

The Forgotten Planet



75'



2-4



12+



FRA

La recherche des cristaux d'énergie continue sans répit à travers tout l'univers! La Guilde des marchands est prête à payer des sommes exorbitantes et tous les Chercheurs parcourent l'univers pour en trouver. Dernières Nouvelles! La surface de la Planète Oubliée, à la limite de la galaxie, en est pleine. En quelques jours, une nouvelle ruée vers l'or commence, où les hommes sont remplacés par des robots, qui cherchent, explorent et luttent pour contrôler le précieux minerai ...

But du jeu

Chaque joueur est un chercheur spatial de mine essayant de gagner les faveurs de la puissante Guilde Intergalactique de Marchand d'Exploitation Minière. Les Points de victoire (VP) représentent les récompenses que les joueurs reçoivent de la guilde en remerciement pour leur travail sur la Planète oubliée.

La Planète oubliée est vraiment inhospitalière. Le sol est corrosif et instable. Pour permettre aux robots mineurs de la traverser, les joueurs ont besoin de placer des planchers métalliques sur la surface. Les planchers permettent aussi de capturer de l'énergie solaire et ensuite de la transmettre aux robots depuis les Bases, donc il est très important de les contrôler: sans une connexion, les robots resteront

sur place et seront incapables de travailler.

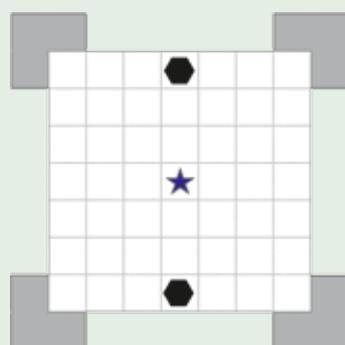
Pour gagner des VPs, un joueur doit étendre sa zone de contrôle autant que possible. Les joueurs font cela en plaçant des tuiles Terrain autour de leur Base et déplacent leurs robots sur les tuiles. Il est possible de voler une partie du contrôle de la surface d'un autre joueur et de construire des murs de protection. Les VPs sont aussi gagnés en contrôlant de mines spéciales, en vendant des cristaux et en construisant des robots et des bases.

Mise en place

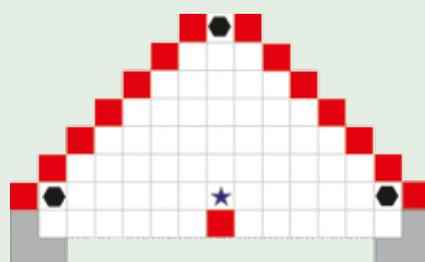
1. Les joueurs choisissent un Scénario de jeu et place des bases de départ et les Mines Spéciales sur la table. Les bases de départ sont assignées aux joueurs aléatoirement ou par enchère (voir *Affectation des Bases*) et sont identifiées par un disque de la couleur du joueur (marqueur propriété).
2. Certains composants sont retirés de la partie en fonction du nombre de joueurs:
 - Tuiles Base: utiliser les 16 tuiles Base à 4 joueurs, 12 à 3 joueurs, 8 à 2 joueurs.
 - Tuiles Terrain: utiliser un nombre limité de Tuiles Terrain en fonction du Scénario de jeu choisi.
3. Préparer les trois pioches de tuiles Mine, en les séparant par couleur et mettez-les à côté de la zone de jeu avec les autres compo-

Scénarios de Départ

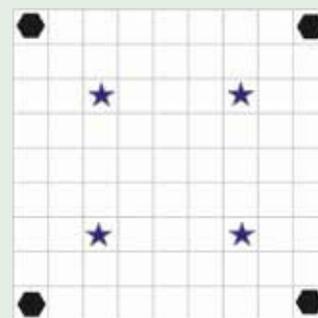
Voici trois Scénarios de départ représentés par une "grille virtuelle" qui définit la zone de jeu et les positions de départ des Bases et des Mines Spéciales. Durant la partie, les joueurs peuvent seulement placer des tuiles à l'intérieur de la grille virtuelle. Autres exemples sont disponibles à la fin des règles.



Suggéré pour 2 joueurs
7 x 7 grille
33 tuiles Terrain



Suggéré pour 3 joueurs
grille irrégulière
41 tuiles Terrain



Suggéré pour 4 joueurs
9 x 9 grille
53 tuiles Terrain

★ Indique les positions des Mines Spéciales. ● Indique les positions des bases de départ des joueurs. ■ Indique les cases indisponibles ou des marqueurs bordure (utilisez des tuiles Terrain retournées). ◻ Indique les marqueurs d'Angle de la grille: ils sont utiles pour visualiser la zone de la grille. Il y a aussi des grilles graduées disponibles pour aider les joueurs à définir les distances: utilisez-les comme des règles. Pour chaque Scénario, le nombre de Tuiles Terrain disponibles dans la partie est indiqué.

sants de jeu (murs, cubes ressource, dés, tuiles terrain).

4. Chaque joueur prend les robots/disques de sa couleur et 3 cubes ressource différents (1 bleu, 1 blanc, 1 brun). Chaque joueur place un robot sur sa base de départ.

5. L'ordre des joueurs est défini aléatoirement et la partie commence.

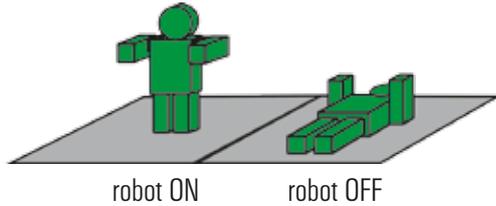
Séquence de Jeu

Chaque joueur réalise les 4 phases dans l'ordre et ensuite

Passes la main au joueur suivant.

Phase 1, énergie et vérification des robots

Le joueur détermine son énergie disponible. Après cela, il pose ses jetons robot sur la position ON ou OFF:



Phase 2, actions

Le joueur utilise toute son énergie disponible pour faire des actions ou la stocker dans ses bases. Chaque joueur doit déclarer l'utilisation de son énergie durant son tour: "Première énergie... seconde et troisième..." afin de permettre aux autres joueurs de clairement comprendre ce qu'il fait.

Phase 3, vérification de la Zone de Contrôle

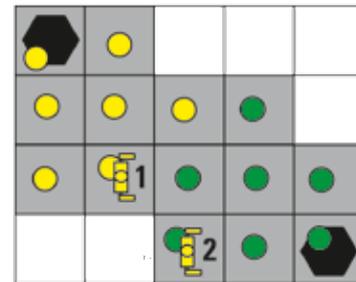
Le joueur détermine sa zone de contrôle.

Phase 4, production et fin du tour

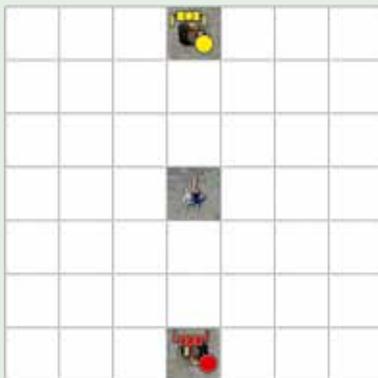
Les mines avec un robot du joueur actif et à l'intérieur de la zone de contrôle du joueur produisent des cubes ressource. Le tour du joueur se termine et le joueur suivant commence.

1, Énergie et Vérification des Robots

Le joueur vérifie son énergie supplémentaire disponible. Cela est déterminé par le nombre de tuiles (de tous les types) contrôlées par le joueur: pour chaque 7 tuile contrôlée, il gagne +1 énergie supplémentaire. L'énergie supplémentaire est ajoutée aux 3 énergies du début. Après cela, le joueur vérifie le statut des robots: Les robots à l'intérieur de sa zone de contrôle sont actifs (statut ON) et peut être utilisé par le joueur. Les autres sont inactifs (statut OFF) et ne peuvent pas être utilisés.



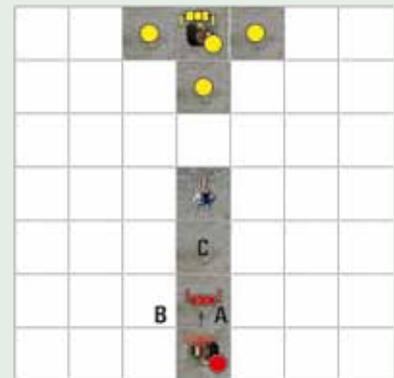
Exemple. Le tour de Jaune commence, Phase 1. Vérification de l'Énergie: Le joueur Jaune contrôle 7 tuiles: son énergie disponible est 4 (3+1). Vérification du Statut du Robot: Les robots jaunes de valeur 2 est OFF, alors que le robot jaune 1 est ON. Le joueur jaune peut seulement utiliser le robot 1. Hexagones=bases.



Une partie à 2 joueurs débute entre le joueur rouge et le joueur jaune. Le Scénario de départ est le suivant.



Jaune, tour 1: le joueur vérifie son énergie disponible et le statut de son robot (Phase 1): il a l'énergie de début (x3) et son robot sur ON, comme s'il était sur une tuile jaune. Il exécute la Phase 2 et utilise ses énergies pour placer 3 terrains (A-B-C).



Jaune, tour 1: le joueur vérifie sa zone de Contrôle (Phase 3) et place 3 nouveaux marqueurs propriétaire. Il ne produit pas de cubes (Phase 4) et passe ainsi le tour. Rouge, tour 1: il contrôle son énergie et le statut des robots, comme le joueur jaune. Après qu'il utilise 1 énergie pour placer une Tuile Terrain (A), une autre énergie pour déplacer le robot (B) et la troisième énergie pour placer une autre tuile terrain (C).

Exemple du Jeu

Les 3 premiers tours de jeu sont présentés

2, Actions

Chaque joueur a 3 énergies plus celles provenant du contrôle de tuiles et peut réaliser des actions durant chaque tour selon leur cout en énergie. Durant la partie, la somme d'énergie disponible peut monter ou descendre, mais jamais inférieur à 3.

Les bases peuvent toujours consommer de l'énergie pour réaliser des actions. Les robots peuvent faire cela seulement s'ils sont en statut ON.

Actions de Robot

Mouvement (1 énergie pour un mouvement de 3 tuiles)

Le joueur peut utiliser 1 énergie pour déplacer un de ses robots jusqu'à 3 tuiles. *Par exemple, si un robot se déplace de 2 tuiles, le joueur doit consommer 1 énergie. Pour un mouvement de 4 tuiles, il consomme 2 énergies.*

Un robot peut seulement se déplacer sur les tuiles, mais il ne peut pas se déplacer par-dessus les bases d'autres joueurs, à travers un mur, ni ne peut se déplacer en diagonale.

Construire une Base (3 énergies + 3 cubes)

Placez une nouvelle tuile Base sur une case vide orthogonale et adjacente à une case occupée par le robot, en dépensant 3 énergies et 3 cubes ressource de couleurs différentes (brun, blanc et bleu).



Restriction des bases: deux bases ou une base et une mine ne peuvent pas partager un côté commun.

Aide: comme les Bases sont utilisées pour définir la Zone de Contrôle des joueurs, ajouter de nouvelles près du centre du Scénario ou près des mines Spéciales est très important.

Construire une tuile terrain (1 énergie)

Placez une nouvelle tuile terrain sur une case vide orthogonale et adjacente à celle occupée par le robot. Aide: les tuiles terrain doivent être placées avec soin car elles permettent au robot de se déplacer.



Construire une tuile mine (1 énergie)

Le joueur choisit une case vide orthogonale et adjacente à celle occupée par le robot et lance un dé à 6 faces. La valeur obtenue détermine le type de tuile à placer:



1-2 tuile Terrain

5 Mine Bleue

3 Mine Brune

6 le Joueur choisit

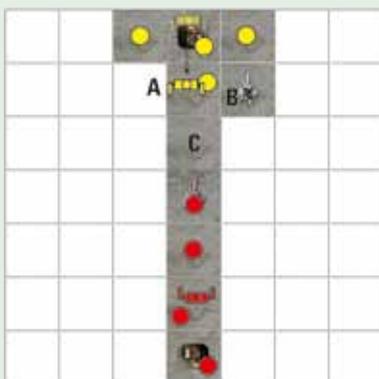
4 Mine Blanche

Dans la Phase 4, une Mine produit 1 cube ressource de la couleur de la mine pour chaque robot qui est dessus (2 cubes avec 2 robots, 3 cubes avec 3 robots, et ainsi de suite). Les joueurs prennent les cubes ressource de la banque. Les Mines Spéciales (voir Scénario) sont comme les Mines ordinaires sauf que le joueur choisit la couleur de(s) cube(s). Les mines spéciales sont seulement placées au début de la partie et ne peuvent pas être construites.

Note: les cubes ressource représentent les cristaux d'énergie que la Guilde des Marchands recherche.

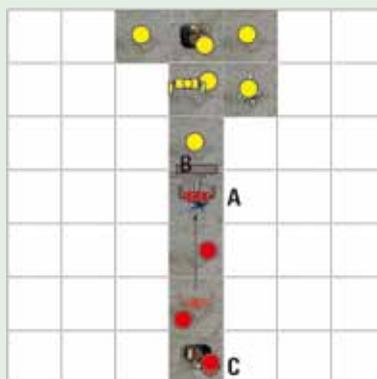
Restriction des mines: une nouvelle mine ne peut pas être placée avec un côté adjacent à une mine existante ou à une base existante.

Aide: les mines sont importantes pour produire des ressources, aussi les joueurs devraient toujours les construire près de leurs Bases, où il



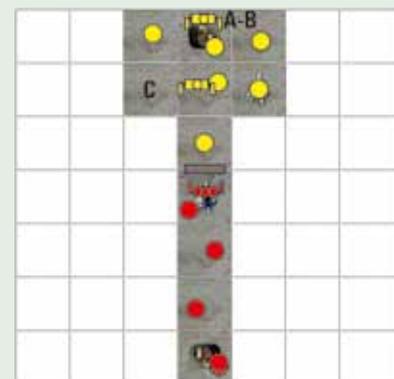
Rouge, tour 1: il vérifie sa Zone de Contrôle et place 3 nouveaux marqueurs propriétaire. Après il passe.

Jaune, tour 2: Vérification: l'énergie est la même et le robot est toujours ON. Actions: il consomme 1 énergie pour déplacer le robot (A), 1 énergie pour construire une Mine (il lance un dé et fait un 4, la mine est blanche) et la troisième énergie pour placer une nouvelle Tuile terrain (C).



Jaune, tour 2: Vérification de la Zone: le joueur place 2 nouveaux marqueurs propriétaire et retire 1 marqueur rouge de la mine centrale, comme cette mine est équidistante des Bases des joueurs. Production: aucune production et le joueur passe.

Rouge, tour 2: Vérification: l'énergie est la même et le robot est ON. Actions: 1 énergie pour déplacer le robot de 2 tuiles (A); 1 énergie pour construire un Mur en dépensant 1 cube ressource de n'importe quelle couleur (les joueurs débutent la partie avec 3 cubes ressource); conserve la dernière énergie et place 1 marqueur sur sa Base comme mémo (C).



Rouge, tour 2: Vérification de la Zone: le joueur place 1 nouveau marqueur propriétaire sur la Mine centrale (le mur bloque l'autre Base). Production: il produit 1 cube ressource de son choix, parce que son robot est sur sa Mine Spéciale au centre.

Jaune, tour 3: Vérification: l'énergie est la même et le robot sur ON. Actions: consomme 2 énergies et 2 cubes ressource pour construire un nouveau robot (A-B) et le place sur sa Base; utilise la troisième énergie en plaçant une Tuile Terrain (C). La partie se poursuit jusqu'à qu'il n'y est plus de tuiles Terrain de disponible ou jusqu'à que la grille virtuelle est remplie de tuiles.

sera plus facile de maintenir le contrôle.

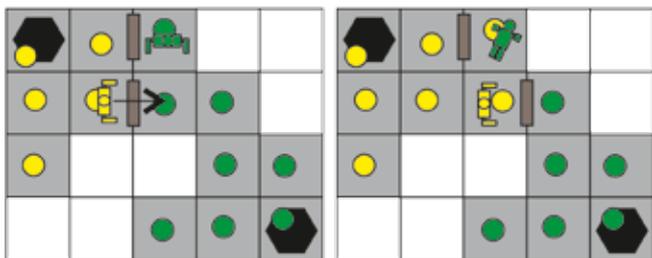
Construire un mur (2 énergies)

Un mur est placé sur un côté de la tuile occupée par le robot. Un mur sépare les deux tuiles comme s'il y avait un espace vide entre elles, ainsi il n'est pas possible de traverser, d'y construire ou d'étendre sa Zone de Contrôle. Le cube dépensé peut être de n'importe quel couleur. Restriction des murs: il n'est pas possible de complètement enfermer une simple tuile avec des murs. D'un autre côté, il est possible pour un groupe de tuiles de devenir enfermées par des murs: dans ce cas, aucun joueur ne les contrôlera jusqu'à que la situation est changée.

Pousser un mur (2 énergies)

Un robot peut pousser un mur et le déplacer à travers 1 tuile. Le mouvement est toujours une ligne droite et le robot suit le mur sur la tuile traversée.

Restrictions pour pousser: il n'est pas possible de pousser un mur à travers un robot (ON ou OFF), une tuile mine ou une tuile Base, ni dans un mur du côté opposé. Les murs poussés doivent adhérer aux mêmes restrictions que les murs construits.



Exemple: (sur la gauche) le robot jaune pousse le mur comme indiqué par la flèche, en consommant 2 énergies. (Sur la droite) résultat de l'action: le mur et le robot sont déplacés de 1 tuile vers la droite. En Phase 3, deux tuiles seront jaunes et à la prochaine Phase 1, le robot vert commutera sur OFF. Hexagones=bases.

Autodestruction (2 énergies)

Un robot peut exploser et se détruire ainsi que tous les robots qui sont sur la même tuile. Alternativement, le robot peut s'autodétruire à côté d'un mur sur un côté spécifique d'une tuile, détruisez-le. Les robots et le mur détruit retournent dans la Banque et sont de nouveau disponible pour les joueurs.

Aide: l'autodestruction est un choix sérieux, les joueurs devront toujours y réfléchir à deux fois!

Actions de Base

Produire un robot (2 énergies + 2 cubes)

Une base produit un robot, en payant 2 énergies et 2 cubes ressource de n'importe quelle couleur. Le nouveau robot est placé sur la base qui l'a produit.

Vendre des cubes ressource (1 énergie)

En consommant 1 énergie, il est possible de vendre un lot de 3 cubes ressource de différentes couleurs (1 blanc+1



brun+1 bleu) en échange de 2 VPs (les jetons 2VP et 6VP sont utilisés pour cela). Les cubes ressource vendus retournent dans la Banque et sont de nouveau disponible pour les joueurs.



Concentrer l'énergie (4 énergies)

4 énergies peuvent être converties en 1 cube ressource de n'importe quelle couleur. Le cube produit va dans la main du joueur depuis la Banque.

Conserver de l'énergie (0 énergie)

Le joueur peut sauver 1 énergie pour la utiliser dans les tours à venir au lieu du tour en cours. Pour rappeler cela à chacun, placez un marqueur supplémentaire du joueur sur l'une de ses bases. Il est possible de conserver au maximum jusqu'à 3 énergies.

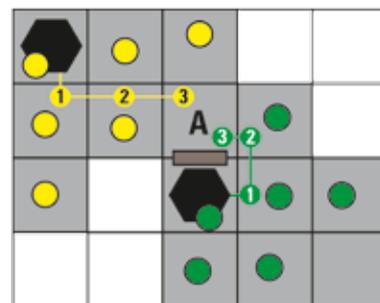
Consommer métal (1 énergie)

Le joueur peut retirer de la partie une tuile Terrain en la prenant depuis la pioche (Banque).

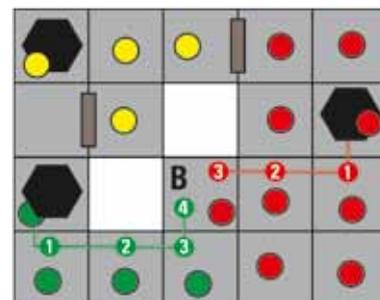
Aide: ravager une ou deux tuiles peut-être un moyen utile de forcer la fin de la partie si vous gagnez.

3, Vérification de la Zone de Contrôle

Le joueur vérifie la propriété des tuiles sur la table et définit sa Zone de Contrôle. Une tuile est possédée (contrôlée) par un joueur si la tuile est plus proche d'une de ses bases que celles d'un autre joueur, en gardant en tête que les murs agissent comme des barrières et les diagonales ne sont pas permises. Une tuile à égale distance de deux bases ou plus, de deux couleurs ou plus, n'est contrôlée par personne. Un Marqueur propriétaire de la couleur du joueur est posé sur la tuile pour monter le propriétaire.



Exemple. Les tuiles à la même distance de la base Jaune et Verte ne sont contrôlées par personne (A). Les autres tuiles sont sous le contrôle du joueur vert ou jaune. Hexagones=bases.



Exemple. La tuile B est sous le contrôle du joueur Rouge: La Base

Rouge est à 3 tuiles de distance et le Base Verte est à 4 tuiles de distance. Hexagones=bases.

4, Production et Fin du tour

Les mines dans la Zone de Contrôle du joueur produisent 1 cube ressource pour chaque robot d'un joueur sur la tuile mine. La couleur du cube est définie par la couleur de la mine.

Chaque robot sur une mine spéciale possédée par le joueur produit un cube dont la couleur est choisie par le joueur.

À propos du contenu

Si vous épuisez les Marqueurs Propriété ou les cubes ressource, vous pouvez utiliser des alternatives pour les remplacer. Les autres composants sont limités par le scénario.

Fin de la Partie

La partie se termine à la fin du tour du joueur actif si :

- La Zone de Jeu est complètement remplie par des tuiles, ou
- La dernière tuile Terrain disponible a été placée /ravagée.

À la fin de la partie, les VPs suivants sont attribués aux joueurs en fonction de leur propriété :

- Tuiles Terrain possédées: 1 VPs
- Tuiles mine spéciales possédées: 3 VPs
- Valeur des jetons VP.

Et les Bonus suivants sont appliqués :

- Le joueur avec le plus de mines communes: 3 VPs.
- Le joueur avec le plus de robots en jeu (ON ou OFF): 3 VPs.
- Le joueur avec le plus de bases: 3 VPs.

En cas d'une égalité pour un Bonus, les VPs sont divisés entre les joueurs concernés, arrondis à l'inférieur.

Le joueur avec le plus de VPs est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cubes ressource en main gagne. Une autre égalité signifierait une victoire collective

Alliances

À 4 joueurs, il est mieux de jouer avec des Alliances: deux joueurs contre deux joueurs. Dans ce scénario :

- Les joueurs alliés peuvent utiliser les mines alliées pour produire des cubes ressource.
- Une tuile seulement équidistante des bases alliées est attribuée à l'un des deux alliés, comme ils veulent. Cette tuile ne peut plus être réassignée sans un changement de propriétaire d'une des tuiles adjacentes.
- Les cubes ressource sont partagés.
- Les robots peuvent être activés (Statut ON) au sein de la Zone de Contrôle du joueur allié.
- À la fin de la partie, les bonus VP seront comptabilisés par Alliance et les VPs finaux seront combinés

Créer un Scénario

Après quelques parties, les joueurs peuvent créer leurs propres Scénarios. Il y a deux méthodologies différentes: *Zone de Jeu Définie* ou *Zone de Jeu Ouverte*. Dans les deux cas, les joueurs doivent choisir la Zone de Jeu, le nombre de Tuiles Terrain à utiliser et où placer leurs bases de départ et jusqu'à 4 Mines Spéciales.

Il est important que les Bases soient équidistantes des mines spéciales, à moins que les joueurs veulent fournir un avantage/désavantage à d'autres joueurs. Pour cette même raison, la distance entre les bases devrait être égale. Les bases et les Mines Spéciales peuvent aussi être posées au hasard, comme décrit dans le chapitre *Méthode de placement Aléatoire des tuiles*.

Il est aussi possible de placer des obstacles sur la grille: simplement en retournant des tuiles Terrain et en les utilisant comme des obstacles, comme de gros murs.

Les bases sont assignées aléatoirement ou par enchère (voir chapitre *Assignment des Bases*).

Zone de Jeu Défini

Dans ce jeu, les joueurs définissent une grille de jeu, comme dans les Scénarios de démarrage. Après cela, ils doivent choisir le nombre de Tuiles Terrain à utiliser dans la partie: un bon point de départ est 2/3 de la composition de la grille; par exemple pour une grille 9x6, les joueurs peuvent utiliser 36 Tuiles Terrain (9x6=54; 2/3 de 54 est 36). Avec plus de tuiles, jouer sera plus long et avec moins, plus court. Après cela, ils doivent choisir où poser les bases de départ et les 1 à 4 Mines Spéciales.

La grille de jeu peut être carrée, rectangulaire ou de forme irrégulière. Les Bases à l'intérieur de la grille peuvent être placées aux sommets, le long des côtés ou n'importe où selon le désir des joueurs. Le même concept est appliqué aux Mines Spéciales, même si en général elles sont placées en position centrale. Voir *Exemples de Scénario* à la fin des règles.

Zone de Jeu Ouverte

Il n'y a aucune restriction dans un Scénario de Zone de Jeu Ouverte: durant la partie, les joueurs peuvent placer les tuiles de départ où ils veulent. En général, la seule restriction se limite à la surface de la table. Nous vous suggérons d'utiliser une surface de jeu pas trop grande, telle qu'une petite table. Cela évitera une situation où les joueurs sont trop loin et isolés les uns des autres. Nous vous suggérons de poser des Bases entre 8 à 12 tuiles de distance au maximum.

Par ailleurs, il est vraiment important que les joueurs soient incités à avancer vers un point commun central en plaçant les Mines Spéciales au milieu ou il pourrait arriver que les joueurs n'arriveront jamais en contact (ou en conflit!).

Les joueurs doivent aussi décider du nombre de tuile Terrain disponible durant la partie: avec plus de tuiles la partie durera plus longtemps, avec moins de tuiles, elle sera plus courte. Un bon point de départ est la 2/3 de la composition approximative en tuiles de la zone de jeu.

Méthode de Positionnement des tuiles Aléatoirement

Cette méthode peut être appliquée à un Scénario Défini ou une Zone

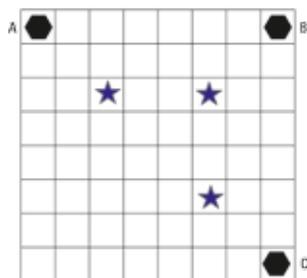
de Jeu Ouverte pour poser les Bases et les Mines aléatoirement. Chaque joueur prend une tuile Base, une tuile Terrain et une tuile mine Spéciale. Le premier joueur place l'une d'elles face cachée sur la table, en la gardant secret des autres joueurs, le second joueur fait de même et ainsi de suite pour le troisième et quatrième joueur. Les joueurs répètent cela avec la seconde tuile et enfin avec la troisième tuile. Note: Les joueurs peuvent placer des tuiles n'importe où mais doivent garder une distance entre toutes les tuiles d'au moins 2 cases vides et pas plus de 5 cases vides d'une autre tuile. Lorsque toutes les tuiles sont sur table, révéléz-les. Lorsqu'une tuile Base est révélée, assignez-la aléatoirement à un joueur de telle sorte que chaque joueur a 1 base.

Assignation des Bases

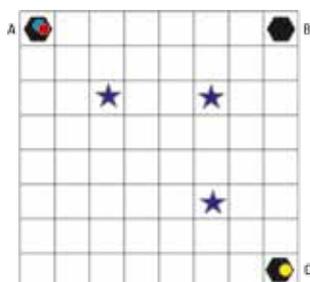
Habituellement, les bases sont assignées au hasard aux joueurs. Une correction est nécessaire quand le Scénario n'est pas régulier et la position d'une base de départ peut donner des avantages à un ou plusieurs joueurs.

Si un joueur demande pour une correction, retirez tous les marqueurs Propriété des joueurs des tuiles Base et débutez une enchère pour les positions de départ. Durant l'enchère des joueurs, essayez de prendre la meilleure position de Base rapporte des VPs négatifs. Quand tous les joueurs ont une Base attribuée, l'enchère se termine.

Par exemple, dans cette partie à 3 joueurs (voir figure) au hasard un joueur débute l'enchère, le vert. Il doit poser un de ses Marqueurs propriété sur une tuile Base, comme il veut (A, B ou C). Il choisit la position A. Cela signifie que le joueur vert veut cette position et mise sur elle 1 VP. Le second joueur en sens horaire, le joueur jaune, doit faire la même considération lorsque plus d'un marqueur Propriété est sur la même Base, seul le haut est valide. Le joueur jaune choisit la position C. Le troisième joueur, le joueur rouge, choisit la position sur le Marqueur Vert.



La situation après le premier round est (voir figure): le joueur rouge a la position A et le joueur jaune position C; le joueur vert aucune none.



Comme tous les joueurs n'ont pas de Base assignée, un second round d'enchère débute. Dans ce round seulement, le joueur Vert peut placer un marqueur Propriété, comme il est le seul joueur sans de Base assignée. Si le joueur Vert choisit la position B, la procédure se termine, parce qu'à présent, tous les joueurs ont une Base: Rouge en A, Jaune en C et Vert en B.

Si le joueur Vert choisit la A (case 1) ou la position C (case 2), un troisième round commencera, parce que le joueur Rouge joueur (case 1) ou le joueur Jaune (case 2) n'ont aucune base d'assignée.

Les joueurs continuent cette procédure, round après round, jusqu'à que tous les joueurs ont une Base assignée.

Quand l'enchère se termine, les joueurs perdent 1 VP pour chacun de leur marqueur – excluant le premier qui indique la position. Après ces joueurs retirent tous les marqueurs des tuiles de Base laissant celui indiquant la couleur assignée au joueur et la partie peut commencer.

Contenu

Robots: 7 de chaque couleur (28 au total)

Tuiles Terrain: 72

Tuiles Base: 16

Tuiles Mine: 24 (8 de chaque couleur)

Tuiles mine spéciales: 4

Tuiles VP: 5 (valeur de 6 VP value), 11 (valeur de 2 VP value)

Marqueurs d'Angle de Grille marqueurs: 4

Grille graduée: 5 (5 cases), 4 (3 cases)

Cubes ressource (bleu/brun/blanc): 20/20/20

Marqueurs Propriété: 35 de chaque couleur

Bâton Mur: 28

Dé à 6 faces: 1

Crédits

Auteur : Michele Quondam

Illustrations : Lateral Studio

Projet Éditorial : Inmedia Srl

Traduction Française : Christophe Muller (ludiqsmacker@yahoo.fr)

Remerciements à Paolo, Tommaso, Luca, Massimo, Stefano, Gavin, Michele, Andrea, Arnaldo et beaucoup d'autres

Faq

Lorsque je veux construire une mine, est-ce que je choisis l'emplacement avant de lancer le dé? Oui.

Est-il possible de pousser un mur si derrière il y a un robot OFF?

Non, les tuiles derrière le mur que l'on pousse doivent être vides et être une tuile terrain.

Est-ce que les tuiles peuvent être retirées/détruites après leur placement? Non, elles y restent jusqu'à la fin de la partie.

Si un robot reste sur une tuile non contrôlée, est-il sur ON ou OFF? OFF.

Si j'ai deux bases à une distance X d'une tuile et qu'un autre joueur n'en a qu'une à la même distance, qui contrôle la Base?

Personne. Peu importe le nombre de base que vous contrôlez.

Si une pioche de tuiles Mine est vide, comment dois-je procéder?

Lancez le dé jusqu'à que le résultat permette de poser une tuile disponible.

giochix.it

Publié par Inmedia Srl, Rome, Italie

© 2011 Giochix.it. Tous droits réservés