

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ERIC ZIMMERMAN

KIERAN HANMER - GEORGES BOUCHELACHEM



QUANTUM™

RÈGLES DU JEU



LANCEZ L'ÉCLAIREUR LONGUE PORTÉE ! DÉPLACEZ LE VAISSEAU AMIRAL EN POSITION ORBITALE ET RECONFIGUREZ CETTE STATION DE COMBAT ! VOTRE LOYAL ESCADRON DE VAISSEAUX SPATIAUX, MÛS PAR LA PROBABILITÉ QUANTUM ELLE-MÊME, EMPORTE LA PUISSANCE DE VOTRE PEUPLE VERS LES LOINTAINES ÉTOILES.

LA FLOTTE ATTEND VOS ORDRES. MAIS COMMENT L'HISTOIRE SE SOUVIENDRA-T-ELLE DE VOUS ? TEL UN FÉROCE DESTRUCTEUR ? UN ASTUCIEUX TACTICIEN ? UN BRILLANT EXPLORATEUR ? MANŒUVREZ VOTRE ARMADA, MAÎTRISEZ DES TECHNOLOGIES SENSATIONNELLES ET RALLIEZ LES VESTIGES DE L'HUMANITÉ POUR UNE CONFRONTATION FINALE.



MATÉRIEL

- (A) 24 tuiles de plateau
- (B) 28 dés de 4 couleurs
- (C) 2 dés de combat
- (D) 28 Cubes Quantum de 4 couleurs
- (E) 22 cartes Tactiques
- (F) 31 cartes de Commandement
- (G) 4 feuilles de commandement

MISE EN PLACE

1. Selon le nombre de joueurs dans la partie (deux, trois, ou quatre joueurs), mettez en place les tuiles de plateau de base selon le diagramme approprié à droite. Veillez à bien intégrer les numéros de planète comme indiqué sur le diagramme. La couleur de la planète n'a aucune importance.
2. Chaque joueur choisit une feuille de commandement ainsi que les sept dés et les cinq Cubes Quantum correspondants à la couleur de la feuille de commandement. Les deux Cubes Quantum restants sont uniquement utilisés pour les parties utilisant des scénarios avancés.
3. Sur sa feuille de commandement, chaque joueur place : 1 dé dans la case de recherche avec le chiffre 1 sur la face apparente ; 1 dé dans la case de domination avec le chiffre 1 sur la face apparente ; 5 cubes dans la case Cubes Quantum.
4. Chaque joueur lance trois dés. Ils représentent ses vaisseaux de départ. Si un joueur n'est pas satisfait du résultat, il peut relancer ses trois vaisseaux une fois. Mais, il doit les relancer tous les trois en même temps et il doit garder le second résultat quel qu'il soit. Les deux dés restants représentent les vaisseaux d'expansion et sont placés à côté de la feuille de commandement. Ils ne sont pas utilisés pour le moment.
5. Le premier joueur est celui dont le total des vaisseaux est le plus bas, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. En cas d'égalité, les joueurs lancent les deux dés restants pour se départager. A tour de rôle, chaque joueur place un Cube Quantum sur l'un des emplacements de sa planète de départ comme indiqué par les flèches rouges sur la carte à droite. Chaque joueur place ses trois vaisseaux autour de sa planète de départ. Pour la position de départ, seules les cases orthogonalement adjacentes à la planète sont utilisables, il s'agit des *positions orbitales*.
6. Placez les deux dés de combat, le dé d'attaque noir et le dé de défense blanc, près de la carte.
7. Enfin, mélangez séparément les cartes d'avancement (les cartes Tactiques plus sombres et les cartes de Commandement plus claires pour en faire deux pioches faces cachées). Retournez trois cartes d'avancement de chaque type et posez-les face visible à côté de leur pioche.



PLATEAU DE BASE POUR 2 JOUEURS



PLATEAU DE BASE POUR 3 JOUEURS



PLATEAU DE BASE POUR 4 JOUEURS



PRINCIPES DE JEU

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'objectif de Quantum est de conquérir le secteur en plaçant en premier tous ses Cubes Quantum sur la carte. Il existe deux manières de placer un Cube Quantum : soit en le construisant directement sur une planète, soit en détruisant assez d'ennemis pour parvenir à l'Infamie.

Dès qu'un joueur place son dernier Cube Quantum, il gagne la partie.

CUBES QUANTUM

Les Cubes Quantum sont de gigantesques extracteurs d'énergie planétaires qui fournissent l'énorme puissance nécessaire pour alimenter la technologie Quantum. Ils servent également d'avant-postes de déploiement pour votre flotte et, en les plaçant sur les planètes, vous obtenez un nouvel emplacement pour déployer vos vaisseaux. Une fois un Cube Quantum placé sur une planète, il ne peut être retiré du plateau.

VAISSEAUX

Chacun de vos dés sur la carte représente un vaisseau de votre armada. Le chiffre du dé indique :

- le nombre de cases maximum que le vaisseau peut parcourir ;
- la puissance de feu du vaisseau.

Plus le chiffre est bas, plus le vaisseau est puissant.



Lente mais redoutable
STATION DE COMBAT



Agressif
DESTROYER



Agile
INTERCEPTEUR



Aux commandes
VAISSEAU AMIRAL



Polyvalente
FRÉGATE



Rapide mais vulnérable
ÉCLAIREUR

CONTIGUÏTÉ :

- Une case « près » de quelque chose, comme, par exemple, un dé, désigne l'une des quatre cases orthogonalement adjacentes sur la grille du plateau. Cela n'inclut PAS les cases adjacentes en diagonale.
- Une case « autour » de quelque chose, comme, par exemple, un dé, désigne les cases adjacentes orthogonalement ET diagonalement.



Cases près du dé



Cases autour du dé

POSITIONS ORBITALES :

les positions orbitales désignent les quatre cases près d'une planète. Dans l'illustration, le dé 3 rouge est en position orbitale autour de la planète, mais le 5 rouge dans le coin ne l'est pas.

Au début de la partie, vous placez vos dés en positions orbitales autour de votre planète de départ.



Positions orbitales

TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur, la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a deux phases de jeu : les actions, puis les cartes d'avancement.

Phase 1 / Actions - *le joueur peut commander sa flotte, construire des Cubes Quantum et faire des recherches pour des améliorations futures.*

Pour cela, il effectue trois actions. La capacité spéciale de chaque vaisseau peut être utilisée une fois par tour gratuitement, en plus de ces trois actions.

Les cinq actions possibles que vous pouvez effectuer sont :

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. RECONFIGURER | - Relancez un de vos vaisseaux. |
| 2. DÉPLOYER | - Déplacez un de vos vaisseaux depuis la casse sur le plateau. |
| 3. SE DÉPLACER/ATTAQUER | - Déplacez-vous et éventuellement attaquez avec un de vos vaisseaux. |
| 4. CONSTRUIRE | - Construisez un Cube Quantum (utilise deux actions). |
| 5. RECHERCHE | - Ajoutez 1 au dé de recherche. |

- Les actions inutilisées ne se reportent pas sur un tour suivant.
- Vous pouvez choisir la même action plus d'une fois.

Utilisation de vos vaisseaux

- Chaque vaisseau peut se déplacer/attaquer une seule fois par tour.
- Chaque vaisseau peut utiliser une capacité spéciale une seule fois par tour. *Une capacité spéciale n'utilise jamais une de vos trois actions.*
- Même si la valeur du vaisseau change, un dé vaisseau peut seulement se déplacer/attaquer une seule fois par tour et ne peut utiliser qu'une capacité spéciale par tour.

Phase 2 / Cartes d'avancement - *Choisissez les avancements gagnés grâce aux percées technologiques et aux Cubes Quantum construits.*

Choisissez n'importe quelle carte d'avancement gagnée parmi les cartes face visible disponibles.

Après avoir terminé toutes vos actions pour ce tour, sélectionnez les cartes d'avancement, si vous les avez gagnées. Vous recevez :

- 1 carte par Percée technologique : si votre dé de recherche atteint 6. Le dé descend à 1 après avoir pris la carte d'avancement.
- 1 carte pour chaque Cube Quantum placé pendant votre tour.

Puis annoncez la fin de votre tour, le tour du joueur suivant commence.

ACTIONS

EFFECTUEZ JUSQU'À TROIS ACTIONS AU COURS DE VOTRE TOUR

1. RECONFIGURER - *Transformez un vaisseau via l'incertitude Quantum.*

Cette action vous permet de relancer un de vos vaisseaux présents sur le plateau ou dans votre casse.

- Lancez le dé du vaisseau. Si vous obtenez le même chiffre, relancez-le jusqu'à ce que vous en obteniez un nouveau.

2. DEPLOYER - *Remettez en service un vaisseau détruit et remis en état depuis la casse.*

Cette action vous permet de prendre un vaisseau de votre casse et de le placer sur une position orbitale vide d'une planète où vous possédez un Cube Quantum.

- Une fois le dé replacé sur le plateau, il est possible de le déplacer, mais cela coûte une action supplémentaire (voir action déplacer/attaquer).
- Les deux vaisseaux d'expansion mis de côté au début de la partie ne peuvent pas être déployés avec cette action. Seule la carte Tactique Expansion permet de les intégrer à la partie (un dé par carte acquise).

3. DÉPLACER / ATTAQUER - Mouvements et combats du vaisseau.

Cette action vous permet de déplacer un de vos vaisseaux sur le plateau. L'attaque fait partie du déplacement - vous attaquez en terminant votre déplacement sur un ennemi.

DÉPLACEMENT : Un vaisseau se déplace du nombre de cases indiqué par le chiffre du dé.

- Il se déplace UNE seule fois par tour. Même si le chiffre du dé du vaisseau change pendant le tour.
- Les vaisseaux se déplacent uniquement orthogonalement (pas en diagonale, sauf capacité spéciale).
- Les emplacements orbitaux et non orbitaux sont utilisables.
- Le vaisseau peut changer de direction plusieurs fois durant un déplacement.
- Les vaisseaux ne peuvent, ni traverser ni atterrir sur les planètes. Les planètes ne sont pas des cases de déplacement, ce sont des obstacles.
- Les vaisseaux ne peuvent pas traverser d'autres vaisseaux (ceux des adversaires ou les vôtres). Ce sont des obstacles.
- Vous devez finir votre déplacement sur une case vide à moins d'attaquer.

ATTAQUE : L'attaque fait partie de votre déplacement. Il ne s'agit pas d'une action séparée.

SE DÉPLACER EN POSITION D'ATTAQUE :

- Pour attaquer, finissez votre déplacement à mi-chemin sur la case d'un vaisseau ennemi pour montrer que vous attaquez.
- La case où est présent le vaisseau ennemi compte dans le nombre de case du déplacement. Par exemple : un dé 1 ne peut se déplacer que d'une case. Il ne peut attaquer qu'un vaisseau adjacent à sa case de départ.
- Dès que le vaisseau attaque, son mouvement pour le tour est terminé. Il ne peut pas se déplacer après l'attaque (qu'il ait effectué son déplacement en entier ou non).



SE DÉPLACER EN POSITION D'ATTAQUE :
le vaisseau 3 vert peut utiliser ses trois cases de déplacement pour attaquer les vaisseaux 4 ou 2, mais le vaisseau 5 est hors de portée.



DÉPLACEMENT : le vaisseau 4 rouge peut se déplacer vers n'importe quelle case surlignée en jaune. Les autres cases sont bloquées par les planètes et par d'autres vaisseaux.



Le 3 vert décide d'attaquer le 4 rouge et se place à mi-chemin sur sa case.

RÉSoudre UNE ATTAQUE :

L'attaquant lance le dé noir d'attaque et le défenseur lance le dé blanc de défense.

Chaque joueur ajoute le chiffre obtenu par le dé de combat à celui du dé de son vaisseau impliqué dans le combat.

Le joueur ayant le résultat le plus bas gagne le combat. En cas d'égalité, l'attaquant est vainqueur.

- **Si l'attaquant a un score égal ou inférieur au total du défenseur, l'attaque est un succès :**

Le vaisseau du défenseur est détruit, relancé et placé dans la casse de son propriétaire en attendant d'être déployé (dans la casse, les vestiges de vaisseau détruit sont immédiatement transformés via la technologie Quantum en un nouveau vaisseau).

L'attaquant se place sur la case du défenseur OU recule sur la case juste avant depuis laquelle il a attaqué.

L'attaquant gagne 1 point de domination et le défenseur perd 1 point. Les points sont modifiés sur le dé de domination respectif des deux adversaires.

• **Si le défenseur a un score inférieur, l'attaque est repoussée :**

L'attaquant n'est PAS détruit, mais il recule sur la case, juste avant, depuis laquelle il a attaqué.

Aucune domination n'est gagnée, ni perdue. Il n'y a aucun risque pour l'attaquant si une attaque n'est pas couronnée de succès.



Le vaisseau 3 vert attaque le vaisseau 4 rouge.

Les joueurs lancent les dés de combat et obtiennent un 2 tous les deux.

L'attaquant obtient un total inférieur et remporte donc le combat.



Le 4 rouge est relancé et placé dans la casse du joueur rouge.

Le joueur vert décide de reculer son 3 sur la case, juste avant, depuis laquelle il a attaqué. L'attaquant gagne 1 point de domination et le défenseur perd 1 point de domination.

4. CONSTRUIRE UN CUBE QUANTUM (UTILISE DEUX ACTIONS) - Exploitez la puissance de tout un monde en construisant un gigantesque extracteur d'énergie Quantum.

Cette action permet de construire des Cubes Quantum sur les planètes et de gagner la partie.

- Vous pouvez construire un Cube Quantum sur une planète uniquement si vos vaisseaux sont placés en positions orbitales ET si leur somme correspond EXACTEMENT à la valeur de la planète.

Exemple : vous pouvez construire un Cube Quantum sur une planète de taille 8 avec par exemple, un 6 et un 2, ou un 5, un 2 et un 1.

La construction n'est affectée ni par vos vaisseaux placés en diagonale par rapport à la planète, ni par les vaisseaux ennemis.

- Si vos vaisseaux en positions orbitales correspondent à un chiffre supérieur ou inférieur, la construction est impossible.



Le joueur vert peut construire un Cube Quantum sur la planète 8 car ses vaisseaux en positions orbitales (5 et 3) ont une somme égale 8. Son vaisseau 2 n'est pas pris en compte pour la construction et le vaisseau ennemi 3 rouge n'affecte pas l'action.



Le joueur vert utilise deux actions et place un Cube Quantum sur la planète. Le joueur vert ne peut pas construire un autre Cube Quantum sur la même planète car il y a déjà un cube vert à cet endroit.

- La construction utilise deux de vos actions d'un coup. Pour construire, placez un de vos Cubes Quantum sur un emplacement vide sur la planète.
- La plupart des planètes ont plusieurs emplacements pour positionner des cubes. Une planète de taille 8 possède deux emplacements, une taille 9 en possède trois et une taille 10 en possède quatre.
- Vous ne POUVEZ PAS placer plusieurs Cubes Quantum de la même couleur sur une même planète. Plusieurs joueurs PEUVENT construire sur une même planète s'il y a plusieurs emplacements.
- Au cours de la phase de choix des cartes d'avancement, prenez une carte d'avancement pour chaque Cube Quantum posé au cours du tour.

5. RECHERCHE - Investissez dans la technologie et dans l'évolution des capacités de votre armada.

Cette action ajoute 1 point à votre dé de recherche.

- Modifiez le dé de recherche sur votre feuille de commandement pour que le chiffre augmente de 1.
- Vous pouvez utiliser plusieurs actions de recherche pendant un même tour. Cependant, vous ne pouvez pas augmenter le dé de recherche au-dessus de 6.
- Si votre dé atteint 6, vous venez de faire une Percée technologique. Au cours de la phase de choix des cartes d'avancement, vous pouvez donc sélectionner une carte. Le dé de recherche est ensuite réinitialisé à 1.

CAPACITÉS DES VAISSEAUX

Chaque type de vaisseau possède une capacité spéciale unique qui ne peut être utilisée qu'une fois par tour en plus des trois actions de jeu.

- Un dé de vaisseau ne peut utiliser qu'UNE seule capacité spéciale par tour, même si le chiffre du vaisseau change pendant le tour.
- L'utilisation d'une capacité spéciale de vaisseau ne compte pas comme une action. Toutefois, certaines capacités (la *manœuvre* et le *transport*) ne sont utilisables qu'au cours d'une action de déplacement.
- Les capacités de vaisseau ne peuvent être utilisées qu'à votre tour et uniquement par les vaisseaux présents sur le plateau. Vous ne pouvez pas utiliser les capacités des vaisseaux de la casse ni des vaisseaux d'expansion.
- Vous ne pouvez pas changer le chiffre du vaisseau au milieu d'un déplacement ni immédiatement avant de lancer le dé de combat.



STATION DE COMBAT - Des armes puissantes

ATTAQUE : attaque les vaisseaux près de la station de combat.

L'attaque vous offre un déplacement gratuit de 1 case DEVANT inclure une attaque. Il est possible de se déplacer/attaquer normalement et d'utiliser également l'attaque une deuxième fois dans le même tour.



FRÉGATE - Vaisseaux utilitaires

MODIFIER : changer en un 3 ou un 5.

La Frégate peut se transformer en Destroyer ou en Intercepteur. La modification est la capacité spéciale du vaisseau. Après la modification, vous ne pouvez PAS utiliser la capacité du nouveau vaisseau obtenu.



VAISSEAU AMIRAL - Centre de contrôle

TRANSPORT : transporte un vaisseau lors de son déplacement.

Transportez un de vos vaisseaux positionnés sur l'une des cases autour du Vaisseau Amiral. Puis utilisez l'action de déplacement du Vaisseau Amiral pour le déplacer de une ou deux cases. Enfin, placer le vaisseau transporté sur une case VIDE adjacente. Un vaisseau amiral ne peut pas attaquer lorsqu'il transporte un vaisseau. Le vaisseau transporté PEUT se déplacer/attaquer normalement après avoir été déposé.



INTERCEPTEUR - Combattants furtifs

MANŒUVRE : progressez en diagonale.

L'Intercepteur est le seul vaisseau à pouvoir se déplacer en diagonale, ce qui lui permet d'être très rapide. Il PEUT également attaquer en diagonale.



DESTROYER - Vaisseaux de soutien de la flotte

WARP : intervertit son emplacement avec l'un de vos vaisseaux sur le plateau.

Le Warp ne compte pas comme une action de déplacement. De ce fait, le destroyer peut se déplacer durant le même tour, AVANT ou APRES avoir utilisé le Warp.



ÉCLAIREUR - Patrouilleurs à longue portée

RECONFIGURATION GRATUITE : relancez le dé du vaisseau.

L'Éclaireur peut se reconfigurer gratuitement. Cela ne compte pas pour une action. Si vous obtenez un 6, relancez jusqu'à ce que vous obteniez un nouveau chiffre.



Mouvements et capacités des vaisseaux. Les capacités de TRANSPORT du Vaisseau Amiral et de MANŒUVRE de l'Intercepteur sont utilisées au moment où le vaisseau effectue son action de DÉPLACEMENT ou de DÉPLACEMENT/ATTAQUE. Par exemple, si vous déplacez un Vaisseau Amiral et que vous utilisez TRANSPORT, vous avez utilisé le DÉPLACEMENT du vaisseau pour ce tour ainsi que sa capacité spéciale pour ce tour. Donc, l'utilisation de ces deux capacités constitue une action, l'action de DÉPLACEMENT du vaisseau.

DOMINATION

La DOMINATION mesure votre suprématie au combat. Lorsqu'elle atteint 6, vous parvenez à l'Infamie et vous pouvez exploiter votre réputation de leader impitoyable pour placer un Cube Quantum sur la carte. Vous pouvez parvenir à l'Infamie plusieurs fois au cours d'une partie.

- Chaque fois que vous détruisez le vaisseau d'un ennemi, augmentez votre dé de domination de 1.
- Chaque fois que l'un de vos vaisseaux est détruit, réduisez votre dé de domination de 1.
Votre dé de domination démarre à 1 et ne peut pas aller au-delà de 6 ni en dessous de 1.
- Lorsque votre domination atteint 6, placez immédiatement un Cube Quantum sur un emplacement libre d'une planète où il n'y a PAS encore de cube de votre couleur.
Vous n'avez pas besoin d'avoir de vaisseau à proximité de cette planète.
Placez le Cube Quantum immédiatement sans attendre la fin de votre tour.
- Après avoir placé votre Cube Quantum, réinitialisez votre dé de domination à 1. Il peut augmenter à nouveau au cours du même tour.
- Au cours de la phase de choix des cartes d'avancement de votre tour, sélectionnez une carte d'avancement pour chaque Cube Quantum placé durant le tour.



CARTES D'AVANCEMENT

Les CARTES D'AVANCEMENT sont de puissantes récompenses obtenues pour avoir placé des Cubes Quantum ou pour avoir effectué des Percées technologiques.

- Au cours de la deuxième phase de votre tour, après avoir effectué toutes vos actions, vous obtenez des cartes d'avancement pour les cas suivants :
 - 1 carte pour chaque Cube Quantum placé au cours de votre tour ;
 - 1 carte lorsque votre dé de recherche atteint 6 (Percée technologique).
- Choisissez n'importe quelle carte parmi les six cartes d'avancement face visible disponibles. Il existe deux types de cartes d'avancement :
 - les **cartes Tactiques**, sombres : elles représentent des actions uniques et radicales. Elles prennent effet immédiatement et sont ensuite défaussées. Vous ne pouvez pas les garder.
 - les **cartes de Commandement**, claires, vous donnent des capacités permanentes pour le commandement de votre flotte. Elles ont des effets durables et sont attachées à votre feuille de commandement pour le restant de la partie.



Cartes Tactiques



Cartes de Commandement

- Après avoir choisi une carte parmi les six cartes d'avancement, face visible, remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte tirée de la pioche correspondante.
- Vous pouvez avoir un maximum de trois cartes de Commandement actives. Si vous en choisissez une quatrième, vous devez vous séparer d'une de vos cartes actives. La carte retirée est défaussée et ne sera plus utilisable par le joueur.
- Si vous le souhaitez, vous avez toujours l'option de remplacer les six cartes d'avancement face visible par de nouvelles au lieu d'en choisir une. Rappelez-vous qu'à chaque fois que vous faites cela, vous tirez une carte de moins dans ce tour !
- Les cartes défaussées sont placées sur une pile de défausse près de leur pioche correspondante. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez la défausse correspondante et créez une nouvelle pioche.
- Les nouvelles cartes de Commandement prennent effet au prochain tour. Vous ne pouvez pas les utiliser pendant le tour au cours duquel vous les obtenez.
- La carte Tactique d'EXPANSION est le seul moyen de faire intervenir un vaisseau d'expansion dans la partie. Si vous avez déjà vos deux vaisseaux d'expansion en jeu (sur le plateau ou dans votre casse), vous ne pouvez pas utiliser de carte d'EXPANSION supplémentaire.
- D'autres explications sur les cartes sont disponibles dans la partie FAQ de ce manuel.

VICTOIRE

Vous gagnez immédiatement dès que vous placez votre dernier Cube Quantum sur le plateau.

EXEMPLE DE PARTIE A 2 JOUEURS

En cours de partie, les joueurs essaient de construire des Cubes Quantum sur une planète de taille 8.
L'Alliance Vulpes (en rouge) a déjà étendu sa flotte à cinq vaisseaux.

TOUR DE L'ALLIANCE VULPES

L'Alliance Vulpes souhaite déplacer un vaisseau pour construire un Cube Quantum.
Le vaisseau 6 rouge se déplace sur une position orbitale. Puis, Vulpes lance le dé pour reconfigurer le vaisseau afin d'obtenir le chiffre adéquat.

ACTION 1 / DÉPLACEMENT DU 6

Pour la première de ses trois actions, Vulpes décide de DÉPLACER son vaisseau 6 rouge de cinq cases. Les vaisseaux ne peuvent ni traverser ni atterrir sur les planètes, encore moins traverser d'autres vaisseaux.



RECONFIGURATION (RELANCE) DU 6

Vulpes utilise la capacité spéciale de RECONFIGURATION gratuite du 6 qui lui permet de relancer le vaisseau. Il obtient un 1. La capacité spéciale ne compte pas dans les trois actions de jeu du tour. Vulpes n'a pour l'instant utilisé qu'une seule de ses trois actions.



ACTION 2 / NOUVELLE RECONFIGURATION DU VAISSEAU

Vulpes souhaite que ses vaisseaux en positions orbitales autour de la planète totalisent 8. Le 1 obtenu ne permet pas d'obtenir le bon total. Il utilise sa deuxième action pour RECONFIGURER à nouveau le dé. Il obtient un 4, exactement ce dont il a besoin !



ACTION 3 / AJOUT DE 1 À LA RECHERCHE

Pour sa dernière action, Vulpes ne peut pas poser de cube sur la planète (cela utilise deux actions), il décide donc d'ajouter 1 à son dé de RECHERCHE. Ce dernier n'atteint pas 6. Vulpes ne prend aucune carte d'avancement lors de ce tour. Son tour est terminé.



TOUR DE L'EMPIRE KEPLER

L'Empire Kepler voit que son adversaire va construire au tour suivant. Il se déplace pour l'attaquer. Il peut également construire un Cube Quantum !

ACTION 1 / DÉPLACEMENT ET ATTAQUE AVEC LE 3

Kepler déplace son vaisseau 3 bleu pour attaquer le 4 rouge. Les deux joueurs lancent leur dé de combat : le dé d'attaque noir donne un 3 et le dé de défense blanc donne un 2. Ils totalisent leur dé de vaisseau et de combat. Le total bleu ($3 + 3$) est le même que le total rouge ($4 + 2$). En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui remporte le combat. L'attaque est donc couronnée de succès et le 4 rouge est détruit. Le vaisseau vaincu est immédiatement relancé et va dans la casse du joueur Vulpes.



APRÈS L'ATTAQUE

Kepler choisit de déplacer son 3 bleu sur la case où était son adversaire. Comme il a gagné son combat, sa domination augmente de 1 et la domination de Vulpes est réduite de 1.



ACTIONS 2-3 / CONSTRUCTION D'UN CUBE QUANTUM

Kepler CONSTRUIT un Cube Quantum sur la planète 8. Ses vaisseaux 3 et 5 sont en positions orbitales et le total des dés correspond exactement au chiffre 8 de la planète. Il place un Cube Quantum depuis sa feuille de commandement sur la planète. La construction d'un Cube Quantum utilise deux actions. Kepler a donc utilisé ses trois actions.



CHOIX D'UNE CARTE D'AVANCEMENT

Comme il a construit un Cube Quantum au cours de son tour, Kepler peut choisir une carte d'avancement. Il prend la carte Tactique AGRESSION qui ajoute immédiatement 2 à sa domination. La carte est ensuite défaussée à côté de sa pioche et une nouvelle carte est retournée pour avoir trois cartes face visible.



TOUR DE L'ALLIANCE VULPES

Il semble que l'Empire Kepler ait ruiné les plans de l'Alliance Vulpes en ce qui concerne le placement d'un Cube Quantum sur la planète. Toutefois, il y a encore un moyen de combiner plusieurs capacités de vaisseaux pour construire un cube.

ACTION 1 / TRANSPORT DU 1

Vulpes utilise la capacité spéciale de TRANSPORT du vaisseau 2 pour « charger » et transporter son vaisseau 1 (il pose le 1 sur le 2). La capacité de Transport nécessite une action de DÉPLACEMENT. Le transport coûte donc une action.



FIN DU TRANSPORT

Le vaisseau 2 se déplace sur deux cases, puis « dépose » le 1 sur une case autour de lui, adjacente en diagonale. Ceci place le vaisseau 1 en position orbitale.



WARP DU 3 EN POSITION ORBITALE

En utilisant la capacité spéciale de WARP du vaisseau 3, le joueur Vulpes intervertit le 3 avec le 1. L'utilisation d'une capacité spéciale est gratuite (une fois par dé à chaque tour) et n'utilise aucune action.



MODIFICATION DU 4 EN 5

En utilisant le pouvoir de MODIFICATION du vaisseau 4, le joueur Vulpes modifie son vaisseau en un 5. Il s'agit encore d'une capacité spéciale et donc aucune action n'est utilisée.



ACTIONS 2-3 / CONSTRUCTION D'UN CUBE QUANTUM

Malgré tous ses déplacements, le joueur Vulpes n'a utilisé qu'une seule de ses trois actions. Ses dés en positions orbitales s'additionnent pour un total de 8, ce qui correspond au chiffre de la planète. Il utilise ses deux dernières actions pour construire un Cube Quantum.



CHOIX D'UNE CARTE D'AVANCEMENT

Le joueur Vulpes peut donc prendre une carte dans la phase de cartes d'avancement de ce tour. Il choisit la carte de Commandement FÉROCE et la place sur le côté de sa feuille de commandement. Cette carte sera active à son prochain tour de jeu. Il remplace la carte prise par une nouvelle de la pioche correspondante.



LES FACTIONS DE L'HUMANITÉ



EMPIRE KEPLER

Une société militariste hautement disciplinée qui célèbre la puissance, l'ordre et la beauté transcendante de la guerre.

Ne laissez pas l'incertitude du combat vous distraire. Les vaisseaux parcourent les vides entre les mondes et transforment leur fuselage en une milliseconde. Mais le commandant heureux comprend que tout conflit se résume à une confrontation entre des esprits. La victoire psychologique mène à la victoire matérielle. La victoire matérielle mène à la victoire esthétique. La victoire esthétique est éternelle. Louons l'intérêt général !

Mémo aux subordonnés
Stratège impérial L.R.H. de rang 7



CONFÉDÉRATION ANDROMEDA

Rendus fous par la poursuite de la connaissance, prêts à tout pour développer et faire évoluer leur technologie destinée à améliorer l'humanité.

Les énigmes du Quantum Displacer à 6 dimensions, le Quantum D6, déconcertent nos philosophes et nos théologiens. Le temps et l'espace sont deux serpents entremêlés qui mangent chacun la queue de l'autre. De fait, nous menons les mêmes combats, sur les mêmes secteurs, encore et encore et encore. Nous sommes des quarks dans l'esprit de Dieu, la science est un baume pour le mal de l'existence.

Méditation 5:74
Maître Nebuchadnezzar d'Andromeda



RÉPUBLIQUE D'ORION

Gardiens moraux autoproclamés de l'humanité, préservant avec héroïsme les vestiges de la civilisation dans l'univers connu.

Chère Betty, t'es-tu déjà demandé ce que sont les Cubes Quantum ? Ils sont d'abord énormes ! Des machines de la taille d'un continent, cela défie l'entendement ! Mais elles sont très simples. Tu sais comment l'incertitude Quantum peut déplacer toutes les molécules de l'air vers un coin de la pièce ? Les Cubes Quantum font la même chose, mais pour l'énergie de toute une planète. On les construit et BOUM ! On obtient toute la puissance nécessaire pour construire notre prochain Cube Quantum, plus ce qui reste pour les améliorations de la flotte. Cela met la planète dans un drôle d'état, mais bon, ce n'est pas de mon ressort. Ah, j'adore mon boulot !

Lettre à la Colonie Mère
Chef ingénieur B. Rogers, Marine Royale



ALLIANCE VULPES

Un groupe indistinct de survivalistes, liés par une union d'épissage et d'hybridation d'ADN et la vénération animiste du Quantum.

Aujourd'hui est encore un bon jour pour mourir !

Avertissement gravé sur la coque d'une station de combat pillée.

F.A.Q.

QUE PEUT FAIRE UN VAISSEAU AU COURS D'UN TOUR ?

À chaque tour, un dé de vaisseau individuel peut se déplacer (ou se déplacer/attaquer) une fois. Chaque vaisseau peut en plus utiliser sa capacité spéciale une seule fois par tour.

ET SI UN VAISSEAU CHANGE DE VALEUR, PEUT-IL UTILISER SA NOUVELLE CAPACITÉ ?

Oui, mais uniquement si ce dé n'a pas encore utilisé sa capacité spéciale pour ce tour. Un dé de vaisseau individuel ne peut utiliser qu'UNE seule capacité spéciale par tour, même si la valeur change.

PUIS-JE UTILISER UNE CAPACITÉ DE VAISSEAU À N'IMPORTE QUEL MOMENT ?

Vous ne pouvez utiliser la capacité de vos vaisseaux qu'au cours de votre tour et uniquement celle des vaisseaux présents sur le plateau. Vous ne pouvez pas utiliser la capacité d'un vaisseau au milieu d'un déplacement ou d'un déplacement/attaque. Par exemple, vous ne pouvez pas déplacer une Frégate en position d'attaque puis la modifier en 3 à la fin de votre déplacement, juste avant de lancer votre attaque.

EST-CE QU'IL Y A UN ORDRE À SUIVRE AU COURS DE MON TOUR POUR EFFECTUER LES ACTIONS ET UTILISER LES CAPACITÉS ?

Non. Vous pouvez effectuer vos trois actions et activer les capacités de vos vaisseaux dans n'importe quel ordre, les mélanger et les faire correspondre.

MON TOUR SE TERMINE-T-IL IMMÉDIATEMENT LORSQUE J'AI EFFECTUÉ MA TROISIÈME ACTION ?

Pas nécessairement. Vous pouvez toujours utiliser les capacités spéciales de vos vaisseaux (non utilisées durant votre tour) et les pouvoirs des cartes d'avancement après avoir effectué votre troisième action.

SI UN VAISSEAU ATTAQUE ET PERD, EST-IL DÉTRUIT ?

Non. Un attaquant n'est pas détruit si l'attaque échoue. Cela signifie juste que l'attaque a été brillamment repoussée. Le vaisseau reste à la place d'où il avait porté son attaque.

L'ATTAQUANT PERD-IL DE LA DOMINATION SI L'ATTAQUE ÉCHOUE ?

Non. La domination ne change que si un vaisseau est détruit au cours d'une attaque.

LES CUBES QUANTUM SONT-ILS RETIRÉS DE LA CARTE APRÈS AVOIR ÉTÉ PLACÉS SUR UNE PLANÈTE ?

Non. Une fois qu'un Cube Quantum est placé sur une planète depuis votre feuille de commandement, il reste sur le plateau jusqu'à la fin de la partie. Il existe toutefois une carte Tactique, **REPOSITIONNEMENT**, qui peut déplacer le cube d'un adversaire sur une autre planète.

QUAND PUIS-JE OBTENIR MES CARTES D'AVANCEMENT ?

Uniquement au cours de la phase de cartes d'avancement de votre tour, après avoir effectué toutes vos actions pour ce tour.

LES CAPACITÉS DE TRANSPORT DU VAISSEAU AMIRAL ET DE MANŒUVRE DE L'INTERCEPTEUR ONT LIEU AU COURS DE MON DÉPLACEMENT, N'EST-CE PAS ?

C'est exact. Ces deux pouvoirs ont lieu au cours de votre action de déplacement. Donc, si votre Intercepteur se déplace et utilise sa manœuvre pour progresser en diagonale, vous avez utilisé le déplacement de l'Intercepteur et sa capacité spéciale pour ce tour. Et vous avez, de fait, utilisé une action.

SI UNE CARTE ME DONNE UN DÉPLACEMENT SUPPLÉMENTAIRE OU L'UTILISATION D'UNE CAPACITÉ SPÉCIALE, COMMENT CELA FONCTIONNE-T-IL POUR LE VAISSEAU AMIRAL ET L'INTERCEPTEUR ?

Si un pouvoir de carte permet au Vaisseau Amiral ou à l'Intercepteur de se déplacer une seconde fois, vous ne pourrez pas utiliser la capacité spéciale du vaisseau une seconde fois. De la même façon, si un pouvoir de carte d'avancement vous permet d'utiliser la capacité d'un vaisseau une seconde fois, vous ne pouvez plus utiliser le transport du Vaisseau Amiral ou la manœuvre de l'Intercepteur à moins que vous ayez, en plus, un pouvoir qui vous permette de déplacer le vaisseau une seconde fois (par exemple, une carte vous permettant de bénéficier d'une action supplémentaire).

CARTES D'AVANCEMENT

BEAUCOUP DE CARTES ROMPENT LES RÈGLES NORMALES DU JEU. QUELLE RÈGLE PRÉVAUT SUR L'AUTRE ?

Les cartes d'avancement prévalent toujours. Par exemple, un vaisseau peut normalement se déplacer une seule fois par tour, mais certaines cartes permettent aux vaisseaux de se déplacer plus d'une fois par tour.

SI UNE CARTE D'AVANCEMENT INDIQUE « UNE FOIS PAR TOUR », CELA SIGNIFIE-T-IL UNE FOIS AU COURS DE MON TOUR ?

Oui. Cela ne signifie PAS une fois à chaque tour des joueurs. Vous ne pouvez pas utiliser un pouvoir « une fois par tour » au cours du tour d'un autre joueur.

CERTAINS DES POUVOIRS DE CARTES INDIQUENT « ACTION GRATUITE » OU « UTILISANT UNE ACTION », COMMENT ÇA MARCHE ?

Une « action gratuite » signifie que l'utilisation d'un pouvoir de carte n'utilise pas l'une de vos trois actions du tour. Si elle « utilise une action », cela signifie que le pouvoir de la carte utilise une de vos trois actions. Les cartes Tactiques prennent effet immédiatement et n'utilisent jamais d'actions.

QUAND MES NOUVELLES CARTES PRENNENT-ELLES EFFET ?

Les cartes Tactiques prennent toujours effet immédiatement dès que vous les tirez. Les cartes de Commandement prennent effet au début du tour SUIVANT. Les nouvelles cartes ayant une capacité « passive » (c'est à dire modifiant, d'une façon ou d'une autre, le fonctionnement intrinsèque de votre armada) commencent à fonctionner au prochain tour du joueur. Les nouvelles cartes de Commandement avec une capacité « active » (c'est le cas pour la plupart d'entre elles) peuvent être utilisées au prochain tour.

NOTES À PROPOS DE CERTAINES CARTES D'AVANCEMENT

- **EXPANSION** ajoute un vaisseau à votre flotte jusque la fin de la partie. Si ce dernier est détruit, il va, comme n'importe quel autre, dans votre casse. Le gain d'un vaisseau avec une **EXPANSION** ne vous donne PAS une action supplémentaire. Vous n'avez que trois actions pour votre tour. Si vous avez déjà placé vos deux vaisseaux d'expansion en jeu (sur le plateau ou dans votre casse), vous ne pouvez plus utiliser de carte d'**EXPANSION** supplémentaire.
- En cas de combat, si vous êtes attaqué et que vous détruisez votre attaquant avec **OBSTINÉ**, cela augmente votre dé de domination et réduit le dé de domination de votre adversaire. Comme si vous aviez initié le combat.
- Si un joueur, au cours d'un combat, a l'occasion de relancer un dé en raison de cartes comme **IMPITOYABLE** ou **CRUEL**, la relance a lieu après que les deux joueurs ont effectué le premier jet de dés. Si les deux joueurs ont l'option de relancer, l'attaquant décide d'abord s'il veut relancer ou non. Puis, le défenseur décide à son tour. Vous devez garder le chiffre obtenu lors de l'ultime relance.
- Les cartes qui vous octroient une action supplémentaire (comme **ARROGANT**, **CURIEUX** ou **BELLIQUEUX**) ne vous permettent pas de déplacer un vaisseau une seconde fois lors d'un même tour.
- Un vaisseau dont le chiffre est modifié avec **FLEXIBLE** possède toujours une seule action spéciale par tour.
- Les cartes comme **ÉNERGIQUE** qui vous permettent de déplacer un vaisseau une seconde fois lors du même tour ne vous permettent pas d'utiliser la capacité spéciale du vaisseau une seconde fois. Par exemple, si vous utilisez **ÉNERGIQUE** pour déplacer votre Intercepteur une seconde fois, vous ne pouvez pas utiliser sa capacité de manœuvre pour vous déplacer en diagonale si le vaisseau a déjà utilisé son action spéciale au cours de ce tour.
- **RUSÉ** permet à un Éclaireur, un Destroyer, une Frégate ou une Station de Combat d'utiliser sa capacité une seconde fois. Elle ne permet pas à un Intercepteur ou à un Vaisseau Amiral de se déplacer une seconde fois. Cependant, si vous utilisez un pouvoir comme **ÉNERGIQUE** pour déplacer un Intercepteur ou un Vaisseau Amiral une seconde fois, vous pourriez alors aussi utiliser **RUSÉ** pour activer sa capacité spéciale une seconde fois au cours du déplacement.
- Lorsque vous jouez **MOMENTUM**, votre tour se « réinitialise » comme si vous commenciez un tout nouveau tour. Les vaisseaux PEUVENT à nouveau se déplacer et utiliser leur capacité. Vous pouvez également utiliser n'importe quelle carte de Commandement comme s'il s'agissait d'un nouveau tour, y compris les cartes que vous venez d'acquérir.
- Si vous utilisez **RÉORGANISATION** et que vous possédez déjà **FURTIF**, vous avez l'option de placer vos dés relancés à n'importe quel endroit qui n'est pas proche d'un autre dé. Si vous utilisez **RÉORGANISATION** et que vous possédez déjà **ASTUCIEUX**, choisissez les nouveaux chiffres des dés.

UNE HISTOIRE DU FUTUR

1952 : DÉCRYPTAGE DU CODE RÉALITÉ.

Aux sombres heures de la guerre froide, une équipe secrète de scientifiques théoriciens et de poètes expérimentés a piraté le temps et l'espace pour créer le Quantum Displacer à 6 dimensions, ou Quantum D6. Une machine qui projette toutes les possibilités du futur, et en sélectionne une pour devenir la réalité. L'improbable devient possible. L'eau se transforme en vin, la matière en vide, la vie en mort. Le Quantum D6 est incroyablement puissant et dangereusement imprévisible.

1984 : UNE GUERRE À L'ÉCHELLE PLANÉTAIRE.

Pour plier le futur, le Quantum D6 exige d'inconcevables quantités d'énergie. Le carburant global étant limité, la guerre est inévitable. Tandis que les combats font rage, les super puissances de la Terre écartèlent la planète pour en aspirer jusqu'au dernier souffle. Les survivants s'enfuient de ce monde anéanti et se dirigent vers les étoiles à bord d'étranges vaisseaux propulsés par la probabilité Quantum.

2023 : LES FACTIONS S'AFFRONTENT.

Un grand Conseil stellaire des quatre factions de l'humanité est convoqué : le cruel Empire Kepler, l'héroïque République d'Orion, les survivants de l'Alliance Vulpes et les scientifiques de la Confédération Andromeda. Mais un dispositif Quantum volé oblitère les diplomates et élimine toute chance de paix...

DATE INCONNUE : LES GUERRES DU QUANTUM.

À présent, nous contemplons les étoiles dans des armadas de vaisseaux : des tribus de l'humanité et des armées de la foi esclaves du Quantum. Le Quantum lance nos vaisseaux vers de nouveaux secteurs, transformant leurs coques en un clin d'œil et réduisant nos ennemis à néant. Pour survivre et se battre un jour de plus, nous construisons des Cubes Quantum : d'énormes constructions qui arrachent l'énergie des planètes pour nourrir la faim incessante du Quantum D6.

Qu'est-ce que la victoire ? Qu'est-ce que la défaite ? L'existence est-elle un dé lancé par d'aveugles mains humaines ? Seuls les dieux connaissent l'issue finale.

CRÉDITS

Un jeu d'**ERIC ZIMMERMAN**

Design additionnel : **JOHN SHARP**

Illustrations : **KIERAN YANNER & GEORGES BOUCHELACHEM**

Design graphique : **FUNFORGE STUDIO**

Relecteurs : **GERSENDE CHEYLAN & YANN BELLOIR**

Remerciements de l'auteur :

Je remercie chaleureusement les dizaines de testeurs dont la participation et le témoignage ont aidé à façonner le jeu.

Je remercie particulièrement, pour leur apport crucial au design :

Naomi Clark, Daniel Delgado, Zachary Harrison, Jesper Juul, Frank Lantz et Colleen Macklin. Un grand merci à Stone Librande et sa fantastique équipe de test (Chris Schmidt, Ross Treyz, Ryan Ingram, Robert Perry, Shawn Stone, Dan Kline et Brian Jennings). Une dédicace spéciale pour Josh DeBonis pour son impitoyable test et ses critiques toujours constructives. Merci à IndieCade pour la reconnaissance du prototype (intitulé Armada d6) au travers du Game Design Award 2012. Merci à Olivier Lejade pour l'introduction avec Funforge. Et à Philippe Nouhra et Funforge pour leur collaboration réellement enrichissante. Des <3 sans fin à Nathalie Pozzi pour tout le soutien dont elle a fait preuve et pour son ressenti le plus dur et le plus honnête qui soit dans la galaxie.

Par-dessus tout, je suis redevable à John Sharp pour sa contribution et sa collaboration créative sur l'affinage et le réglage du design, depuis le game design et le design visuel jusqu'à l'ergonomie et le contenu narratif. John, tu es un designer brillant et ce jeu ne serait pas le même sans toi. Sans même parler du fait que tu étais avec moi lorsque nous avons découvert l'étrange et mystérieuse Armada Dei Gratia VI, il y a déjà plusieurs années.