



tiny
epic™
GALAXIES

Livret de règles



PROLOGUE

Votre galaxie est surpeuplée et ses habitants regardent les étoiles. Il est grand temps pour votre empire d'élargir ses frontières. Agrandissez votre flotte, étendez votre influence, et colonisez des planètes au nom de la conquête spatiale. Mais attention, d'autres empires galactiques ont les mêmes ambitions que vous et l'espace lui-même n'est plus assez vaste pour tous. À vous de manoeuvrer stratégiquement votre flotte et de coloniser les meilleures planètes à la barbe de vos adversaires. Devenez les maîtres du multivers et laissez vos rivaux flotter sur des astéroïdes à la dérive !

OBJECTIF

Vos empires galactiques s'affrontent pour conquérir les planètes nouvellement découvertes. Colonisez des planètes et augmentez la puissance de votre empire pour gagner un maximum de **points de victoire** (🏆). Celui qui aura le plus de points de victoire à la fin de la partie sortira vainqueur de cette course à la conquête spatiale !

COMPOSANTS



5 plateaux Galaxie



1 plateau Contrôle



40 cartes Planète



12 cartes
Mission Secrète



7 dés Action



20 Vaisseaux



5 pions Empire



5 pions Énergie



5 pions Culture



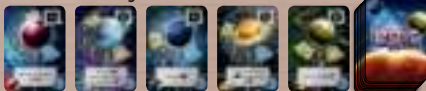
plateau Contrôle



7 dés Action



ligne de cartes Planète



réserve de cartes Planète

1 Culture et 2 Énergie sur la piste Ressources

2 Vaisseaux sur le plateau Galaxie

2 Vaisseaux sur la piste Vaisseaux

carte Mission Secrète

plateau Galaxie

pion Empire sur la case (≠) de la piste Empire

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur reçoit **1 plateau Galaxie** de la couleur de son choix ainsi que **4 Vaisseaux**, **1 pion Culture**, **1 pion Énergie**, et **1 pion Empire** de sa couleur. Le verso des plateaux, les Galaxies Renégates, servent uniquement au jeu Solo, décrit page 10.
2. Chaque joueur débute avec **2 Vaisseaux** au centre de sa Galaxie, en position verticale. Ce sont ses vaisseaux de départ. Les 2 autres sont placés sur la piste Vaisseaux de son plateau, sur les cases entourées d'1 carré.
3. Chaque joueur place son **pion Culture sur la case 1** et son **pion Énergie sur la case 2** de la piste Ressources de sa Galaxie. Il s'agit de leur niveau de départ pour ces deux ressources.
4. Chaque joueur place son **pion Empire sur la case 1 (≠)** de la piste Empire de sa Galaxie. Le niveau de l'empire détermine le nombre de dés et de vaisseaux que chaque joueur pourra utiliser durant son tour. Le niveau de l'empire rapporte aussi des points de victoire.
5. Mélangez le paquet de **cartes Planète**. Piochez-en 2 de plus que le nombre de joueurs et placez-les face visible en ligne au centre de la table. Dans une partie à 5 joueurs, piochez seulement 6 cartes Planète. Ce sont les planètes nouvellement découvertes que les joueurs pourront coloniser. *Par exemple, à 3 joueurs, vous placerez 5 planètes.*
6. Placez le **plateau Contrôle** au centre de la table et les **7 dés Action** à côté.
7. Mélangez les **cartes Mission Secrète** et distribuez-en **2 à chaque joueur**. Après en avoir pris connaissance, chacun en sélectionne 1 et la glisse sous son plateau Galaxie. La carte restante est défaussée. Ces cartes sont gardées secrètes jusqu'à la fin du jeu. Les cartes Mission restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pour cette partie.



TOUR DE JEU

Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur atteigne **21 points de victoire ou plus**, puis on finit le tour de jeu de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de tours.

À votre tour, vérifiez la piste Empire de votre plateau Galaxie, prenez le nombre de dés correspondant au niveau de votre Empire et lancez-les.

Par exemple, au 1^{er} tour, le 1^{er} joueur aura 4 dés et 2 vaisseaux disponibles.

Le résultat des dés détermine les actions que vous pourrez faire à ce tour. Vous pouvez activer les dés dans l'ordre de votre choix.

Vous n'êtes jamais obligé d'activer tous les dés durant votre tour.



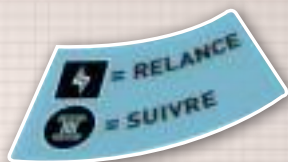
ACTIVER LES DÉS

Pour réaliser l'action d'un dé, placez-le sur la Zone d'Activation du plateau Contrôle et effectuez l'action. Un dé ne peut pas être utilisé plus d'1 fois par tour. Il doit rester dans la Zone d'Activation.



RELANCER LES DÉS

À tout moment durant votre tour, vous pouvez relancer les dés qui n'ont pas encore été activés. **La 1^{ère} relance est gratuite.** Chaque relance supplémentaire coûte **1 Énergie** (☛).



SUIVRE UN AUTRE JOUEUR

Durant le tour d'un joueur, après qu'il ait activé un dé, **tous les autres joueurs ont la possibilité de Suivre cette action.** Pour suivre, un Joueur doit dépenser **1 Culture** (☛) et ainsi copier l'action de ce dé. Chaque dé ne peut être suivi qu'1 fois par Joueur. Ces actions sont résolues dans le sens horaire en commençant par le joueur à gauche du joueur actif.





Actions des dés :



DÉPLACER 1 VAISSEAU

Déplacez un de vos vaisseaux de sa planète ou galaxie actuelle vers une autre planète. En arrivant sur une nouvelle planète, un vaisseau peut réaliser **1** de ces 2 options :

1. Se poser à la surface de la planète

Posez un vaisseau sur la planète (en position verticale) et effectuez immédiatement l'action indiquée en bas de la carte.

2. Rester en orbite

Couchez votre vaisseau sur la case de départ de la **piste Colonie** de la planète. Le Symbole **Diplomatie** ou **Économie** présent en fin de piste détermine laquelle de ces actions vous permettra d'avancer votre vaisseau sur la piste. Le 1^{er} joueur à atteindre la dernière case de la piste colonisera la planète.



Règles de déplacement :

- Quand vous vous déplacez, vous devez changer de planète. Vous ne pouvez pas vous déplacer de la surface vers la piste Colonie d'une même planète, ni l'inverse.
- Vous pouvez avoir un vaisseau à la surface et un autre sur la piste Colonie d'une même planète.
- Vous ne pouvez avoir qu'un seul vaisseau par piste Colonie.
- Vous ne pouvez poser plus d'un vaisseau à la surface d'une même planète.
- Plusieurs joueurs peuvent avoir un vaisseau sur la même case de la piste Colonie ou à la surface d'une même planète. Si à tout moment durant le jeu votre vaisseau est déplacé à votre insu, il retourne sur votre plateau Galaxie.
- Vous pouvez vous déplacer d'une planète vers votre galaxie. Plusieurs de vos vaisseaux peuvent atterrir dans votre galaxie.
- Vous ne pouvez pas déplacer vos vaisseaux vers la galaxie d'un autre joueur.

ACQUÉRIR DES RESSOURCES



Énergie



Culture

Les planètes peuvent produire 2 types de ressources : **Énergie** et **Culture**.

Quand un dé Ressource est activé, récupérez une ressource par vaisseau en orbite ou à la surface des planètes présentant cet icône. Les vaisseaux sur votre plateau Galaxie acquièrent de l'Énergie.

Dans l'exemple à droite, 1 dé d'Acquisition de Ressource est activé et le joueur va récupérer 2 Cultures de cette planète.



Déplacez en conséquence le pion Culture ou Énergie sur la Piste ressources de votre galaxie. Vous pouvez avoir au **maximum 7 ressources** de chaque type. Si vous épuisez complètement une ressource, retirez le pion de votre plateau Galaxie jusqu'à en acquérir à nouveau.

PROGRESSION DE LA COLONISATION



Diplomatie

Selon la planète, vous devrez user de **Diplomatie** ou d'**Économie** pour faire progresser vos vaisseaux en orbite sur sa piste Colonie. Le symbole figurant sur la dernière case de la piste Colonie détermine l'action à utiliser. Activez un dé avec ce symbole pour avancer un vaisseau d'une case sur la piste.



Économie



Coloniser les Planètes :

Lorsqu'un joueur atteint le symbole Diplomatie ou Économie sur la dernière case de la piste, il a colonisé la planète !

Tous les vaisseaux présents sur la carte sont renvoyés dans leur galaxie d'origine. Le joueur prend la carte planète qu'il a colonisée et la glisse sous la section Action de son plateau Galaxie, de sorte que le texte et les points de victoire de la planète soient visibles. Il annonce alors son nouveau total de points de victoire.

On remplace la planète colonisée par une nouvelle carte Planète de la pioche.



UTILISER 1 COLONIE

Activez ce dé pour effectuer l'action de votre plateau Galaxie ou d'une de vos planètes colonisées.

Par exemple, dans la configuration à droite, vous pouvez utiliser 1 des 3 actions listées. Pour plus de détails sur les actions des planètes, reportez-vous au fond de la boîte de jeu.



Action du plateau Galaxie :

Améliorez votre Empire ; dépensez uniquement 4 ou 3

Dépensez le nombre de ressources inscrit sur le prochain niveau de votre piste Empire. Ce coût doit être payé **entièrement avec un seul type de ressource** : Énergie ou Culture.

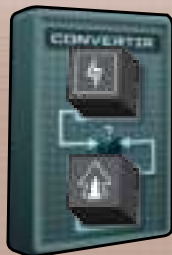
Par exemple, pour passer du niveau 2 à 3, vous devez dépenser 3 Énergies OU 3 Cultures, et non une combinaison des 2.

Améliorer votre Empire vous rapporte des points de victoire et augmente le nombre de dés et de vaisseaux que vous pourrez utiliser. Lorsque vous obtenez un nouveau vaisseau, placez-le immédiatement au centre de votre galaxie. Ce vaisseau peut être utilisé dans le même tour. Si vous obtenez un dé supplémentaire, il ne sera disponible qu'au début de votre prochain tour. Annoncez votre nouveau total de points de victoire.



CONVERTIR LES DÉS

Le Convertisseur permet au joueur de changer la face d'un dé de son choix. Pour utiliser le Convertisseur, placez 2 dés non utilisés dans les 2 emplacements du Convertisseur, puis choisissez immédiatement la face d'un 3^{ème} dé non utilisé de votre choix. Vous pouvez faire cela 1 seule fois par tour. Les 2 dés dans le Convertisseur ne sont pas utilisés et ne peuvent pas être suivis.



FIN DU TOUR

Le tour d'un joueur prend fin lorsqu'il a activé l'ensemble de ses dés. Les autres joueurs peuvent décider de suivre le dernier dé activé. Retirez tous les dés du plateau Contrôle et c'est au tour du Joueur suivant dans le sens horaire.

FIN DU JEU

Dès qu'un Joueur atteint **21 points de victoire ou plus**, on finit le tour de table de manière à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours, et la partie s'achève (Les points de victoire des Missions Secrètes ne comptent pas dans le déclenchement de la fin de partie).



MISSIONS SECRÈTES ET SCORE

Une fois la partie terminée, chaque joueur révèle sa carte Mission Secrète. Si un joueur a atteint l'objectif de sa carte, il obtient les points de victoire indiqués.

Chaque joueur fait le total de ses points de victoire. Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie ! En cas d'égalité, le Joueur ayant le plus de planètes colonisées l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de ressources l'emporte. Si l'égalité persiste encore, la victoire est partagée entre les joueurs.



LA GALAXIE RENÉGATE - Règles Solo

Depuis les profondeurs les plus sombres de l'univers, une Galaxie Renégate s'élève du chaos. Ses habitants sans pitié n'ont qu'une mission : dominer toute forme de vie dans le cosmos. Vous êtes l'unique espoir de notre galaxie, Commandant ! Vous seul pouvez diriger notre Empire et user de toute notre puissance pour vaincre les Renégats qui nous menacent. Si vous échouez, il n'y aura plus aucun endroit sûr pour nous dans l'univers.



4 Vaisseaux sur le plateau Galaxie

Energie et Culture à 0 en dehors du plateau

pion Empire sur la 1^{ère} case (+) de la piste Empire

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à une partie à 2 avec les exceptions suivantes :

- Sélectionnez un plateau Galaxie Renégate (au dos des plateau Galaxie normaux) pour votre adversaire. Chaque couleur correspond à un plateau Galaxie Renégate unique avec différents degrés de difficulté allant de débutant à épique !
- La Galaxie Renégate débute avec **0 Énergie** et **0 Culture**, mais avec ses **4 vaisseaux** au centre de son plateau.
- Les cartes Mission Secrètes ne sont pas utilisées.

Vous débutez le jeu. Vous jouez votre tour de manière habituelle, mais les Renégats jouent avec un ensemble de règles différentes...

ACTIONS DES RENÉGATS

À leur tour, 1 seul dé est lancé à la fois. Le dé est placé sur la Zone d'Activation du plateau de Contrôle et l'action est réalisée par les Renégats. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les dés disponibles de la Galaxie Renégate aient été jetés.

En dépensant **1 Énergie et 1 Culture**, vous pouvez forcer les Renégats à **relancer un dé** activable. Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vos ressources le permettent.



Vous pouvez suivre l'action d'un dé activé par les Renégats en dépensant **1 Culture**. Cependant, si **l'action d'un dé est inutilisable** par la Galaxie Renégate (action Déplacement sans vaisseau disponible par exemple), **le dé est relancé une fois**. S'il est toujours inutilisable, le dé est **défaussé et ne peut être suivi**. La Galaxie Renégate ne suit jamais vos actions.





DÉPLACEZ UN VAISSEAU

S'il y a des vaisseaux disponibles sur le plateau de la Galaxie Renégate, déplacez-en 1 sur la piste de Colonie de la planète la plus à gauche qui n'a pas déjà un vaisseau Renégat en orbite. Un vaisseau Renégat ne se posera jamais à la surface d'une planète.



PROGRESSION DE LA COLONISATION

Lorsqu'une action Diplomatie ou Économie est activée, **avancez d'une case en avant TOUS les vaisseaux Renégats** sur ce type de piste Colonie. Les planètes colonisées sont placées sous le plateau Galaxie Renégate comme d'habitude.



ACQUÉRIR DES RESSOURCES



La Galaxie Renégate obtient des ressources comme un joueur normal, à la différence près que cette galaxie produit Énergie, mais aussi Culture. À la fin de son tour, si une ressource a atteint le niveau maximum, une (ou les deux) des actions spéciales ci-dessous se réalise. Si les deux se réalisent, commencez par l'Énergie puis la Culture. Ces actions spéciales ne peuvent se reproduire avant la fin du prochain tour des Renégats.



- **Énergie Maximum** - La Galaxie Renégate améliore le niveau de son Empire. Une fois réalisé, le pion Énergie est remis à zéro (*en dehors du plateau*). La Galaxie Renégate ne peut améliorer son Empire qu'une fois par tour.
- **Culture Maximum** - Une fois tous les dés activés, otez-les du plateau de Contrôle. La Galaxie Renégate joue un tour supplémentaire, mais avec 3 dés seulement et sans ses actions spéciales. Une fois réalisé, le pion Culture est remis à zéro (*en dehors du plateau*).

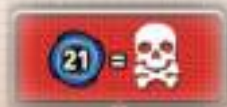


UTILISER 1 COLONIE (ATTAQUE)

Pour les Renégats, un dé  est une attaque contre votre Empire. Les actions sont énoncées sur le plateau de la Galaxie Renégate (n'utilisez aucune action d'une planète colonisée) et dépendent du niveau d'Empire. Seule l'action du niveau actuel est exécutée. Si l'action est indiquée "*une seule fois par tour*", chaque action  supplémentaire est considérée comme inutilisable et le dé est donc relancé. Si il est toujours inutilisable, il est défaussé et l'action ne peut être suivie.

FIN DU JEU SOLO

La Galaxie Renégate gagne dès qu'elle atteint **21 points de victoire** ou si son niveau d'Empire atteint la case **Crâne**. Vous gagnez immédiatement lorsque vous atteignez **21 points de victoire**.



CRÉDITS

Auteur : Scott Almes

Illustrateur : William Bricker

Editeurs : Brittany Coe, Andy Harrison et Richard A. Edwards

Développeur : Michael Coe

Graphiste : Benjamin Shulman

Édition originale : Gamelyn Games

Édition française : PixieGames

Traduction : Vincent Burger

Relecture : Angélique Gauriau, Mina et Frédéric Gobbaerts

Merci à Michael pour sa confiance et à Carsten pour son soutien sans faille.
Au-delà de l'infini et vers plus loin ! ;)



www.pixiegames.fr

© 2015-2017 Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique. Tiny Epic Galaxies, Gamelyn Games, et le logo TEG sont des marques déposées de Gamelyn Games, LLC.
© 2017 PixieGames, pour l'édition française.