- 3) **Acquérir des cartes ressources** : pour chaque planète contenant une de leurs bases, les joueurs gagnent 1 carte par zone amie (si le joueur est le seul à posséder une *base* sur la planète, il gagne les *cartes ressources* pour chaque zone déserte).

*Astuce* : si un ennemi construit une base sur une planète où vous aviez déjà pris possession des *cartes ressources* des zones vides, vous les conservez jusqu'à ce que l'ennemi prenne effectivement le contrôle de ces zones.

Quand un joueur gagne une *carte ressources*, elle doit être placée près de sa *Fiche de Faction*, face non épuisée visible.

- 4) **Récupération des péons** : chaque joueur déplace tous ses *péons* de sa zone *péons indisponibles* + tous ceux assignés à des *cartes ressources* (y compris celles *permanentes*) dans sa *réserve de péons*. Ces derniers seront de nouveau disponibles pour collecter des *ressources* lors du prochain *round*.

- 5) **Gagner des PV** : certaines planètes possèdent une zone qui procure des *PV* à leur contrôleur (symbole ci-dessous). Le nombre de *PV* gagnés est indiqué dans le cercle rouge.



Lors de cette étape, chaque joueur additionne les *PV* des zones qu'il contrôle.

- 6) **Vérifiez les conditions de victoire normale** : Si un joueur a accumulé 15 *PV* ou plus, il remporte la partie (voir page 13). Si aucun joueur n'y est parvenu, poursuivez avec l'étape 7.

- 7) **Vérifiez les conditions de victoire spéciale** : si un des joueurs a accompli son *objectif spécial*, il remporte le jeu. Sinon, enchaînez sur l'étape 8.

- 8) **Jouer des cartes événements** : les joueurs prennent maintenant connaissance, en secret, des *cartes événements* qu'ils ont piochées durant la *phase d'exécution*. Ensuite, en débutant par le 1er joueur et en sens horaire, chaque joueur choisit et applique les effets d'une seule *carte événements*. Après quoi, les autres cartes sont révélées et défaussées sans autres effets.

Une carte résolue est normalement défaussée, sauf s'il est précisé qu'elle doit être placée dans la *zone de jeu* du joueur.

**Note** : tout joueur qui possède une carte « *The End Draws Near* » doit la jouer sans tenir compte des autres *cartes événements*. Dans le cas improbable où un joueur en aurait plusieurs exemplaires, il doit les jouer toutes, l'une après l'autre.

Les cartes *The End Draws Near* jouées ne sont pas défaussées mais placées à côté du plateau de jeu. Quand 2 ou plusieurs cartes sont ainsi posées, la partie se termine à la fin de cette étape.

- 9) **Défausser les cartes combat** : chaque joueur défausse les cartes de son choix en excès (toutes les *factions* ont une limite de 6, les *Terrans* 8). Notez que certaines *capacités* permettent d'augmenter cette limite initiale.

Seules les cartes effectivement en main sont concernées par cette limite : les cartes posées en jeu, telles que les *technologies*, ne comptent pas.

- 10) **Marqueur de 1er joueur** : il passe au joueur à gauche du 1<sup>er</sup> joueur.

## Destruction des bases et transports

1) Durant l'étape 1 de la *phase regroupement*, chaque joueur vérifie s'il possède ou non des *unités* dans une zone contenant une *base* ennemie. Etant donné que le joueur vert possède un *Ultralisk* dans la même zone qu'une *base* rouge, il la détruit instantanément.

2) Après la destruction des *bases*, chaque joueur vérifie que ses *transports* disposent bien d'une *base* sur au moins 1 des 2 planètes adjacentes. Etant donné que la *base* sur *Helios* a été détruite, le *transport* rouge (entre *Helios* et *Torus*) est détruit. L'autre *transport*, adjacent à *Pridewater*, n'est pas éliminé vu la présence d'une *base* sur cette planète.

## Gagner la partie

La partie peut s'achever de 4 manières :

- **Victoire normale** : un ou plusieurs joueurs ont accumulé 15 PV durant l'étape 6 de la phase regroupement.
- **Victoire spéciale** : un ou plusieurs joueurs ont accompli leur objectif spécial durant l'étape 7 de la phase regroupement.
- **Fin du jeu** : 2 cartes « The End Draws Near » ou plus ont été placées dans la zone de jeu commune à la fin de l'étape 8 de la phase regroupement.
- **Victoire par élimination** (rare) : tous les joueurs sauf un sont éliminés.

### Victoire normale

A la fin de l'étape 6, si un ou plusieurs joueurs ont accumulé 15 PV ou plus, la partie s'achève et la faction qui en a réuni le plus grand nombre l'emporte.

En cas d'égalité, comparez le total de ressources, gas et minerais (pas le nombre de cartes). Si cela ne suffit pas, comparez le nombre de zones contrôlées. En cas d'égalité persistante, passez au nombre de bases et si cela n'est toujours pas suffisant, au nombre de péons dans la réserve de la Fiche de Faction. Dans le cas improbable où l'égalité persisterait toujours, les joueurs partagent la victoire...

### Victoire spéciale

Chaque faction possède un objectif de victoire unique. Lors de l'étape 7, si un joueur accomplit son objectif, le jeu s'achève immédiatement et il gagne la partie.

Si 2 ou plusieurs joueurs sont à égalité, celui qui possède le plus de PV l'emporte. Si cela ne suffit pas à les départager, utilisez la liste de départage des égalités ci-dessus.

Notez bien que l'objectif d'Aldaris est une exception à ces règles, comme expliqué ci-après.

L'objectif spécial d'Aldaris est une exception aux règles dans la mesure où il peut être accompli en dehors de l'étape 7 de la phase regroupement :

« Le nombre de PV requis pour que les adversaires remportent une victoire normale augmente de 15 à 20 PV. Quand 2 ou plusieurs cartes événements « The End Draws Near » sont jouées, la faction Aldaris gagne immédiatement le jeu ».

A la différence des autres objectifs spéciaux, celui-ci change les conditions de victoire des autres joueurs de 2 manières :

- D'une part, il oblige tous les autres joueurs à collecter 5 PV de plus que la normale.
- Ensuite, seule la faction Aldaris remporte la partie quand surviennent 2 cartes « The End Draws Near ». Peu importe le nombre de PV engrangés par les joueurs.

Notez bien cependant que les conditions de victoire des objectifs spéciaux et par élimination ne sont pas affectées.

### Délai d'attente impératif : Stage III

Certains objectifs spéciaux nécessitent d'attendre le stage III pour être accomplis. Tant que des cartes Stage I et II sont présentes dans le deck événements, le jeu se poursuit normalement.

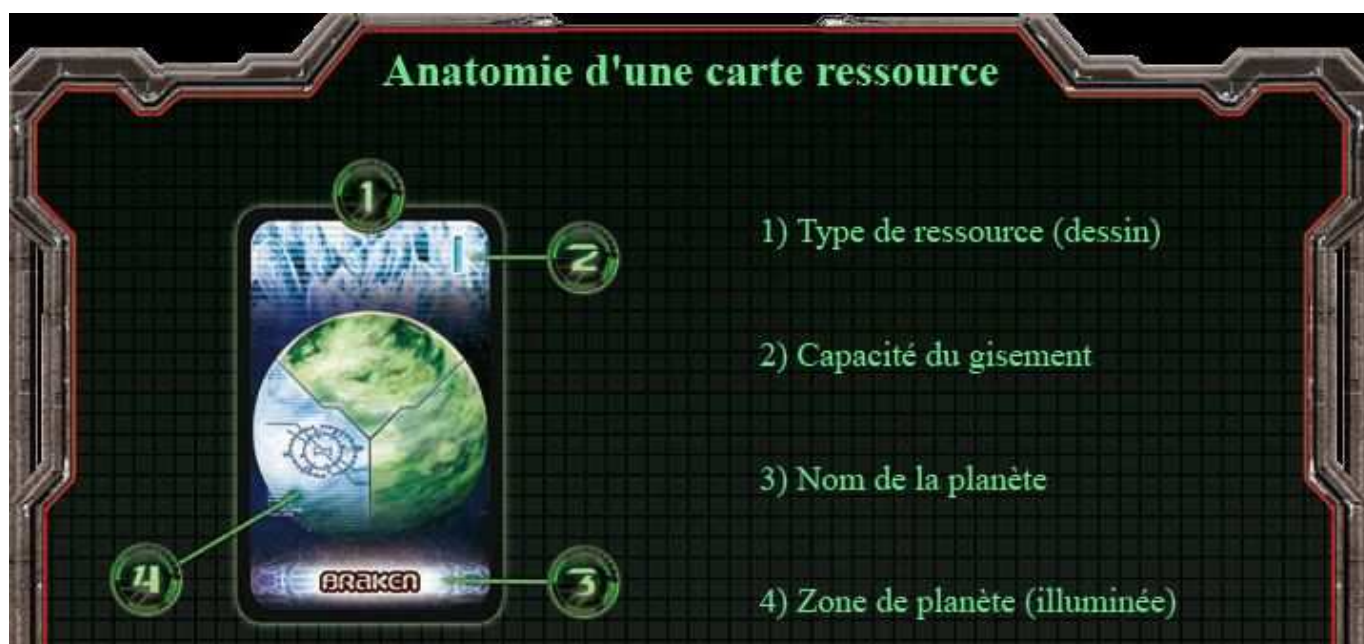
### Fin du jeu

A la fin de l'étape 8 de la phase regroupement, si 2 ou plusieurs cartes événements « The End Draws Near » sont présentes dans la zone de jeu commune, la partie s'achève immédiatement et le joueur avec le plus de PV l'emporte. Si 2 ou plusieurs joueurs sont à égalité, reportez-vous à la liste de départage des égalités, ci-contre.

Rappelez-vous que les cartes « The End Draws Near » restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.

### Victoire par élimination

Si, à un moment donné, un joueur n'a plus de bases ni d'unités sur le plateau, il est immédiatement éliminé du jeu. Un joueur éliminé ne peut plus remplir aucune condition de victoire, ni placer aucun ordres, jouer des cartes événements, etc. Tous ses ordres dans les piles d'ordres sont défaussés au fur et à mesure de leur apparition.



## LES RESSOURCES

Rempporter une partie de SCBG nécessite une gestion aussi attentive des combats que de ses *ressources*. Renforcer son économie de guerre constitue un des objectifs majeurs des joueurs afin de développer efficacement leur camp : *construction d'unités*, de *bases*, de *transports*, acquisition de *technologies*, etc.

Pour accomplir ces actions, les joueurs ont recours à des *ordres construction et recherche*, abordés en détails ci-dessous. Mais avant d'aborder ces points, il est important d'appréhender la façon dont sont acquises ces *ressources* qui permettent de payer les coûts des différentes actions des joueurs.

### Coût en ressources



Toute construction dans SCBG requière de dépenser des *ressources*. Le coût des *transports*, *péons* et *unités* est indiqué sur chaque *Fiche de Faction* :

Le coût des *bases*, *bâtiments* et *modules* figure sur les marqueurs correspondants :



Idem pour les *cartes technologie* :



### Payer avec ses ressources

Les joueurs paient leurs dépenses en assignant des *péons* sur leurs *cartes ressources* disponibles, depuis leur *réserve de péons*. Pour chaque *péon* placé, le joueur collecte (et paye) 1 *ressource* correspondante.

**Important** : quand ils paient avec leurs *ressources*, les joueurs peuvent utiliser n'importe quelles *cartes ressources* et pas seulement celles de la planète active.

Chaque *carte ressources* possède une capacité en *ressources/péons* (1 à 3). Une fois assignés, les *péons* restent attachés à la carte jusqu'à la *phase regroupement*.

### Ressources permanentes



Il y a 2 *ressources* préimprimées sur toutes les *Fiches de Faction* : elles représentent les *ressources permanentes* (inépuisables) issues des mondes d'origines des 3 belligérants. A retenir :

- Ces *ressources* ne sont pas liées à une zone en particulier et ne peuvent donc jamais être soustraites à leurs propriétaires,
- Elles ne peuvent pas être *surexploitées* (voir ci-après).

### Surexploitation et gisement épuisé

*Surexploiter* une mine permet de collecter 1 *ressource* supplémentaire d'une *carte ressources* : le joueur place un *péon* supplémentaire, au-delà de sa *capacité*. La mine est alors *partiellement épuisée* (la carte est retournée sur sa face jaune) et un marqueur *gisement partiellement épuisé* (jaune) est placé dans la zone correspondante.

Si la *carte ressources partiellement épuisée* est à nouveau *surexploitée*, elle est immédiatement retirée du jeu (replacée dans la boîte) et les *péons* présents sont renvoyés dans la *réserve de péons indisponibles* du joueur. Le marqueur *gisement épuisé* est alors retourné sur sa face rouge pour indiquer que la zone ne pourra plus produire de *ressources* jusqu'à la fin de la partie.

Un joueur peut siphonner intégralement une *carte ressources* en une seule *construction* ou *recherche* : il place alors 2 *péons* de plus que la *capacité* de la carte et collecte ces 2 *ressources* supplémentaires. La carte est alors retirée de la partie et les *péons* renvoyés dans la *réserve de péons indisponibles* du joueur. Un marqueur *gisement épuisé*, face rouge, est posé sur la zone.

**Important** : il est impossible de *surexploiter* les *ressources permanentes*.

*Astuce* : n'hésitez pas à pratiquer la politique de la terre brûlée si vous estimez qu'une de vos zones est en passe d'être perdue...

*Astuce* : ne surexploitez vos *ressources* qu'à bon escient ! Il existe certaines cartes dans le jeu qui permettent de condamner des mines qui n'ont été que partiellement épuisées !

*Astuce* : parce que vos *ressources permanentes* sont indestructibles, vous courez moins de risques en y assignant prioritairement vos *péons*.

## ORDRES BASIQUES

Cette section aborde en détails les différents *ordres basiques* (*construction*, *mobilisation* et *recherche*) qui seront résolus durant la *phase d'exécution*. Les *ordres spéciaux* seront détaillés plus loin (page 23).

*Astuce* : n'oubliez pas que vous pouvez toujours piocher une *carte événements* au lieu d'exécuter un *ordre* placé dans la pile d'*ordres*.

### Ordre construction



C'est votre principal outil pour développer votre camp : *péons*, *transports*, *unités*, *bases*, *bâtiments* et/ ou *modules*.

### Séquence de construction

Les joueurs disposent des options suivantes, dans cet ordre :

- 1) Si le joueur actif possède 1 *base* sur la planète active, il peut construire un nombre quelconque de *péons* et de *transports*, mais aussi un nombre d'*unités* égal à sa *limite de construction d'unités*.
- 2) Si le joueur actif possède au moins 1 *base* ou 1 *unité amie* sur la planète active, il peut améliorer ses *bases* en achetant 1 *bâtiment* et/ ou 1 *module* à placer sur sa *Fiche de Faction*.
- 3) Si le joueur actif possède au moins 1 *unité amie* sur la planète active, mais pas de *base*, il peut en construire une.

L'ordre de résolution de cette séquence est **impératif**.

Il est important de bien intégrer ces règles :

- Pour construire des *péons*, *transports*, *unités*, un joueur doit posséder 1 *base* sur la planète active.
- Pour acheter des *améliorations de base* (*bâtiments* et *modules*), un joueur doit posséder soit 1 *unité amie* soit 1 *base amie* sur la planète active.
- Pour construire 1 *base*, un joueur doit avoir 1 *unité amie* sur la planète active.

Autre façon de s'en souvenir : si le joueur actif ne possède pas de *base* sur la planète active, sautez la première étape de cette *séquence de construction*.

Si le joueur actif ne possède ni *base*, ni *unité amie* sur la planète active, la séquence n'a aucun effet.

### Construire des péons

Comme vu dans la section « Payer avec ses ressources » (pages 14), même si un joueur possède de nombreuses *ressources*, il ne sera pas capable de les collecter toutes sans un nombre équivalent de *péons*. Si un joueur possède une *base* sur la planète active, il peut construire des *péons* supplémentaires.

Pour ce faire, le joueur paie simplement leur coût en *ressources* et les place dans la *zone de péons indisponibles* de sa *Fiche de Faction*. Il peut en construire autant qu'il souhaite durant l'exécution d'un *ordre construction*.

### Construire des transports

Si un joueur possède une *base* sur la planète active, il peut construire des *transports*. Le joueur paie simplement leur coût en *ressources* et les place directement sur les *couloirs de navigation* (*basiques* ou *Z-Axis*) adjacents à la planète active.

Un joueur peut construire un nombre quelconque de *transports* durant un *ordre construction*, mais il ne peut placer qu'un seul *transport* sur un *couloir de navigation* donné. Notez bien que tous les joueurs peuvent avoir un *transport* chacun sur un *couloir* donné (la présence de *transports* ennemis n'est pas gênante).

*Astuces* : construire un *transport* entre 2 planètes vous permet de déplacer autant d'*unités* que voulues entre elles avec un seul *ordre mobilisation*. Il n'est pas nécessaire de construire plus de *transports*.

### Construire des unités

Si un joueur possède une *base* sur la planète active, il peut construire autant d'*unités* que sa *limite de construction d'unités*. La limite de départ des *Protoss* est de 2 et peut être augmentée en achetant des *modules* (voir page 25). Pour les *Zergs*, cette limite fonctionne différemment comme expliqué sur leur *Fiche de Faction* (voir aussi page 25).

Chaque joueur est également limité par les *bâtiments* construits sur sa *Fiche* : chaque *unité* dépend d'un type de *bâtiment*. Toutes les *factions* débutent le jeu avec un *bâtiment* préimprimé sur leur *Fiche* personnelle.

Pour construire une *unité*, un joueur paie son coût en *ressources* et la place dans une zone amie ou vide de la planète active.

Les joueurs doivent respecter la *limite d'empilement* quand ils placent de nouvelles *unités* sur la planète active. Gardez bien à l'esprit cependant qu'un joueur peut détruire à tout moment ses propres *unités*, **sauf durant une bataille**.

### Construire des bases

Chaque fois qu'un joueur exécute un *ordre construction*, il peut construire 1 *base* sur la planète active.

Pour ce faire, le joueur actif doit sélectionner une zone sur cette planète qui contient au moins 1 *unité amie* et payer les *ressources* correspondantes. La base est ensuite placée dans la zone choisie.

**Important** : chaque joueur ne peut avoir **qu'une seule base** sur chaque planète. Une fois construite, il faut attendre sa destruction pour la reconstruire. Il est impossible de construire une *base* dans une zone contenant une *base* ennemie.

*Astuce* : rappelez-vous que vous ne pouvez construire une base que si des *unités amies* sont présentes et que vous ne pouvez construire des *unités* que si vous possédez une base.

L'interdépendance est totale. Une expansion efficace dans l'univers requiert donc d'envoyer d'abord des *unités* pour construire des bases et ensuite d'entraîner des *unités* pour capturer les *ressources*/ *PV adjacents*.

### Améliorer des bases

Chaque fois qu'un joueur exécute un *ordre construction*, il peut acquérir 1 *bâtiment* et/ ou 1 *module* afin de bénéficier de nouveaux avantages. Rappelez-vous : il faut posséder au moins une *unité* ou une *base amie* sur la planète active.

Le joueur collecte alors suffisamment de *ressources* pour payer ses *améliorations* et les place sur sa *Fiche de Faction*.

**Important** : ces *améliorations* profitent immédiatement à toutes les *bases* du joueur sur le plateau de jeu, anciennes et nouvelles.

Les *bâtiments* et *modules* sont abordés en détails plus loin, pages 23 à 25.

### Ordre Mobilisation



Il permet de déplacer des *unités* dans les zones de la planète active. Si des *unités* d'un joueur entrent dans une zone contenant des adversaires, une bataille s'engage une fois le mouvement terminé (voir page 18).

Durant un mouvement, un joueur peut accomplir l'une de ces actions ou les 2 :

- 1) **Déplacement**
  - Déplacer des *unités* d'une ou plusieurs zones de la planète active vers une ou plusieurs zones de la même planète.
  - Transporter des *unités* d'une ou plusieurs zones de planètes adjacentes vers une ou plusieurs zones de la planète active.
- 2) **Résoudre une bataille** (séquence détaillée, page 18).

**Important** : tous les déplacements se font à **destination de la planète active**.

### Restriction des mouvements dans les zones ennemies

Lors d'un mouvement, un joueur peut déplacer ses *unités* vers un nombre quelconque de zones vides ou amies, mais seulement vers 1 **zone ennemie**. Autrement dit, un joueur ne peut déclencher qu'une **seule bataille** par *ordre de mobilisation*.

## Transporter des unités

Les *transports* fonctionnent comme des ponts entre les planètes. Si 2 planètes sont connectées par un *couloir de navigation*, n'importe quel joueur possédant un *transport* sur place peut déplacer ses troupes d'une planète à l'autre, dans n'importe quelle zone. Rappelez-vous : les mouvements se font toujours à **destination de la planète active**.

## Limite d'empilement et mouvements

Le nombre d'*unités* d'une zone ne peut excéder le nombre de cercles jaunes préimprimé. Seule exception : durant les batailles, un joueur peut dépasser cette limite de 2. Les *unités* du défenseur, déjà présentes dans la zone, ne comptent pas dans la *limite d'empilement* de l'attaquant.

*Astuce* : comme l'attaquant peut dépasser la limite d'empilement de 2 unités, il lui sera toujours possible d'être en supériorité numérique par-rapport au défenseur. Pensez-y quand vous planifiez vos tactiques défensives.

## Ordre recherche



Il permet d'acquérir des *cartes évènements* et *combat* et d'acheter des *cartes technologie*.

**Important** : pour exécuter cet *ordre*, le joueur doit posséder une *base* sur la planète active.

## Séquence de recherche

- 1) Piochez 1 *carte évènements* (obligatoire) : le joueur la pose face cachée sous sa *Fiche de Faction*, sans la regarder.
- 2) Piochez 3 *cartes combat* (optionnel).
- 3) Achetez une *technologie* (optionnel) : le joueur actif prend tous les exemplaires de même nom dans son *deck technologies*, mais ne paie le coût qu'une fois. Les *points noirs* au bas des cartes indiquent le nombre total d'exemplaires. Il lit ensuite les effets des cartes aux autres joueurs et les ajoutent à son *deck combat* (elles sont désormais considérées comme des *cartes combat*).
- 4) Mélanger le *deck combat* (si une *technologie* a été achetée) : le joueur remélange son deck avec les cartes défaussées.

Note : si le joueur actif n'a pas acheté de *technologie* ou si elle a été placée dans sa *zone de jeu* (et non pas dans son *deck combat*), il ne remélange pas son deck.

*Astuce* : pour accélérer la partie, le joueur suivant peut décider d'exécuter son ordre pendant que le joueur actif cherche sa *technologie*.

*Astuce* : le *deck* de *cartes évènements* sert également de *compte-tours*. Les joueurs en passe de remporter la partie peuvent donc avoir tout intérêt à accélérer la pioche de ces cartes via des *ordres recherche* ou en s'abstenant d'exécuter leurs ordres pour piocher (voir page 11).

## La pile d'ordres

Quand les joueurs placent leurs ordres sur les planètes durant la *phase de programmation*, ils les empilent.

Durant la *phase d'exécution* de son tour, un joueur a la possibilité d'exécuter un de ses ordres si, et seulement si il est placé au sommet de la pile (visible).

Quand un joueur termine son action, il retire l'ordre du jeu et le replace dans sa *zone de jeu*, révélant par la même l'ordre du dessous.

Par ce système, le premier ordre placé dans la pile est automatiquement le dernier à être exécuté.

C'est un concept très important à appréhender : les bons joueurs sauront en tirer partie en cours de jeu. Exemple : il est possible de retarder les actions des adversaires en plaçant des ordres sur leurs propres *marqueurs*.

**Important** : les joueurs ne peuvent placer d'ordres que sur les planètes sur lesquelles ils disposent de *bases* et/ ou *unités*, ou sur une planète adjacente à une telle planète.



## Couloirs de navigation Z-axis

### Placement des transports sur les couloirs Z-axis

En termes de jeu, 2 planètes qui sont connectées par des *Z-axis* sont considérées adjacentes. Les joueurs peuvent construire des *transports* sur ces couloirs comme sur n'importe quel autre *couloir de navigation*. Pas de différences en termes de règles.

La seule différence pratique consiste en les 2 pièces d'un *Z-axis*. Quand un joueur construit un *transport* sur un tel *couloir*, il doit le placer sur la pièce la plus large des 2.

### Avertissement : couloir Z-axis occupé

Quand un *transport* est construit sur un *couloir Z-axis*, la plus petite des 2 pièces est retournée sur sa face "*avertissement*" pour prévenir les joueurs d'un risque d'invasion potentiel. Si le ou les *transports* sont détruits par la suite, retournez la pièce sur sa face "*normal*".



Notez également que les *couloirs* des 2 pièces de chaque *Z-axis* n'ont aucun rapport avec les couleurs des *factions* en jeu. Les *Z-axis* de couleur verte ne sont pas contrôlés par l'*Overmind* ou *Jim Raynor*.

## Révéler des cartes Renforts

### Jouable ou pas ?

Quand un joueur joue une *carte renfort* avec sa *carte combat*, aussitôt que les cartes sont révélées, vérifiez si l'une des icônes de la *carte renfort* correspond à l'unité en première ligne. Si ce n'est pas le cas, la carte est défaussée sans effet.

Exception : certaines cartes possèdent une icône "*soutien spécial*". En ce cas, l'icône doit correspondre à l'unité en première ligne OU à une des unités en soutien.

*Exemple : Arcturus Mengsk a un Wraith soutenu par un Science Vessel lors d'une escarmouche. En plus de sa carte combat, il joue la carte renfort "irradiate", qui lui donne la capacité splash damage quand un Science Vessel est présent. Ce qui est le cas. Même si ce vaisseau est détruit plus tard dans le combat, l'effet de la carte reste acquis.*

### Jouer une carte renfort seule

En certaines situations, un joueur peut être amené à jouer une *carte renfort* seule, au lieu d'une *carte combat*. Mis à part une erreur, cela peut être dû à la pioche d'une carte au hasard, prévue par les règles.

Dans ces 2 cas, la *carte renfort* doit être défaussée et le joueur doit piocher une nouvelle carte dans son deck, jusqu'à piocher une *carte combat*.

### Cartes renforts et unités détruites

Quand une *carte renfort* a été jouée légalement, peu importe que l'unité en première ligne ou en soutien correspondante soit détruite un peu plus tard.

# COMBAT

## Les bases du combat

Les sections suivantes abordent les généralités du combat afin d'offrir une vue d'ensemble d'une escarmouche.

De plus amples détails sur les termes et concepts abordés sont donnés un peu plus loin.

## Débuter une bataille

Quand le joueur actif déplace des troupes dans une zone contenant des *unités* ennemies, il déclenche une bataille. Le joueur actif est l'attaquant et le joueur passif, le défenseur. Chaque bataille consiste en un certain nombre d'escarmouches durant lesquelles chaque camp essaie de détruire les *unités* adverses. Chaque escarmouche est résolue par le biais de *cartes combat*.

## Fin d'une bataille

Quand toutes les escarmouches ont été résolues, la bataille est terminée. S'il n'y a plus aucun défenseurs survivants dans la zone contestée, l'attaquant est victorieux. Si des défenseurs ont survécu, ils gardent le contrôle de la zone : l'attaquant a échoué et doit retraiter.

## Définir les duels/ escarmouches

Au début de la bataille, le joueur actif rassemble toutes les *unités* de la zone (attaquants et défenseurs) et les accouplent par paire : 1 attaquant pour 1 défenseur. Aucune *unité* ne peut faire partie de plusieurs escarmouches et l'attaquant doit toujours réaliser **autant de paires que possible**. En conséquence, il y aura donc toujours autant d'escarmouches que d'*unités* en défense (sauf si certaines d'entre elles possèdent la capacité *assist*, voir page 24).

Sauf si l'attaquant et le défenseur possèdent le même nombre d'*unités*, le joueur actif aura probablement des figurines en excès. Elles serviront de *soutiens* lors du combat.

## Première ligne et soutiens

Toutes les *unités* appariées sont en *première ligne*, tandis que les autres sont en *soutien*. Une fois les paires définies, l'attaquant assigne ses *soutiens* aux escarmouches, 1 *unité* à la fois. Tous les *soutiens* peuvent être assignés à la même escarmouche ou répartis, au choix du joueur.

Un *soutien* ajoute sa *valeur de soutien* à la force de l'*unité* en *première ligne*.



**Important** : chaque belligérant doit assigner tous ses *soutiens* aux escarmouches en cours, s'il en a. Généralement, seul l'attaquant sera concerné, sauf exception (ex : unités avec *assist*).

**Important** : si c'est l'attaquant qui choisit comment appairer les paires, chaque joueur est cependant libre d'assigner ses propres *soutiens* comme il le désire.

## Cartes combat

Une fois les escarmouches définies, les joueurs jouent des *cartes combat* pour résoudre les conflits. Le *deck combat* contient 2 types de cartes : *standards* et *renforts*.

## Cartes standards

Ce sont les cartes usuelles d'un *deck combat*. Une fois les escarmouches définies, chaque joueur doit jouer face cachée une *carte standard* pour chacune d'entre elles. Elle établira la *valeur de combat* de base des *unités* du joueur (et procurera parfois des *capacités spéciales*).



## Cartes renforts

Elles fonctionnent différemment des cartes précédentes : elles ne peuvent être jouées, en effet, **qu'avec** une *carte standard* afin de procurer des avantages divers (augmenter la *valeur de combat* ou donner des *capacités spéciales*). Pour plus de détails, voir tableau page 20.

## Résoudre une bataille

### Prélude

Tout combat débute par un *ordre mobilisation* qui aboutit à envahir une zone détenue par l'ennemie. Cette zone est dite *contestée* durant tout le conflit.

Après que le joueur actif ait complété tous ses mouvements via son *ordre mobilisation*, la bataille débute :

- 1) **Placer un marqueur ordre dans la zone contestée** : l'attaquant place son *ordre mobilisation* face visible dans la zone.
- 2) **Utiliser les capacités « Start of Battle »** : l'attaquant et le défenseur peuvent jouer certaines *capacités spéciales* durant cette étape (1 seule chacun). L'attaquant a la priorité.
- 3) **Piocher des cartes combat** : l'attaquant pioche 3 cartes et les ajoute à sa main, le défenseur 1 seule.
- 4) **L'attaquant réalise les paires d'escarmouches** (voir ci-contre).
- 5) **Assigner les soutiens** : si les 2 joueurs en possèdent. L'attaquant a la priorité.
- 6) **Placer des cartes combat** : une fois les paires d'escarmouches établies, les 2 joueurs jouent leurs *cartes combat* :
  - L'attaquant joue 1 ou 2 *cartes combat* face cachée à côté de chaque escarmouche (si 2 cartes sont jouées, l'une d'elles doit être une *carte standard* et l'autre un *renfort*).
  - Puis le défenseur fait de même.

### Piocher des cartes combat durant la bataille

Quand ils jouent des *cartes combat*, les joueurs utilisent très souvent celles qu'ils ont en main. S'ils n'en ont plus ou souhaitent les conserver, ils peuvent piocher à la place la première carte de leur deck, sans la regarder.

Il est possible d'utiliser cette option pour une ou plusieurs escarmouches, mais seule 1 carte peut être jouée de la sorte (les joueurs ne peuvent pas piocher 1 carte et jouer de leur main une *carte renfort*).

7) **Résoudre les escarmouches** : L'attaquant choisit l'ordre de résolution (une escarmouche à la fois) :

- **Révéler les cartes** : simultanément (voir page 17 pour les cartes *renforts*).
- **Comparez les valeurs d'attaque et de résistance** : chacune de ces valeurs est la somme des éléments suivants : *valeurs majeures ou mineures* ; *bonus des capacités spéciales* ; *bonus des cartes renforts* ; *forces des soutiens*.
  - **Valeur majeure ou mineure** : si l'une des icônes de la carte correspond à son *unité* en *première ligne*, le joueur utilise la *valeur d'attaque* et de *résistance majeure*. Dans le cas contraire, il utilise les *valeurs mineures*.
  - **Capacités spéciales des cartes combat** : si l'une des icônes de la carte correspond à son *unité* en *première ligne*, le joueur peut utiliser la *capacité spéciale* indiquée. Sinon, ignorez-la.
  - **Capacités spéciales des cartes renforts** : pour chaque carte jouée, si l'une des icônes de la carte correspond à son *unité* en *première ligne*, le joueur peut utiliser la *capacité spéciale* indiquée. Sinon, la carte est défaussée (à moins qu'elle ne possède également l'icône *spécialité soutien*, voir tableau, page 20).
  - **Soutiens** : chaque *unité* ajoute sa *force de soutien* (ou autres effets) à la *valeur d'attaque*, comme indiquée sur la *Fiche de Faction*.

**Important** : toutes les *capacités* des *cartes combat* sont normalement activées durant cette étape, sauf indication contraire (voir encadré).

*Note* : la vérification " *unité en première ligne*/ icônes des *cartes combat*" n'intervient qu'une seule fois, lors de l'étape de comparaison des *valeurs d'attaque* et de *résistance*. Une fois ces *valeurs déterminées* (ainsi que les *capacités spéciales afférentes*), elles restent pertinentes pour la durée de l'escarmouche, même si les *unités* sont éliminées entretemps.

- **Destruction des unités et défausse des cartes** : une fois les *valeurs finales* déterminées, chaque adversaire compare son *attaque* à la *résistance* adverse. Si la première égalise ou dépasse la seconde, l'*unité* adverse est détruite.

Une escarmouche peut se conclure de 3 façons : soit toutes les *unités* sont détruites ; soit aucune ; soit un des joueurs perd 1 *unité*.

Les *unités* détruites sont retirées du plateau et replacées dans la pile de figurines inutilisées.

**Exception** : certaines *unités* sont "volantes" alors que d'autres sont "terrestres". Cette distinction est importante lors de la résolution des combats (voir page 21).

Défaussez enfin toutes les *cartes combat* jouées lors de la résolution, sauf les cartes « *Splash damage* » activées durant la bataille.

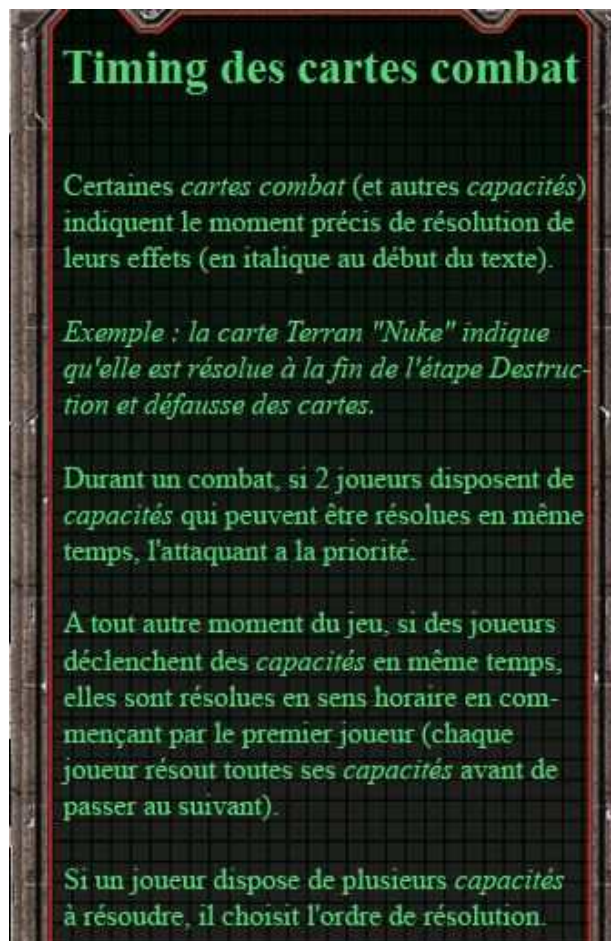
- 8) **Résolution des *Splash damage*** : une fois les escarmouches résolues, appliquez les dégâts des cartes *Splash damage* (voir page 24).

9) **Résolution des retraites** : remplacez les *unités* dans la *zone contestée*. 4 situations sont alors possibles :

- Soit toutes les *unités* en défense ont été détruites et l'attaquant occupe seul le terrain : le joueur actif est victorieux et son adversaire perd la *carte ressources* de la zone concernée à la fin du round. Si le nombre d'*unités* attaquant excède la *limite d'empilement*, le joueur attaquant doit retraiter les *unités* excédentaires de son choix.
- Soit toutes les *unités* attaquant ont été détruites alors qu'une ou plusieurs *unités* en défense ont survécu dans la zone. Le défenseur est victorieux. Pas d'autres effets.
- Soit toutes les *unités* ont été détruites de part et d'autre et la *zone contestée* est désormais déserte. Le défenseur remporte une victoire à la Pyrrhus : il garde le contrôle de sa *carte ressources* (sauf bouleversement avant la *phase regroupement*).
- Toutes les *unités* ont survécu. L'attaquant a échoué et doit maintenant retraiter, sauf si les *unités* du défenseur sont uniquement constituées de *renforts*, auquel cas **c'est le défenseur qui doit retraiter**.

Lors d'une retraite en fin de bataille, le joueur doit déplacer toutes ses *unités* survivantes vers une zone amie ou vide sur la planète active OU une zone amie ou vide d'une planète adjacente (si un *transport* connecte les planètes). Toute *unité* qui ne peut retraiter est éliminée (ex : pas de zone éligible ou nombre d'*unités* excédant la *limite d'empilement*).

Une fois les retraites terminées, la bataille est finie. Retirez l'*ordre* du joueur actif de la *zone contestée* et poursuivez avec la *phase d'exécution*.



## Anatomie d'une carte combat/ technologie



1) **Valeurs Attaque** : si l'unité en première ligne d'un joueur correspond à celle sur la carte combat, le joueur utilise la valeur d'attaque majeure. Si ce n'est pas le cas, il utilise la valeur mineure.

2) **Valeurs résistance** : comme pour la valeur combat, si l'unité correspond à celle de la carte, le joueur utilisera la valeur majeure. Dans le cas contraire, il se contentera de la valeur mineure.

3) **Icônes unités** : elles représentent les unités disponibles dans le jeu.

4) **Capacités spéciales** : si l'unité en première ligne correspond à celle de la carte, une capacité spéciale peut être utilisée. Pour les mots-clefs, voir page 23.

5) **Nombre de cartes** : ces 2 nombres permettent de distinguer les cartes combat. Le premier nombre est celui de la carte, le second le total de cartes combat dans le deck.

6) **Symbole Renfort** : si la carte comporte ce symbole, il s'agit d'une carte renfort. Quand un joueur joue une carte de combat durant une escarmouche, il peut également jouer 1 carte renfort en plus.

7) **Icône Soutien spécial** : cette icône apparaît sur les cartes renfort. Si l'unité en première ligne ou en soutien correspond à cette icône, la capacité peut être utilisée. Ex : pour la carte ci-dessus, le joueur doit posséder un Ghost ou un Wraith pour en bénéficier.

8) **Nom de la carte technologie** : quand un joueur achète une technologie, il reçoit toutes les cartes portant le même nom.

9) **Quantité de cartes technologie** : ces points correspondent au nombre de cartes identiques fournies dans le deck technologies.

10) **Coût de la carte** : en minerais ou en gas.

11) **Icône carte technologie** : cette icône permet de distinguer les cartes technologie des cartes combat.

## Force suffisante ?



Le joueur *Terran* a joué une carte combat d'une valeur d'attaque de 9. Comme il n'y a pas de modificateurs, la valeur reste 9. Parce qu'elle est supérieure à la valeur résistance finale de son adversaire *Zerg* (6), le joueur *Terran* a "suffisamment de force" pour abattre son adversaire.

De l'autre côté, la valeur d'attaque finale du joueur *Zerg* est inférieure à la valeur résistance du joueur *Terran*. Il n'a donc pas de "force suffisante" pour détruire son opposant.

## Défausse des cartes combat


Durant une bataille, à chaque fois que des *cartes combat* sont défaussées, elles doivent être placées face visible à côté du *deck combat* de leur propriétaire.

La défausse n'est remélangée pour former nouveau deck qu'en 2 circonstances :

- 1) Quand le joueur pioche la dernière carte de son deck ou,
- 2) Quand il achète une *technologie* et doit mélanger ces cartes dans son *deck combat*.

**Conséquences :** les *cartes combat* utilisées sont donc susceptibles de ne pas revoir le jour avant un bon moment...

## Limite d'empilement



Chaque zone possède une *limite d'empilement*, indiquée par des cercles jaunes. Le nombre d'*unités* présentes ne peut jamais excéder cette limite, sauf si le joueur actif déclenche une bataille (voir page 18).

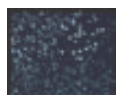
Seules sont concernées les *unités*, pas les *bases*.

## AUTRES REGLES

### Unités volantes VS unités terrestres

Les *volants* sont soclés sur des supports transparents et sont identifiables par un ciel étoilé sur la *Fiche de Faction*.

Les unités *terrestres* sont reconnaissables à un relief rocheux.



Chaque *unité* possède une ou plusieurs *capacités* lui permettant de cibler, ou non, certains types d'adversaires (*volants*, *terrestres* ou les deux). Une « *tourelle de char* » indique ainsi que la figurine peut cibler des adversaires *terrestres* alors qu'une « *salve de roquettes* » démontre sa capacité à détruire des cibles *volantes*. Certaines *unités* possèdent les 2 icônes, d'autres aucune.



### Effets des capacités de combat et types d'unités

Lors de la résolution d'une escarmouche, ces *capacités* et *types d'unités* sont intimement liés aux positions des figurines : en *première ligne* ou en *soutien*.

### Première ligne et capacité de combat

Durant la résolution d'une escarmouche, si un joueur possède une *valeur d'attaque* égale ou supérieure à la *valeur de résistance* de l'ennemi, il dispose d'une *force suffisante* pour le détruire. Mais il lui reste encore à déterminer s'il peut **effectivement l'atteindre** :

- Si son *unité en première ligne* peut cibler l'unité adverse (*capacité de combat* adéquate), celle-ci est détruite.
- Si son *unité en première ligne* ne peut cibler qu'une *unité adverse en soutien*, celle-ci est détruite.
- Si son *unité en première ligne* est incapable de cibler qui que ce soit, elle n'inflige aucun dégâts.

### Unités en soutien et capacités

Une *unité en soutien* n'ajoute sa *valeur de soutien* à la *valeur d'attaque finale* de l'escarmouche à laquelle elle participe qu'à la condition de pouvoir cibler l'adversaire en *première ligne*. Si elle en est incapable, sa *valeur* est ignoré mais elle reste quand même impliquée dans l'escarmouche.

## Capacités et combats

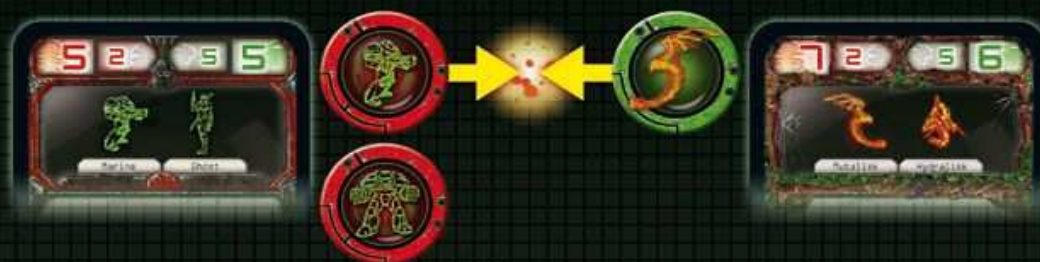


Le joueur *Terran* a joué une *carte combat* d'une *valeur d'attaque* de 7. Sa *valeur finale*, inchangée, est supérieure à la *résistance* de son adversaire (6). Sa force est donc "*suffisante*", mais comme le *Mutalisk* volé et que le *Siege Tank* n'est pas capable de cibler les *volants*, il n'est pas détruit.

En outre, comme le joueur *Zerg* n'a pas d'*unités en soutien*, aucune de ses *unités* n'est détruite.

De l'autre côté, le *Zerg* a une *valeur d'attaque finale* inférieure à la *résistance* du *Terran*, il n'a donc pas de *force suffisante* pour inquiéter son adversaire.

## Capacités de combat des soutiens



Le *Marine*, unité en première ligne du joueur *Terran* est soutenu par un *Firebat*. Comme l'unité en première ligne *Zerg* est *volante*, et que le *Firebat* ne peut pas cibler les *volants*, il n'ajoute pas sa *valeur de soutien* à la *valeur d'attaque finale* du joueur *Terran*.

Sa *valeur d'attaque finale* est donc de 5 et se révèle *insuffisante* pour détruire le *Mutalisk* (*santé* 6).

## Destruction des soutiens



Le joueur *Terran* a joué une *carte combat* d'une *valeur d'attaque* de 7. Sa *valeur finale*, inchangée, est supérieure à la *résistance* de son adversaire (6). Sa force est donc "*suffisante*", mais comme le *Siege Tank* est incapable de cibler les *volants*, le *Mutalisk* survit. Les 2 autres unités *Zergs* cependant sont susceptibles d'encaisser les dégâts et le joueur *Zerg* doit donc choisir 1 des 2 unités pour être détruite. Il choisit le *Zergling*.

De l'autre côté, le *Zergling* et l'*Ultralisk* sont tous les 2 capables de cibler des unités *terrestres*. Ils ajoutent leurs *valeurs de soutien* à la *valeur d'attaque finale* du joueur *Zerg*. D'un total de 10, elle est supérieure à la *valeur résistance finale* du *Terran* (8). Force *suffisante* qui permet d'écrabouiller le *Siege Tank*.

## ORDRES SPECIAUX



La construction de *modules R&D* permet aux joueurs d'utiliser des *ordres spéciaux*, versions améliorées des *ordres basiques*. Lors de la *phase programmation*, un joueur peut placer autant d'*ordres spéciaux* qu'il possède de *modules R&D* sur sa *Fiche de Faction* (mais jamais plus de 4 *ordres*, *basiques* ou *spéciaux*, confondus).

Note : aucune *Faction* ne dispose de *modules R&D* en début de partie. Il n'y aura donc pas d'*ordres spéciaux* le premier *round de jeu*.

Les effets des *ordres spéciaux* s'ajoutent à ceux procurés par les *ordres basiques*.

### Ordre spécial Construction

Il permet 2 nouvelles actions :

- 1) En exécutant cet *ordre*, le joueur actif voit sa *limite de construction d'unités* augmenter de 1,
- 2) En outre, il reçoit une remise d'une *ressource* au choix (*gas* ou *minerais*) pour l'une de ses constructions (*bâtiment*, *unité*, *transport*, *base* ou *module*).

### Ordre spécial Mobilisation

En plus des actions de l'*ordre basique*, il ajoute les possibilités suivantes :

- 1) Quand le joueur actif débute une bataille avec cet *ordre*, il peut piocher 2 *cartes combat* supplémentaires durant l'étape 3 de *résolution des batailles* (pour un total de 5 cartes).
- 2) Il ajoute également +1 à sa *valeur d'attaque* dans chaque escarmouche de la bataille.

### Ordre spécial Recherche

Il apporte 2 nouvelles options. Le joueur actif doit choisir l'une ou l'autre de ces possibilités après résolution des effets *basiques*, **mais avant** de placer les *cartes technologie* dans son *deck combat*.

- 1) Piocher une *carte événements* supplémentaire ou,
- 2) Si le joueur a acheté une *technologie* à ajouter dans son *deck combat*, il peut prendre 1 des cartes en main (le reste sera mélangé normalement).

### Construction de bâtiments

Il existe 3 types de *bâtiments* différents à placer sur les *Fiches de Faction* de chaque camp. Chacun possède un ou plusieurs niveaux de construction (maximum 3). La hiérarchie des niveaux de construction doit être respectée : il n'est pas possible de sauter les niveaux.

Chaque joueur débute la partie avec un *bâtiment* préimprimé sur sa *Fiche de Faction*.



### Technologies requises et unités

Certaines *unités* requièrent certaines *technologies* spécifiques pour être construites (ex : *Guardians Zergs* ou *Archons Protoss*). Elles sont identifiées par le mot-clef « *tech-required* » sur les *Fiches de Faction*. Une fois acquise la bonne technologie, ces *unités* peuvent être construites sur n'importe quelle planète (même sans *base*) avec un *ordre construction*.

Comme indiqué sur les cartes, le joueur doit détruire certaines *unités* amies en tant que coût additionnel. Ces *unités* devaient déjà être présentes sur la planète active **avant** que l'*ordre* ne soit exécuté. L'*unité* créée doit être placée au même endroit.

### Effets des capacités

Les *capacités* apportées aux *unités* par des *cartes combat* ne peuvent être utilisées **que durant l'escarmouche en cours**.

Certains mots-clefs récurrents sont expliqués ci-après :

#### Cloaking

Lorsqu'une *unité* avec cette *capacité* est détruite, elle est immédiatement déplacée vers une zone amie ou vide de la planète active, à la fin de l'étape *destruction des unités*. Si ce mouvement est impossible (pas de zone éligible ou *limite d'empilement* atteinte), elle est réellement détruite.

#### Detector

Cette capacité, concernant une unité en *première ligne* ou en *soutien*, annule la précédente dans l'escarmouche en cours.

#### Cancel

Elle permet d'annuler une carte adverse (défaussée sans effet). Si les 2 joueurs jouent une telle carte, celle de l'attaquant annule d'abord celle du défenseur. Lors de la résolution de *capacités* durant une escarmouche, les effets des *cartes cancel* doivent être entièrement résolus avant ceux d'autres *capacités*.

## VS

Ces cartes ne procurent un avantage que si une unité ennemie spécifique se trouve en *première ligne*. Ex : gagnez +1 d'attaque contre les unités volantes.

## Assist

Les unités avec « renfort » (ou « assist »), ne peuvent pas être placées en *première ligne* lors d'une escarmouche. Elles sont toujours utilisées en *soutien*. L'attaquant place d'abord ses unités, puis le défenseur.

**Exception** : si toutes les unités d'un joueur possèdent la capacité « renfort », il doit quand même en désigner 1 pour monter en *première ligne*. Il n'y aura qu'une seule escarmouche dans cette bataille. Toutes les autres unités seront utilisées en *soutien*.

## Gain

De nombreuses cartes apportent des bonus (*attaque et résistance*), parfois sous certaines conditions. Ex : « si votre unité en *première ligne* est un Char de siège, vous gagnez +1 d'attaque ».

## Return to your technology deck

Certaines cartes *technologie* précisent qu'elles doivent être replacées dans leur deck après utilisation, au lieu d'être défaussées. Elles pourront être acquises de nouveau en utilisant un *ordre recherche* habituel.

## Icône Renfort spécial

Cet hologramme apparaît sur les cartes *Renforts*. Si la figurine en *première ligne* ou en *soutien* est identique, le joueur pourra utiliser la *capacité spéciale* indiquée (voir tableau, page 20).



## Place in your play area

De nombreuses cartes *technologie* précisent qu'elles doivent être placées dans la *zone de jeu* du joueur, au lieu d'être mélangées dans son *deck combat*. Ces cartes sont puissantes dans la mesure où elles ne nécessitent pas d'être piochées pour être utilisées.

## Splash Damage

A la différence des autres *capacités*, les *splash damage* ne sont pas résolus durant une escarmouche mais se cumulent et s'appliquent à la fin de la bataille.

## Déclenchement des Splash Damage

Toutes les cartes *splash damage* se déclenchent si la *faction* qui les a jouées détruit **au moins 1 unité ennemie durant l'étape destruction des unités de l'escarmouche en cours**. Peu importe si les unités amies sont détruites en cours de bataille.

Les cartes déclenchées sont placées face visible à côté de la bataille en cours pour ne pas les oublier.

## Cloaking et Splash Damage

La « destruction » d'une unité avec *cloaking* déclenche les cartes *splash damage*, bien qu'elle ne soit pas physiquement détruite. Rappelez-vous cependant que *cloaking* permet seulement à une unité de se retirer de la bataille si elle est détruite **au cours d'une escarmouche**. Pas durant l'étape *résolution des splash damages*.

## Résolution

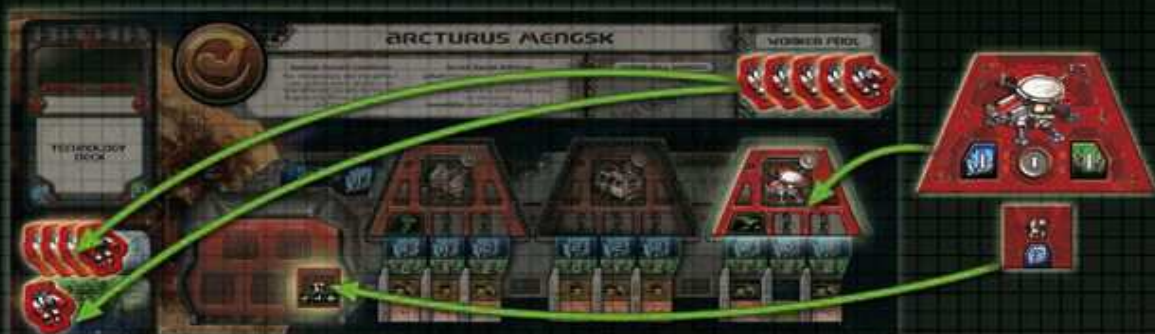
Pour chaque carte déclenchée, l'adversaire doit détruire 1 de ses unités survivantes dans les escarmouches en cours. L'attaquant détruit ses unités en premier, suivi du défenseur.

Les cartes *splash damage* désignent les unités visées : *volantes*, *terrestres* ou les deux.

Les joueurs doivent toujours détruire autant d'unités que possible : ainsi les cartes qui ciblent uniquement un type (*volants* ou *terrestres*) s'appliquent prioritairement sur les cartes hybrides *volants/terrestres*.

Une fois résolues, les cartes *splash damage* sont défaussées chez leur propriétaire.

## Exemple de construction de modules et bâtiments



L'indomptable *Arcturus Mengsk* décide d'étendre ses conquêtes. Comme il n'a pas encore acheté de bâtiments, sa *Fiche de Faction* montre seulement une *Barracks* préimprimée (niveau 1) et 2 espaces libres. Il peut donc acheter une *Barracks* de niveau 2 ou bien une *Factory* ou un *Spaceport* de niveau 1. Il peut également acquérir un module avec le même ordre construction.

Il se décide pour un *Spaceport* niveau 1 et un module *Air Support*. Il paie le coût en ressources et les place sur les espaces correspondants.

Lors d'un prochain ordre construction ses options seront différentes : construire une *Barracks* ou un *Spaceport* niveau 2 ou bien une *Factory* niveau 1.



## Effets des modules

Il y a 3 types de *modules* dans SCBG : *supply*, *R&D* et *air support*.

Un joueur peut en construire tant qu'il lui reste des espaces sur sa *Fiche de Faction* (voir page 10).

### Modules : Supply



Chacun de ces *modules* augmente de 1 la *limite de construction d'unités* d'une *faction*.

### Limite de construction Zerg

Les *Zergs* n'ont pas de *supply module* : leur *limite de construction* est égale à 2x le nombre de **type de bâtiments différents** qu'ils possèdent.

**Important** : le simple fait d'augmenter de niveau ne compte pas.

Les *Zergs* débutent comme les autres *factions* avec un *bâtiment* préimprimé sur leur *Fiche de Faction* et ont donc une limite de 2. Le maximum qu'ils puissent atteindre est 6.

### Modules : Recherche & développement



Ils permettent aux joueurs d'utiliser des *ordres spéciaux*. Durant une *phase programmation*, un joueur peut placer un nombre d'*ordres spéciaux* égal au nombre de *modules R&D* qu'il possède. Rappelez-vous qu'on ne peut placer qu'un maximum de 4 *ordres spéciaux/basiques* durant cette phase.

### Modules : Air support



Ils procurent 3 avantages aux *bases* d'un joueur :



**Cloaking Detector** : toutes les *unités* d'un joueur dans la même zone qu'une de ses *bases* gagnent cette *capacité*.



**Anti-aircraft Defenses** : quand une bataille se déroule dans une zone contenant une *base* du joueur, ce dernier reçoit +1 d'attaque dans chaque escarmouche où l'unité en *première ligne* adverse est *volante*.



**Limited Orbital Defense** : vos adversaires ne peuvent pas transporter des *unités* en provenance d'une autre planète (via un *couloir*) directement dans une zone contenant une de vos *bases*.

Vos ennemis peuvent cependant toujours transporter des *unités* vers d'autres zones de la planète active. De plus, les *unités* ennemies déjà présentes sur la planète peuvent se rendre dans une zone avec une *base* bénéficiant de cette *capacité*.

*Astuce* : le module *Air Support* est un excellent moyen de prévenir les *attaques surprises* contre vos *bases*. Gardez à l'esprit cependant que *Limited Orbital Defense* n'empêche que les *attaques venues de l'extérieur*.

### Feuille de référence

Au dos de la *Feuille de référence*, vous trouverez toutes les *valeurs de combat moyennes* des *unités* de SC. Elles donnent aux joueurs une idée du potentiel de chacune, constituant ainsi un excellent outil de prise de décisions lors des batailles.

ZERG	
Zergling	5 5 2
Hydralisk	6 6 1
Vitralisk	8 8 1
Queen	ASSIST 3

**1) Nom de l'unité et image** : identifie l'unité correspondante.

**2) Moyenne d'attaque** : moyenne établie à partir des *cartes combat standards* avec icône correspondante. Les *cartes renforts* et *technologie* en sont exclues.

**3) Moyenne de résistance** : moyenne établie à partir des *cartes combat standards* avec icône correspondante. Les *cartes renforts* et *technologie* en sont exclues.

**4) Technologie** : nombre de *technologies* différentes affectant l'unité considérée.

**5) Soutiens** : si l'unité a cette *capacité*, elle sera listée ici. De telles *unités* n'ont pas de *moyenne d'attaque* ni de *résistance* dans la mesure où aucune *cartes combat* ne leur sont dédiées. En conséquence, lorsque ces *unités* sont obligées de monter en *première ligne*, elles utilisent toujours les *valeurs mineures* des *cartes combat*.

# VARIANTES

## Conquête galactique

Cette variante est conçue pour les joueurs qui souhaitent des parties plus longues : la partie s'achève quand une seule *faction* reste en jeu. Ne tenez pas compte des *PV*.

Au début du jeu, avant de préparer le *deck événements*, retirez-en les 3 cartes « *The End Draws Near* ». Durant le jeu, quand la dernière *carte événements* est piochée, remélangez les cartes *Stage III* pour former un nouveau deck et poursuivre la partie.

Cette variante peut être associée avec le *jeu en équipe*.

## Jeu en équipe

Dans les parties à 4 ou 6 joueurs, les joueurs sont divisés en équipes de 2 camps chacun. Tous les joueurs contrôlent une *faction* et sont alliés avec une autre.

Désignez les équipes avant de démarrer la partie et attribuez les *factions* aléatoirement à chaque joueur. Les coéquipiers doivent s'asseoir aussi loin que possible l'un de l'autre. Exemple d'une partie à 4 : équipe 1, équipe 2, équipe 1, équipe 2. Dans les parties à 6 : équipe 1, équipe 2, équipe 3, équipe 1, équipe 2, équipe 3.

Appliquez les règles suivantes lors des matchs en équipe :

- 1) Les joueurs ne peuvent attaquer leurs coéquipiers, ni se déplacer dans les zones qu'ils contrôlent,
- 2) Les zones d'un coéquipier sont considérées comme des zones ennemies au regard des règles du jeu,
- 3) Les *unités*, *bases* et zones d'un coéquipier ne comptent pas dans l'accomplissement de l'*objectif spécial* de son partenaire (Cf. *Overmind*).

## Conditions de victoire spéciale

La partie se termine quand un ou plusieurs joueurs ont accompli leur *objectif spécial* lors de l'étape 6 de la *phase regroupement*. Si l'un des coéquipiers achève son *objectif*, l'équipe entière a gagné. Il peut donc être judicieux de se focaliser assez rapidement sur l'*objectif* le plus facile des 2 à atteindre.

Si 2 ou plusieurs équipes achèvent leur *objectif* en même temps, départagez-les en additionnant les *PV* des coéquipiers dans chaque équipe à égalité. Si cela ne suffit pas, utilisez la *liste de départage des égalités*, page 13 (Cf. *Victoire normale*).

## Fin du jeu

La partie s'achève lorsque 2 ou plusieurs *cartes événements* « *The End Draws Near* » sont jouées dans la *zone de jeu commune*, à la fin de l'étape 7 de la *phase regroupement*. L'équipe avec le plus de *PV* remporte la partie.

Exception : si la *faction Aldaris* est présente, elle gagne immédiatement le jeu (ne tenez pas compte des *PV*).

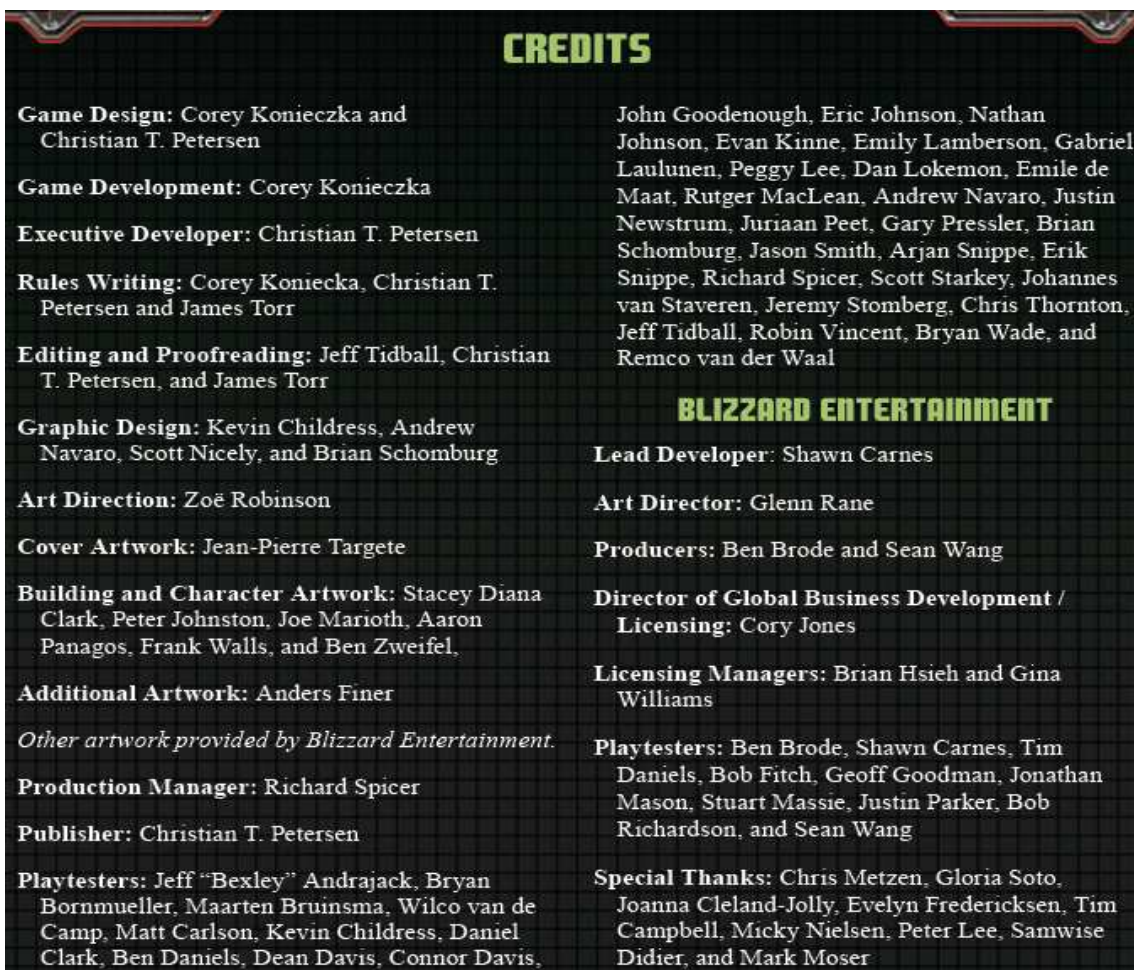
## Victoire par élimination

La partie s'achève quand toutes les *factions* sauf 1 ont été éliminées.

## Victoire normale

La partie s'achève quand 1 ou plusieurs équipes ont accumulé un total de 30 *PV* ou plus. Si la *faction Aldaris* est présente, ce total est porté à 40 *PV* pour les autres équipes.

En cas d'égalité, utilisez la *liste de départage des égalités* (en tenant compte du total obtenue par chaque équipe).



# REFERENCE DES BATIMENTS

## BARRACKS



MARINES  
FIREBATS  
GHOSTS

## FACTORY



VULTURES  
GOLIATHS  
SIEGE TANKS

## STARPORT



WRAITHS  
SCIENCE VESSELS  
BATTLECRUISERS

## GATEWAY



ZEALOTS  
DRAGOONS  
HIGH TEMPLARS

## ROBOTICS FACILITY



REAVERS

## STARGATE



SCOUTS  
ARBITERS  
CARRIERS

## SPAWNING POOL



ZERGLINGS  
HYDRALISKS  
ULTRALISKS

## QUEEN'S NEST



QUEENS  
DEFILERS

## SPIRE



MUTALISKS  
SCOURGES