

STAR CRAFT

LE JEU DE PLATEAU



LICENSED
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT

RÈGLES DU JEU



UNE GALAXIE DANS LE CHAOS...

Exilés à jamais de leur monde natal, la Terre, les Terrans ont prospéré dans le Secteur Koprulu, menant des guerres pour obtenir les ressources nécessaires à leur expansion sur de nouvelles planètes.

Les énigmatiques Protoss, une race évoluée du monde d'Aiur, ont patiemment espionné ces nouveaux arrivants.

Puis, les féroces Zergs surgirent du vide intersidéral.

Les Zergs infestèrent et consumèrent rapidement le monde Terran de Chau Sara. Horrifiés par la nature agressive et l'anatomie mortelle de cette nouvelle race alien, les Protoss réalisèrent rapidement que les Zergs représentaient une grande menace pour toute vie dans la galaxie.

Les Protoss vinrent en force. Sans aucune hésitation, ils incinèrent Chau Sara et détruisirent toute vie à sa surface, Terrans comme Zergs, sans discrimination.

Hélas, durant les jours de bombardement de Chau Sara, une autre nuée de Zergs fit irruption sur le monde Terran tout proche de Mar Sara. L'infestation de Zergs n'avait pu être contenue.

Après des siècles d'isolement et de luttes intestines, les Terrans étaient confrontés à deux races extraterrestres, chacune semblant avoir pour but l'éradication de leur espèce.

Le chaos et la guerre éclatèrent partout dans la galaxie.

Arcturus Mengsk, leader révolutionnaire de longue date, sut saisir l'opportunité engendrée par le chaos. Il détruisit la confédération Terrane et s'autoproclama Empereur du Dominion Terran naissant.

L'ancien Marshal de la Confédération Jim Raynor, survivant de l'assaut Zerg et de la stérilisation Protoss de Mar Sara qui s'ensuivit, partit de son côté après avoir été trahi par la Confédération et par le Dominion. Accompagné de sa bande de survivants et de réfugiés débraillés, il décida de s'en aller vers un avenir incertain.

L'Exécuteur Tassadar, le Templier responsable de la mort de Chau Sara, fut envahi par le doute et les remords. Il conclut une alliance contre-nature avec les Templiers Noirs – des Protoss exilés qui rejetaient la bienveillance et la sagesse du Conclave. Ensemble, ils cherchèrent un moyen d'éradiquer la menace Zerg et de protéger la race des Protoss. Le Conclave finit par se décider à envoyer le Juge Aldaris dans le secteur. Aldaris, membre loyal de la caste dirigeante, avait pour missions de stériliser les Zergs et d'amener le fugitif Tassadar devant la justice.

Pendant ce temps, la Nuée Zerg se divisa en deux. Sarah Kerrigan, une ancienne Fantôme Terran aux capacités psychiques exceptionnelles au service d'Arcturus Mengsk, venait de se réincarner en Reine des Nuées Zerg. Menant la dernière évolution de la nuée Zerg, Sarah se rebella contre l'asservissement de l'Overmind Zerg, et commença à chercher à se venger de la trahison et de l'abandon de sa précédente espèce.

La Reine des Nuées se décida à frapper un grand coup contre tous ceux qui s'opposaient à elle, Terrans, Protoss ou Zergs, sans distinction.

Dans la galaxie de Starcraft, une seule chose est sûre.

Il va y avoir la guerre.

BUT DU JEU

La galaxie de *StarCraft* est dominée par trois races uniques et puissantes : les Terrans aux grandes capacités d'adaptation, les mystérieux Protoss et les féroces Zergs. Cette boîte contient deux factions (de couleurs différentes) pour chacune de ces races (pour un total de six factions de joueurs).

Les Factions (nommées d'après leurs leaders), leurs races et leurs couleurs sont les suivantes :

Leader/Faction	Race	Couleur
Jim Raynor	Terran	Bleu
Arcturus Mengsk	Terran	Rouge
Tassadar	Protoss	Jaune
Aldaris	Protoss	Orange
La Reine des Nuées	Zerg	Violet
L'Overmind	Zerg	Vert

De deux à six joueurs vont incarner un des leaders et sa faction. En utilisant la guerre, la gestion de ressources et la diplomatie, les joueurs vont essayer de conquérir l'espace planétaire vital pour que leur faction, et leur faction seule, domine l'espace et les étoiles.

L'action principale a lieu sur les planètes qui forment le plateau de jeu. Certains territoires planétaires (que l'on appelle simplement "zones") fournissent des ressources – gaz ou minerais – à leur propriétaire, tandis que d'autres offrent des Points de Conquête. Les gaz et les minerais sont utilisés pour acheter des unités, des bâtiments ou des technologies, et les Points de Conquête vous rapprochent de la victoire.

Chacune des six factions peut accéder à la victoire en étant la première à remplir l'une des conditions de victoire suivantes :

a) avoir accumulé 15 Points de Conquête, b) avoir rempli son objectif de victoire particulier unique, ou c) être la dernière faction en jeu. Si aucune faction n'a atteint un de ces but avant la fin de la partie, la faction avec le plus de Points de Conquête l'emporte.

MATÉRIEL

- ce livret
- 180 figurines en plastique
- » 2 sets de figurines terranes, chacun composé de :
 - 6 Marines
 - 3 Fantômes
 - 3 Flammeurs
 - 3 Vautours
 - 3 Goliaths
 - 3 Tank de Siège
 - 3 Ombres
 - 3 Vaisseaux Laboratoire
 - 3 Cuirassés
- » 2 sets de figurines zerg, chacun composé de :
 - 9 Zerlings
 - 6 Hydralisks
 - 3 Ultralisks
 - 3 Reines
 - 3 Saboteurs
 - 3 Masses
 - 3 Mutalisks
 - 3 Gardiens
- » 2 sets de figurines protoss, chacun composé de :
 - 6 Disciples
 - 3 Dragons
 - 3 Templiers
 - 3 Archontes
 - 3 Destructeurs
 - 3 Scouts
 - 3 Arbitres
 - 3 Porte-nefs
- 12 tuiles planète
- 15 routes de navigation normale
- 12 routes de navigation axe-z (6 extrémités majeures et 6 extrémités mineures)
- 1 piste de points de conquête
- 6 marqueurs de points de conquête
- 6 fiches de faction
- 6 feuilles de référence
- 1 pion premier joueur
- 36 pions ordre standard (6 par faction)
- 18 pions ordre spécial (3 par faction)
- 36 pions base (6 par faction)
- 90 pions travailleur (15 par faction)
- 42 pions transport (7 par faction)
- 40 tuiles bâtiment (6 pour chaque faction zerg et protoss, et 8 pour chaque faction terran)
- 38 pions module (4 pour chaque faction zerg, 7 pour chaque faction protoss, et 8 pour chaque faction terran)
- 12 pions planète de départ
- 20 pions épuisement
- 26 cartes ressource
- 108 cartes combat (18 par faction)
- 126 cartes technologie (22 pour chaque faction zerg, 20 pour chaque faction protoss, et 21 pour chaque faction terran)
- 70 cartes événement (25 cartes événement époque I, 25 cartes événement époque II, et 20 cartes événement époque III)

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

Les paragraphes suivants identifient et décrivent brièvement les éléments du jeu.

UNITÉS MILITAIRES



Les figurines plastiques sont de six couleurs, correspondant aux six factions du jeu (qui représentent les trois races de l'univers de *StarCraft*). Ces figurines représentent des **unités militaires** que les joueurs peuvent construire durant le jeu. Dans ces règles, ces figurines plastiques sont appelées «unités».

PLANÈTES



Ces cartes circulaires représentent les planètes vitales de la galaxie, et forment le plateau de jeu. Chaque planète est composée de plusieurs zones, chacune fournissant des points de conquête, des ressources de minerai ou des ressources de gaz au joueur qui contrôle la zone.

ROUTES DE NAVIGATION



Ces tuiles représentent l'espace intersidéral entre les planètes, que les unités doivent traverser quand elles vont de planète en planète. Deux planètes reliées par une route de navigation sont considérées comme **adjacentes**.

ROUTES DE NAVIGATION AXE-Z



Ces routes de navigation représentent la nature tridimensionnelle de l'espace. Dans le jeu, on s'en sert pour rendre deux planètes adjacentes, même si ces deux planètes ne sont pas situées l'une à côté de l'autre sur la table. Une route de navigation axe-z est composée de deux éléments, chacune avec la même flèche de couleur et correspondant au numéro imprimé. Lors de la mise en place du jeu, chaque extrémité d'une route de navigation axe-z est attachée à une planète différente.

Durant le jeu, les joueurs peuvent aller d'une planète à l'extrémité d'une route de navigation axe-z vers l'autre planète ayant l'autre extrémité de cette route de navigation axe-z, tout comme s'ils traversaient une route de navigation normale. Comme pour les routes de navigation, deux planètes reliées par une route de navigation axe-z sont considérées comme **adjacentes**.

PISTE ET MARQUEURS DE POINTS DE CONQUÊTE



On se sert de la piste de points de conquête pour indiquer les points gagnés par chaque joueur. Quand un joueur gagne des points de conquête, il avance en conséquence son marqueur sur cette piste pour indiquer son nouveau total. Le dos de chaque marqueur est marqué d'un «+15». Quand un joueur a plus de quinze de points de conquête, il retourne son marqueur pour indiquer que son score est de 15 plus la valeur de la case où se trouve son marqueur.

FICHES DE FACTION



Chaque joueur reçoit une fiche de faction correspondant à la faction qu'il joue pour cette partie. Cette fiche contient des informations importantes sur cette faction, comme ses capacités spéciales, sa condition de victoire particulière, et des données sur les différents types d'unités que la faction peut construire. Elle représente aussi la configuration des **bases du joueur**. Durant la partie, les joueurs peuvent acheter des nouveaux bâtiments et modules qui seront placés sur cette fiche.

FEUILLES DE RÉFÉRENCE



Ces feuilles contiennent un résumé utile des effets des différents pions ordre, ainsi que les conditions de victoire particulières des factions. On y trouve aussi les valeurs moyennes de combat des unités.

PION PREMIER JOUEUR



Ce pion sert à indiquer quel joueur joue en premier lors d'un tour. Il est donné à un nouveau joueur à la fin de chaque tour.

PIONS ORDRE ET PIENS ORDRE SPÉCIAL



Les pions ordre argent représentent les trois types d'ordre que les joueurs peuvent exécuter (Construction, Mobilisation, ou Recherche).

Lors de la phase de programmation de chaque tour, les joueurs placent des pions ordre sur les différentes planètes du jeu.

Les pions ordre indiquent les actions que les joueurs peuvent effectuer sur la planète en question lors de la phase d'exécution du tour de jeu. La couleur de fond (des deux côtés) de chaque pion ordre sert à indiquer à qui il appartient.

Les pions ordre spécial sont similaires dans leur fonction aux pions standards, mais ils ont des avantages et des capacités supplémentaires. Un joueur a toujours accès à ses **pions ordre standard (couleur argentée)**, alors que ses **pions ordre spécial** ne sont disponibles qu'après l'acquisition de certains modules pour ses bases. Les pions ordre spécial sont dorés.

PIONS BASE



Ces éléments en carton représentent les bases des factions sur le plateau. On place ces pions sur les zones des planètes quand les joueurs construisent de nouvelles bases. Ces bases sont importantes car elles représentent les complexes industriels où les joueurs peuvent construire de nouvelles unités et collecter les ressources d'une planète.

PIONS TRAVAILLEUR



Comme dans le jeu sur ordinateur, la récolte et la dépense des ressources (minerai et gaz) est un élément vital aux économies des races de *StarCraft*. Les pions travailleur représentent la capacité de base d'une faction à récolter et à utiliser les ressources disponibles.

PIONS TRANSPORT



Les transports servent à transporter les unités des joueurs d'une planète à l'autre. Ils font office de «pont», permettant aux unités de se déplacer entre deux planètes adjacentes. Quand un joueur construit un nouveau transport, il est placé directement sur une route de navigation attachée à la planète où le transport a été construit (la planète contenant la base ayant construit le pion transport).

Les transports *ne sont pas* des unités militaires et ne participent pas aux batailles. Un transport est

immédiatement détruit s'il n'y a pas de base amie sur l'une des deux planètes adjacentes à sa position.

PIONS BÂTIMENT



Au début du jeu, les joueurs sont limités dans leur choix d'unités militaires à construire sur leurs bases. Durant le jeu, les joueurs vont pouvoir construire de nouvelles unités (généralement plus mortelles), grâce aux bâtiments qu'ils auront édifiés sur leur fiche de faction.

PIONS MODULE



En plus des bâtiments, les joueurs peuvent acheter des **modules** pour leurs bases. Ces nouveaux modules sont placés sur la fiche de faction du joueur, lui donnant ainsi des avantages variés selon le type de module acheté.

PIONS PLANÈTE DE DÉPART



Chaque planète a un pion planète de départ correspondant. On utilise ces pions durant la préparation du jeu pour déterminer la configuration du plateau pour cette partie.

PIONS ÉPUISEMENT



Côté Épuisé (rouge) et côté Partiellement Épuisé (jaune)

Durant le jeu, un joueur peut choisir de **surexploiter** une mine d'une zone pour y extraire des ressources supplémentaires. Quand une zone est surexploitée la première fois, on y place un pion épuisement du côté «partiellement épuisé». Quand une zone est surexploitée la seconde fois, on retourne le pion épuisement du côté «Épuisé» pour indiquer que cette mine ne peut plus produire de ressource pour le reste de la partie.

TERMES IMPORTANTS

Il est utile de connaître certains termes pour bien assimiler ces règles :

Unité : une pièce de jeu en plastique dans l'une des six couleurs des joueurs. Les unités Zergling et Masse contiennent deux figurines sur une seule base, mais sont considérées comme une seule unité pour le jeu.

Amical : mot désignant les unités et autres éléments de jeu appartenant à la faction de ce joueur.

Ennemi : terme désignant un joueur adverse, avec ses unités et autres éléments du jeu.

Zone : région d'une planète. Une zone contient soit du gaz, soit du minerai, soit des points de conquête.

Route de Navigation : zone spatiale reliant deux planètes. On considère qu'une telle zone est partagée par les deux planètes connectées. Quand on parle de «routes de navigation d'une planète», cela concerne toutes les routes de navigation connectées à cette planète.

Zone Vide : zone ne contenant ni unité, ni base.

Zone Amie : zone contenant une ou plusieurs unités (ou base) du joueur, sans base ou unités ennemies. Les joueurs **contrôlent** toujours les zones qui leur sont amies.

Zone Ennemie : zone contenant une ou plusieurs unités (ou base) d'un autre joueur. Cette zone est contrôlée par cet adversaire.

Joueur Actif : joueur en train d'exécuter un de ses ordres.

Planète Active : planète sur laquelle un ordre est en train d'être exécuté.

Race : les trois espèces du jeu : Zerg, Terran, et Protoss.

Faction : les six camps du jeu. Il y a deux factions par race mais il n'y a pas de relation spéciale entre ces deux factions (elles ne sont pas alliées).

Détruire : quand une unité, base, travailleur, ou transport est détruit, il est retiré du plateau pour retourner dans la réserve de son propriétaire.

Adjacent : deux planètes sont adjacentes si elles sont connectées par une route de navigation. Quand on parle de «planète adjacente» dans ces règles, on parle d'une planète adjacente à la planète active. Le positionnement des zones d'une planète n'a pas d'importance : les unités peuvent aller d'une zone d'une planète à n'importe quelle autre zone de la planète.

CARTES RESSOURCE



Coté Normal et coté Partiellement Epuisé (jaune)

Pour chaque zone d'une planète fournissant du gaz ou du minerai, il y a une carte ressource correspondante. Quand un joueur récolte une ressource d'une de ses zones, il doit placer un de ses travailleurs disponibles sur la carte ressource de cette zone pour indiquer qu'une unité de cette ressource a été collectée à ce tour. Si une zone devenait

partiellement épuisée (à cause d'une surexploitation ou autre), le joueur doit retourner la carte correspondante du côté partiellement épuisé. Si une zone devenait épuisée, on retire la carte ressource du jeu et on la remet dans la boîte. Cette zone ne fournit plus de ressource.

CARTES COMBAT



Quand deux factions sont engagées au combat, on se sert des cartes Combat pour résoudre la bataille. Chaque faction a son propre paquet de cartes Combat. Les valeurs d'attaque et les capacités des cartes varient selon les races.

ÉLÉMENTS D'UNE PLANÈTE



1. Emplacement Route de Navigation
2. Symbole Point de Conquête
3. Symboles Limite d'Unité
4. Symbole Minéral
5. Zone d'Ordre
6. Nom de la Planète
7. Zone
8. Symbole Gaz

CARTES TECHNOLOGIE



Comme pour les cartes Combat, chaque faction a son propre paquet de cartes Technologie. Quand un joueur engage des ressources pour faire de la recherche technologique, il peut déplacer des cartes Technologie de son paquet Technologie vers son paquet de cartes Combat. Les cartes Technologie ajoutées au paquet Combat de cette façon sont considérées comme des cartes Combat.

Les cartes Technologie ont le même dos que les cartes Combat, et leurs designs graphiques sont proches. Au début du jeu, il est important de bien séparer les cartes Technologie des cartes Combat. On forme un paquet Combat et un paquet Technologie. On repère les cartes Technologie à leur symbole au bas de la carte.



Symbole Technologie

CARTES ÉVÉNEMENT



On pioche ces cartes durant la partie. Elles donnent aux joueurs des opportunités uniques, des compétences, et la capacité d'influencer des événements dans la galaxie.

Le dos de chaque carte Événement montre une, deux ou trois planètes, indiquant si la carte est une carte Événement d'Époque I, II, ou III. Lors de la préparation de la partie, on arrange le paquet Événement pour que les cartes Époque I soient au sommet, les cartes Époque II au milieu, et les cartes Époque III en bas. Généralement les cartes Événement de fin de partie sont plus puissantes que celles de début de partie.

Le paquet Événement sert «d'horloge», car après qu'un certain nombre de cartes Événement Époque III aient été piochées, le jeu est terminé.

MISE EN PLACE

Pour préparer une partie de *Starcraft* il faut respecter les étapes suivantes.

1. Choisir le Premier Joueur. On désigne aléatoirement un joueur qui reçoit le pion premier joueur. Ce joueur place ce pion devant lui. Un joueur avec le pion premier joueur est appelé premier joueur.

2. Choix des Factions. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur choisit la faction qu'il veut jouer, en plaçant la fiche de faction correspondante devant lui. Cette fiche se trouve au centre de sa zone de jeu. Il est possible d'affecter aléatoirement une faction à chaque joueur.

3. Récupérer les Pièces de sa Faction. Chaque joueur prend toutes les pièces de sa faction. Cela comprend les figurines plastiques, les cartes (paquet Combat et paquet Technologie), les pions (ordre, travailleur, base, transport, bâtiment, module) et une feuille de référence (non spécifique à une faction).

4. Placer la Piste de Points de Conquête. On place cette piste à côté de l'aire de jeu et on place le marqueur de points de chaque faction en jeu sur la case 0.

5. Placer les pions Épuisement. On forme une pile avec les pions épuisement à côté de l'aire de jeu.

6. Préparer le paquet Événement. On trie les cartes Événement selon leur époque (I, II ou III). On mélange chaque paquet séparément. Dans une partie à moins de six joueurs, on retire au hasard un certain nombre de cartes des époques I et II :

- **5 joueurs :** on retire 5 cartes de l'époque I et 5 cartes de l'époque II (10 cartes au total).
- **4 joueurs :** on retire 10 cartes de l'époque I et 10 cartes de l'époque II (20 cartes au total).
- **3 joueurs :** on retire 15 cartes de l'époque I et 15 cartes de l'époque II (30 cartes au total).
- **2 joueurs :** on retire 20 cartes de l'époque I et 20 cartes de l'époque II (40 cartes au total).

Les cartes retirées sont remises dans la boîte sans qu'on en prenne connaissance.

On place les cartes de l'époque III face cachée sur la table. Sur ce paquet de cartes, on pose le paquet des cartes de l'époque II et on place les cartes de l'époque I au sommet de ce paquet. Le **paquet Événement** vient d'être créé. On place ce paquet à côté des pions épuisement. On ne mélangera jamais ce paquet durant la partie.



Les trois groupes époque - I, II, et III - arrangés et empilés pour former le paquet Événement.

7. Installation de la Galaxie. On installe la galaxie selon la procédure «Installation de la Galaxie».

8. Séparer les cartes Technologie des cartes Combat.

Si les joueurs ne l'ont pas encore fait, ils doivent séparer leurs cartes Technologie de leurs cartes Combat. On forme le **paquet Technologie** en prenant les cartes avec le **symbole Technologie**. Les cartes restantes forment le **paquet Combat du joueur**.

Les joueurs placent leurs paquets Technologie sur leur fiche de faction (sur l'emplacement approprié).

9. Pioche de cartes Combat. Chaque joueur mélange son paquet Combat et pioche 6 cartes de ce paquet qui constituent la main de départ du joueur. Le joueur contrôlant une faction terran pioche 8 cartes au lieu de 6.

INSTALLATION DE LA GALAXIE

La galaxie, ou plateau, est l'aire de jeu de *Starcraft* le jeu de plateau. Elle est constituée de planètes reliées par des routes de navigation. Lors de l'installation de la galaxie, chaque joueur choisit le positionnement de deux planètes dans la galaxie et place **une** base sur une des deux planètes. On procède ainsi :

1. Réception de Planètes. On mélange face cachée les **pions planète (dans un récipient ou autre)**. En commençant par le premier joueur, chaque joueur pioche deux de ces pions, les révèle et prend les deux planètes correspondantes.



Pions Planète

2. Retour des éléments inutilisés. On remet dans la boîte tous les pions planètes (les inutilisés et ceux piochés par les joueurs) ainsi que les cartes ressources correspondant aux pions inutilisés. On remet également dans la boîte le matériel des factions inutilisées.

3. Premier round de placement des planètes. Le premier joueur choisit une de ses deux planètes et la place au centre de la table. Il **peut**, s'il le souhaite, placer une base amie sur une zone de la planète qu'il vient de poser. Ensuite, le joueur à sa gauche choisit une de ses deux planètes qu'il doit placer **adjacente** à la planète déjà sur la table, dans l'orientation de son choix, *tant que la nouvelle peut être connectée à la planète déjà sur la table*. Il doit ensuite utiliser une route de navigation normale pour relier les deux planètes. Ce joueur **peut** alors, s'il le souhaite, placer une base amie sur une zone de la planète qu'il vient de poser.

Ainsi, chaque joueur, dans le sens horaire après le premier joueur, 1) choisit une de ses planètes qu'il ajoute au plateau, 2) la relie à *au moins une autre planète déjà sur la table* en utilisant une route de navigation normale, et 3) décide s'il pose ou non sa base sur cette planète.

Une fois que trois planètes ou plus ont été placées, les nouvelles planètes ont la possibilité d'être reliées à deux planètes ou plus déjà posées. Si deux planètes sont sur la table d'une telle façon qu'une route de navigation normale pourrait les connecter, on *doit* placer cette route de navigation. Voir le schéma «Placement Forcé de Route de Navigation» pour un exemple.

En d'autres termes, un joueur peut placer sa planète sur la table où il veut et dans l'orientation de son choix, tant qu'elle est reliée à au moins une planète. Après avoir placé la planète, si le joueur **peut** la relier à plusieurs planètes avec des routes de navigation normales, il **doit** le faire.

Une fois que chaque joueur a placé **une** planète dans la galaxie, on passe à l'étape suivante.

4. Second round de placement des planètes. Le second round de placement de planètes se résout de la même façon que le premier, à deux différences près :

- Le **dernier joueur** ayant placé une planète au round précédent (le joueur à la droite du premier joueur) place en premier sa seconde planète. Ensuite, dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**, chaque joueur place sa seconde planète. De cette façon, le premier joueur sera le premier et le dernier à poser une planète. Par exemple, à quatre joueurs l'ordre de placement serait : 1, 2, 3, 4, 4, 3, 2, 1.

- Si un joueur n'a pas placé sa base sur la première planète, il **doit la** placer sur sa seconde planète. Une fois les deux rounds de placement de planète accomplis, chaque joueur aura placé une base sur une planète.

CONSEIL

On place généralement sa base de départ sur une planète bien pourvue en minerais, car ils sont souvent plus importants que le gaz en début de partie. On essaye souvent de placer sa base sur une zone fournissant des points de conquête car on gagne les ressources des zones vides d'une planète si on est le seul joueur avec une base sur cette planète. Mais on ne gagne les points de conquête d'une zone que si on a une base (ou des unités) *sur cette zone*.

5. Placement des routes de navigation axe-z. Chaque joueur prend une route de navigation axe-z de la réserve. Une route de navigation axe-z est composée de deux éléments en carton de même valeur et couleur.



routes de navigation axe-z

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur doit placer les deux éléments d'une route de navigation axe-z sur le plateau. Pour placer une route de navigation axe-z, on place la grande extrémité dans un emplacement libre d'une route de navigation sur une planète. Puis on place la petite extrémité de la route dans un emplacement libre d'une route de navigation d'une **autre** planète. S'il n'y a pas suffisamment d'emplacements libres pour qu'un joueur puisse placer ses deux éléments d'une route de navigation route, il n'en place aucun. La route de navigation axe-z est remise dans la boîte.

Les routes de navigation axe-z représentent la proximité verticale des planètes dans l'espace tridimensionnel. En termes de jeu, elles connectent deux planètes, comme des routes de navigation normales.

Important : les deux extrémités d'une route de navigation axe-z ne peuvent **jamais** être connectées à la même planète.

6. Distribution des cartes ressource. Chaque joueur peut prendre **toutes** les cartes ressource correspondant à la planète sur laquelle il a placé sa base. Ces cartes sont placées à côté de la fiche de faction, avec leur face normale visible (face non jaune). Le reste des cartes ressources correspondant aux planètes en jeu sont placés à côté du plateau.

PLACEMENT FORCÉ D'UNE ROUTE DE NAVIGATION



La position d'une planète sur la table détermine combien de routes de navigation vont être placées pour la connecter aux planètes adjacentes. Les deux exemples ci-dessus montrent deux orientations possibles pour Chau Sara. Dans l'exemple 1, on doit placer deux routes de navigation. On n'en place qu'une dans l'exemple 2.



Une planète et ses cartes ressource correspondantes.

7. Placement des forces de départ. Le dos de chaque fiche de faction liste les unités, les travailleurs et les transports que le joueur reçoit à cette étape. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur place ses unités de départ sur les zones de la planète où se trouve sa base (en respectant la **limite d'unités** de chaque zone, voir page 21). On doit aussi placer le transport en sa possession sur une route de navigation (normale ou axe-z) reliée à cette planète. Enfin, chaque joueur reçoit les travailleurs indiqués sur sa fiche de faction et les place dans sa réserve de travailleurs.

LE TOUR DE JEU

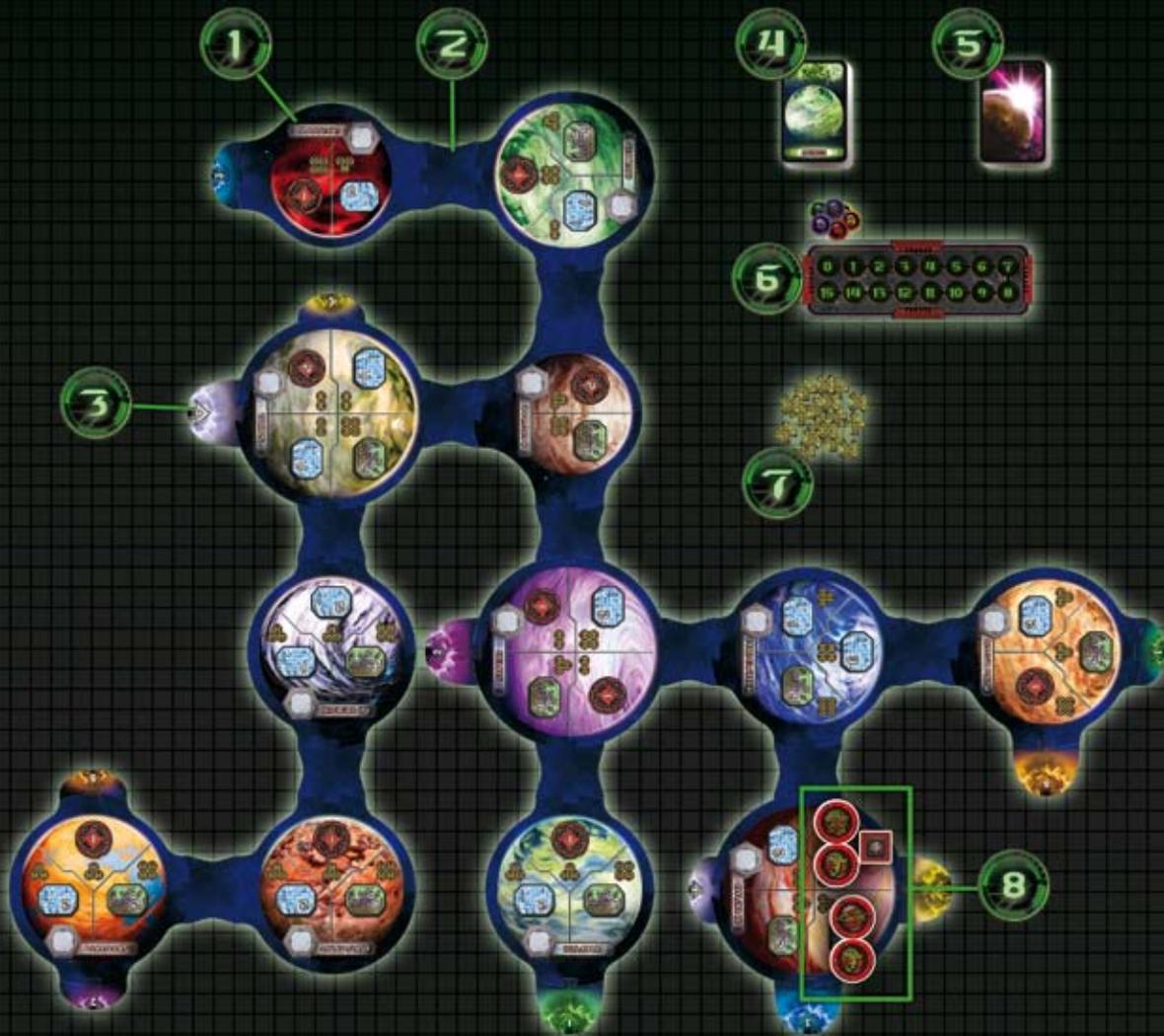
Le jeu se déroule sur plusieurs tours. À chaque tour, les joueurs vont programmer des ordres, les exécuter, puis se regrouper. Le tour de jeu est divisé en trois phases :

1. Programmation
2. Exécution
3. Regroupement

Lors de la phase de programmation, les joueurs placent leurs ordres face cachée, chacun leur tour, sur les planètes. Les joueurs peuvent choisir parmi les ordres Mobilisation, Construction, et Recherche (voir les ordres pages 20–25). Une fois que chaque joueur a placé quatre ordres, on passe à la phase d'exécution.

Lors de la phase exécution, les joueurs exécutent leurs ordres un par un (déplacement d'unités, construction de nouvelles unités ou d'améliorations de base, recherche de nouvelles technologies). Une fois que tous les ordres placés lors de

SCHEMA DE L'AIRES DE JEU



- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Planète | 5. Paquet Événement |
| 2. Route de Navigation Normal | 6. Marqueurs et Piste de Points de Conquête |
| 3. Route de Navigation Axe-z | 7. Pions Épuisement |
| 4. Paquet Ressource | 8. Unités et base de départ d'un joueur |

la phase de programmation ont été exécutés, on passe à la phase de regroupement. Lors de cette phase, chaque joueur récupère ses travailleurs, reçoit les cartes ressource des territoires nouvellement conquis, et gagne les points de conquête pour chaque zone de points de conquête qu'il contrôle. On vérifie également si une faction a gagné.

Les paragraphes suivants détaillent les étapes de chaque phase. D'autres règles, comme la résolution des ordres et des combats, suivent ces paragraphes.

AIRE DE JEU D'UN JOUEUR



- | | | |
|----------------------|---------------------------------------|-----------------------------|
| 1. Pions Ordre | 6. Pions Bâtiment | 10. Paquet de Cartes Combat |
| 2. Pions Base | 7. Figurines Plastiques | 11. Fiche de Faction |
| 3. Pions Travailleur | 8. Pile de Défausse des Cartes Combat | 12. Cartes Ressource |
| 4. Pions Transport | 9. Réserve de Travailleurs | 13. Paquet Technologie |
| 5. Pions Module | | |

LA PHASE DE PROGRAMMATION

Lors de cette phase, les joueurs assignent exactement 4 ordres aux planètes de la galaxie. Le premier joueur commence, il choisit secrètement **un** de ses pions ordre (ou ordres) et le place face cachée dans la zone d'ordre d'une planète où il peut le faire. Le joueur ne doit pas révéler la nature du pion.

Quand le premier joueur a placé son pion, le joueur à sa gauche en place **un**, et ainsi de suite dans le sens horaire jusqu'à ce que tout le monde ait placé un ordre. Puis le premier joueur place un autre de ses ordres, suivi par le joueur à sa gauche, et ainsi de suite. On continue de cette façon jusqu'à ce que chaque joueur ait placé quatre ordres.

La phase de programmation est donc composée de quatre cycles de pose. Lors d'un cycle, chaque joueur place un

ordre sur le plateau. Il faut respecter les règles suivantes lorsque l'on pose un ordre :

- Un joueur ne peut que placer un ordre 1) sur une planète contenant au moins une base ou une unité amie, ou 2) sur une planète **adjacente** à une planète contenant au moins une base ou une unité amie.
- Si un joueur veut placer un ordre sur une planète où se trouve déjà un ou plusieurs ordres (peu importe à qui appartiennent ces ordres), il doit placer son nouvel ordre **au-dessus** des ordres déjà placés, formant une **pile d'ordres** (voir le schéma page 14). Il n'y a pas de limite au nombre d'ordres dans une pile d'ordres.
- Une fois qu'un ordre a été placé, personne ne peut en connaître la nature avant son exécution. On peut, par contre, regarder le dos de ces pions pour savoir à quelle faction ils appartiennent.

FICHE DE FACTION



1. Nom de la Faction
2. Objectif de Victoire Particulières de la Faction
3. Capacités de la Race
4. Zone de Travailleurs Indisponibles
5. Réserve de Travailleurs
6. Emplacement du Paquet Technologie
7. Ressources Permanentes
8. Cases Module
9. Symboles de Résumé d'Unité
10. Emplacements des Bâtiments

• Un joueur ne peut pas placer d'**ordre spécial** tant qu'il n'a pas construit le module requis sur la fiche de sa faction (voir «Effets des Modules» aux pages 40–41).

Une fois que chaque joueur a placé quatre pions ordre, on passe à la phase d'exécution.

CONSEIL

Le premier ordre placé dans une pile sera le dernier à être exécuté dans cette pile. Donc si vous voulez aller sur une planète pour y construire une base, il faut *d'abord* placer votre ordre Construction dans la pile de cette planète, et *ensuite* placer votre ordre Mobilisation sur cette pile.

CONSEIL

À cause de la façon dont on résout la pile d'ordres, être le premier joueur du tour peut être un désavantage. Car quand vous placez un ordre, vos adversaires peuvent vous le recouvrir, ce qui vous empêche d'exécuter votre ordre aussi rapidement que vous le désireriez.

LA PILE D'ORDRES



Quand les joueurs placent des ordres sur les zones d'ordre des planètes lors de la phase de programmation, ils les empilent. Lors de la phase exécution du tour, un joueur peut exécuter un de ses ordres, **uniquement si cet ordre est au sommet de la pile d'ordres** (il doit être visible). Quand un joueur a terminé d'exécuter un ordre, il le retire de la pile et le remet dans son aire de jeu. Il révèle ainsi le prochain ordre dans l'ordre de la pile, s'il en reste.

De cette façon, le premier ordre placé dans une pile est le *dernier exécuté* de cette pile. Un ordre ne peut pas être exécuté tant que ceux qui le recouvrent ne l'ont pas été.

La pile d'ordres est un concept important du jeu et avec l'expérience les joueurs sauront en tirer partie. Par exemple, une possibilité stratégique est de placer un ordre sur celui d'un adversaire simplement pour l'empêcher d'exécuter cet ordre tôt dans le tour.

Important : n'oubliez pas que les joueurs ne peuvent placer un ordre que sur une planète (ou une planète adjacente) où ils ont au moins une base ou une unité amie.

LA PHASE D'EXÉCUTION

Lors de cette phase, les joueurs exécutent leurs ordres à tour de rôle, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire.

Le premier joueur doit choisir un de ses ordres se trouvant au sommet d'une pile (il doit être visible), le révéler, l'exécuter, et le retirer du plateau (il retourne dans son aire de jeu). 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** exécuter un ordre à son tour, si possible (les joueurs n'ont pas le droit de «passer»).

Pour plus de détails sur l'exécution des ordres, voir les pages 20-26.

POSSIBILITÉ DE CARTE ÉVÉNEMENT

Quand un joueur a choisi un ordre et l'a révélé, il peut choisir de piocher une carte Événement **au lieu** d'exécuter cet ordre. Si le joueur décide de le faire, il retire son pion ordre du plateau (qui revient dans son aire de jeu) sans l'exécuter et il pioche une carte du paquet Événement.

Quand un joueur pioche une carte événement, il la place face cachée devant lui *sans en prendre connaissance*. Nous vous recommandons de glisser la carte partiellement sous sa fiche de faction pour ne pas oublier de ne pas regarder cette carte avant le début de la phase de regroupement.

CONSEIL

Il est souvent difficile de savoir quand vos ordres vont être disponibles dans les piles d'ordres et vous serez amené de temps en temps à exécuter un ordre qui n'a que peu d'intérêts. Dans ces cas là, il est souvent préférable de piocher une carte événement à la place.

ORDRES BLOQUÉS

Un joueur ne peut exécuter un de ses ordres que s'il en a un de disponible (visible) au **sommet** d'une pile d'ordres. Si un joueur ne peut pas exécuter un ordre car tous ses ordres sont recouverts par des ordres adverses, on dit que ce joueur est **bloqué**. Quand cela se produit, le joueur **pioche une carte événement** (selon les règles du chapitre «Possibilité De Carte Événement») et le jeu se poursuit avec le joueur à sa gauche.

Une fois qu'un joueur a exécuté ses quatre ordres lors d'un tour, on ne considère pas qu'il est bloqué. Quand c'est à ce joueur de jouer, il ne pioche pas de cartes Événement, on saute son tour tout simplement.

LA PHASE DE REGROUPEMENT

Lors de chaque phase de regroupement, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

1. Destruction des bases et des transports. Lors de cette étape, tous les joueurs vérifient en même temps les conditions suivantes :

D'abord, si un joueur a des unités présentes dans une zone contenant une base adverse, cette base est détruite.

Ensuite, si un transport du plateau n'a pas au moins une base amie sur l'une des deux planètes connectées par la route de navigation où il se trouve (les transports ne peuvent se trouver que sur les routes de navigation), il est détruit.

2. Pertes des cartes ressource.

Pour éviter de perdre ses cartes ressource, un joueur doit remplir les deux conditions suivantes pour chaque carte ressource en sa possession à ce moment précis :

- Il doit avoir une base sur la planète correspondante. Si ce n'est pas le cas, il perd toutes les cartes ressource de cette planète.
- La zone correspondant à chaque carte ressource ne doit pas contenir de base ou d'unité ennemie. Si ce n'est pas le cas, il perd la carte ressource de cette zone.

Quand un joueur perd une carte ressource, il la remet dans le paquet ressource.

Important : s'il y a des **travailleurs** sur une carte ressource quand elle est perdue, ces travailleurs sont immédiatement détruits.

3. Gain des cartes ressource. Pour chaque planète où le joueur a une base, il gagne la carte ressource de chaque zone amie de cette planète (s'il ne l'a pas déjà). Si un joueur est le seul joueur sur une planète avec une base, *il gagne aussi les cartes ressource de chaque zone vide de cette planète.*

CONSEIL

Si un adversaire construit une base sur une planète où vous avez précédemment gagné les cartes ressource des zones vides, vous gardez le contrôle de ces ressources tant que cet adversaire ne contrôle pas ces zones.

Normalement, quand un joueur gagne une carte ressource, elle doit être placée à côté de sa fiche de faction, côté non épuisé (non jaune) face visible. Si un joueur gagne une carte ressource correspondant à une zone partiellement épuisée, elle doit être placée face partiellement épuisé (jaune) visible.

4. Récupérer les travailleurs. Les joueurs déplacent tous les travailleurs de leur zone de travailleurs indisponibles (de leur fiche de faction), et tous les travailleurs assignés sur les cartes ressource (y compris ceux sur les ressources permanentes de leur fiche de faction), vers la réserve de travailleurs de leur fiche de faction.

Ces travailleurs seront disponibles pour récolter des ressources au tour suivant.



Lors de l'étape de récupération des travailleurs, les joueurs remettent les travailleurs qui sont sur les cartes ressources et sur les ressources permanentes (ainsi que ceux sur la Zone de Travailleurs Indisponibles) sur leur réserve de travailleurs.

5. Gain des points de conquête. La plupart des planètes ont une zone procurant des points de conquête au joueur qui la contrôle. On repère ces zones par la présence du **symbole point de conquête**. La valeur des points gagnés est indiquée par le chiffre au centre de ce symbole.



Symbole Point de Conquête

Lors de cette étape, chaque joueur gagne autant de points de conquête que la somme des points de conquêtes des zones qu'il contrôle.

DESTRUCTION DES BASES ET DES TRANSPORTS



1. Lors de l'étape 1 de la phase de regroupement, chaque joueur vérifie s'il a des unités dans une zone contenant une base ennemie. Comme le joueur vert a un Ultralisk dans une zone avec une base rouge, celle-ci est immédiatement détruite.

2. Après avoir détruit les bases, chaque joueur vérifie que chacun de ses transports a une base sur au moins une planète adjacente. Comme la base à Helios a été détruite, le transport rouge (entre Helios et Torus) est détruit (il n'est plus adjacent à une base). L'autre transport (adjacent à Pridewater) n'est pas détruit car il est toujours adjacent à la base de Pridewater.

6. Vérification d'une victoire normale. Si un ou plusieurs joueurs ont accumulé au moins 15 points de conquête, le jeu est terminé et l'un de ces joueurs l'emporte (voir «victoire» page 17).

Si personne n'a atteint 15 points de conquête, le jeu se poursuit avec l'étape suivante.

7. Vérification d'une victoire particulière. On vérifie si un joueur a rempli sa condition de victoire particulière. Si c'est le cas, le jeu est terminé et on détermine un vainqueur (voir «victoire» page 17). Si personne n'a atteint sa condition de victoire particulière, on passe à l'étape suivante de la phase de regroupement.

8. Jouer des cartes Événement. Les joueurs consultent (secrètement) les cartes Événement qu'ils ont reçues lors de la phase d'exécution. Puis dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur, chacun peut exécuter, s'il le souhaite, **une** (et une seule) de ses cartes Événement.

Une fois qu'un joueur a joué sa carte Événement (ou décidé de ne pas le faire), il révèle ses cartes Événement restantes et les défausse (sans aucun effet).

Après qu'une carte événement ait été exécutée, elle est défaussée sauf si elle stipule qu'elle doit être placée dans l'aire de jeu du joueur. Dans ce cas, on place la carte à côté de la fiche de faction du joueur et peut être utilisée quand l'indique la carte.

Un joueur qui a pioché la carte événement «La Fin est Proche» est **obligé** de la jouer lors de cette étape. Dans le cas exceptionnel où un même joueur piocherait plusieurs cartes «La Fin est Proche», il les résout **toutes**, une par une.

Important : Après avoir résolu la carte Événement «La Fin est Proche», au lieu de la défausser, on la place à côté du plateau. Quand deux cartes (ou plus) Événement «La Fin est Proche» se trouvent près du plateau à la fin de cette étape, le jeu est alors terminé. Voir la page 18, «Victoire en Fin de Partie», pour connaître le vainqueur dans ces circonstances.

9. Défausse des cartes Combat. Lors de cette étape, chaque joueur doit défausser des cartes Combat (celles de son choix) s'il dépasse sa **limite de cartes en main**. Normalement, un joueur peut avoir un maximum de six cartes Combat en main. Un joueur jouant une faction Terran, a une limite de 8 cartes en main.

Certaines capacités (comme les cartes Événement) peuvent augmenter la limite de cartes en main d'un joueur. On applique la limite de cartes en main uniquement lors de cette étape. Les cartes qui se trouvent dans l'aire de jeu d'un joueur (comme certaines cartes Technologie) **ne comptent pas** dans la limite des cartes en main.

10. Changement de premier joueur. Le joueur avec le pion premier joueur le passe à son voisin de gauche.

VICTOIRE

Une partie peut se terminer de quatre façons :

- **Victoire Normale** : un joueur (ou plus) a accumulé 15 points de conquête (ou plus) lors de l'étape 6 de la phase de regroupement.
- **Victoire Particulière** : un joueur (ou plus) a accompli son objectif de victoire particulier lors de l'étape 7 de la phase de regroupement.
- **Victoire de Fin de Partie** : deux cartes (ou plus) Événement «La Fin est Proche» se trouvent dans l'aire de jeu commune à la fin de l'étape 8 de la phase de regroupement.
- **Victoire par Élimination (rare)** : tous les joueurs sauf un sont éliminés.

VICTOIRE NORMALE

À la fin de l'étape 6 de la phase de regroupement, si un ou plusieurs joueurs ont accumulé 15 points de conquête ou plus, le jeu se termine immédiatement et le joueur avec le plus de points de conquête est le vainqueur. S'il y a une égalité, c'est le joueur impliqué avec le plus de ressources (gaz et minerais) qui l'emporte. On compte le nombre total de ressources, pas le nombre de cartes ressource. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur impliqué qui contrôle le plus de zones qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur impliqué avec le plus de bases en jeu qui l'emporte.

S'il y a toujours égalité, c'est le joueur impliqué avec le plus de travailleurs dans sa réserve qui l'emporte. Dans le cas très rare où il y aurait toujours égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

VICTOIRE SPÉCIALE

Chaque fiche de faction indique la condition de victoire particulière de cette faction. Lors de l'étape 7 de la phase de regroupement, si un joueur a accompli sa condition de victoire particulière, le jeu est **immédiatement** terminé et ce joueur a gagné.

Si deux joueurs ont accompli leur condition de victoire particulière lors de l'étape 7 de la phase de regroupement, le joueur impliqué avec le plus de points de conquête l'emporte. S'il y a une égalité, on utilise la même procédure pour départager les égalités que pour la victoire normale.

La condition de victoire particulière d'Aldaris est une exception à ces règles (voir l'encadré de cette page).

RESTRICTION D'ÉPOQUE III

La plupart des conditions de victoire particulière spécifient qu'elles ne peuvent être accomplies que lors de l'époque III du jeu. Cela veut dire que l'on ne vérifie les conditions de victoire particulière que si la première carte du paquet Événement est une carte de l'époque III. Si la première carte de ce paquet est une carte Événement de l'époque I ou II, le jeu continue normalement, même si un joueur a accompli son objectif de victoire particulière.

LA CONDITION DE VICTOIRE PARTICULIÈRE D'ALDARIS

La condition de victoire spéciale de la faction Aldaris de la race des Protoss est une exception aux règles normales des conditions de victoire spéciale, car elle peut être déclenchée en dehors de l'étape 7 de la phase de regroupement. Cette condition indique :

Le nombre de points de conquête nécessaires pour une victoire normale de vos adversaires passe de 15 à 20. Quand au moins 2 cartes Événement «La Fin est Proche» sont jouées, la faction Aldaris gagne immédiatement la partie.

Contrairement aux autres conditions de victoire particulière, cet objectif change les conditions de victoire de **tous** les joueurs de deux manières.

- Premièrement, quand la faction Aldaris est en jeu, tous les joueurs autres que le joueur Aldaris doivent accumuler 20 points de conquête pour une victoire normale. Le joueur Aldaris n'a besoin que de 15 points.

- Deuxièmement, quand la faction Aldaris est en jeu, seul le joueur Aldaris peut obtenir une victoire de fin de partie. Car quand deux cartes «La Fin est Proche» sont révélées, la faction Aldaris gagne la partie, peu importe les points de conquête des autres joueurs.

Les conditions de victoire particulière des autres factions, ainsi que la victoire par élimination, ne sont pas affectées par la condition de victoire particulière de la faction Aldaris.

VICTOIRE DE FIN DE PARTIE

À la fin de l'étape 8 de la phase de regroupement, s'il y a au moins deux cartes «La Fin est Proche» sur l'aire de jeu commune, le jeu est immédiatement terminé, et le joueur avec le plus de points de conquête l'emporte. S'il y a une égalité, on utilise la procédure de départage indiquée page 17 pour la Victoire Normale.

N'oubliez pas que lorsqu'une carte «La Fin est Proche» est révélée, elle reste sur l'aire de jeu jusqu'à la fin de la partie.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Lorsqu'un joueur n'a plus de bases ou d'unités sur le plateau, il est immédiatement éliminé. **Un joueur éliminé ne peut pas gagner la partie.** De plus, un joueur éliminé ne peut pas placer d'ordre, ni jouer de cartes événement, ni affecter de quelque manière que ce soit le cours du jeu. Si un joueur éliminé a encore des ordres dans des piles, ces ordres sont défaussés.

CONSEIL

Ne vous faites pas éliminer ! Si vous n'avez plus qu'une base sur le plateau, défendez-la corps et âme !

RESSOURCES

Pour gagner il est important de bien gérer ses ressources. Pour exterminer ses ennemis, il faut renforcer ses armées, en construisant des unités et en améliorant ses bases. Il est primordial de renforcer son économie à l'aide des travailleurs, d'accroître sa mobilité en construisant des transports, et en prenant l'avantage technologique sur ses adversaires en achetant des cartes Technologie.

On peut accomplir ces actions en exécutant les ordres **Construction** et **Recherche**. Les détails de ces ordres se trouvent aux pages 21–26. Mais avant de lire ces paragraphes, il faut savoir combien coûtent ces achats et comment on acquiert les ressources qui les payent.

COÛTS EN RESSOURCES

Toute construction requiert des **ressources**. Les coûts en ressources des travailleurs, des transports, et des unités sont indiqués sur les fiches de faction :



Les coûts en ressources des bases, des bâtiments, et des modules sont indiqués au **dos** de ces pions :



Les coûts en ressources des nouvelles Technologies sont indiqués au bas de chaque carte Technologie :



DÉPENSER DES RESSOURCES

Le joueur paye les coûts en ressources en assignant ses travailleurs pour **récolter** ses ressources disponibles. Il prend des travailleurs de sa réserve de travailleurs et les place sur les cartes ressource (ou sur les ressources permanentes - voir «Ressources Permanentes» à la page 19, pour plus d'informations) qu'il souhaite exploiter. Pour chaque travailleur placé de cette façon, le joueur paye une ressource - minéral ou gaz - pour l'unité, la base, le bâtiment, le module, ou la technologie qu'il achète.

Exemple : un joueur Protoss qui exécute un ordre Construction, décide de construire un Disciple (qui coûte 2 minerais). Il retire deux travailleurs de sa réserve qu'il place chacun sur une carte ressource minéral, indiquant ainsi qu'il a récolté deux minerais pour payer un coût en ressources.

DÉTAILS D'UNE CARTE RESSOURCE



- 1, Type de Ressource Type (illustration)
2. Capacité de la Ressource (chiffre)
3. Nom de la Planète
4. Zone de la Planète (en surbrillance dans l'image)

Important : quand les joueurs dépensent des ressources, ils peuvent assigner des travailleurs sur n'importe quelles cartes ressources, pas seulement celles de la planète active.

Le nombre de chaque carte ressource est sa **capacité** : c'est le nombre maximum de travailleurs que l'on peut assigner à cette carte. Dans l'exemple précédent, si le joueur avait une carte ressource minéral «2», il pourrait assigner ses deux travailleurs sur cette carte pour construire un Disciple. S'il avait une carte ressource minéral «3», en assignant deux travailleurs sur cette carte, il aurait la possibilité de placer un 3^{ème} travailleur sur cette carte ultérieurement lors de ce tour.

Une fois qu'un travailleur a été assigné à une carte ressource, il y reste jusqu'à la phase de regroupement. Un joueur est donc limité par son nombre de ressource sur ces cartes ressource mais aussi par le nombre de travailleurs à sa disposition.

Par exemple, un joueur ayant six gaz et quatre minerais, mais seulement cinq travailleurs, ne pourrait récolter que cinq de ses dix ressources tant qu'il n'a pas de travailleurs supplémentaires.

RESSOURCES PERMANENTES



Les deux ressources permanentes imprimées sur chaque fiche de faction, avec des pions travailleur.

Il y a deux cartes ressource imprimées directement sur chaque fiche de faction, représentant les ressources fournis par la planète natale de cette faction. Ce sont les **ressources permanentes**. Chaque joueur commence la partie avec elles et il ne peut jamais les perdre. Chaque fois que l'on mentionne les «cartes ressource», ce terme inclut les deux ressources permanentes imprimées sur chaque fiche de faction, à moins qu'il ne soit mentionné autrement. Les ressources permanentes sont traitées exactement comme les cartes ressource normales, à deux exceptions près :

- Les ressources permanentes ne sont pas liées à une zone d'une planète, et ne peuvent donc pas être prises par les adversaires.
- On ne peut pas surexploiter les ressources permanentes (voir page suivante).

CONSEIL

Comme vous ne pouvez pas perdre vos ressources permanentes, vous devriez toujours assigner des travailleurs sur ces ressources en premier. Car si vous perdez le contrôle d'une zone (voir page 15), vous perdez aussi les travailleurs assignés à cette zone lors de la phase de regroupement.

SUREXPLOITATION ET ÉPUISEMENT

La **surexploitation** permet à un joueur de récolter **une ressource supplémentaire** d'une carte ressource mais en l'épuisant partiellement en contrepartie. Pour ce faire, le joueur assigne un travailleur au-delà de la capacité de la carte (ce qui donne au joueur une ressource supplémentaire). Mais le joueur doit alors retourner la carte du côté partiellement épuisé (jaune), et placer un marqueur épuisement sur la zone correspondant à la carte, face «partiellement épuisé» visible. Si une carte ressource partiellement épuisée est à nouveau surexploitée, cette carte ressource est retirée du jeu et remise dans la boîte et les travailleurs qui s'y trouvent vont dans la réserve de travailleurs indisponibles sur la fiche de faction. Le pion épuisement de la zone correspondante est retourné du côté **épuisé**. Cette zone est maintenant dévastée et ne peut plus procurer de ressources pour le reste de la partie.

Un joueur peut épuiser totalement une carte ressource en une seule fois. Il surexploite la carte deux fois avec la même action. Pour ce faire, le joueur assigne deux travailleurs au-delà de la capacité de la carte, il gagne deux ressources supplémentaires de la carte, la retire du jeu, place les travailleurs qui s'y trouvent dans la réserve de travailleurs indisponibles sur sa fiche de faction. Il place un pion épuisement dans la zone correspondante, face «épuisé» visible.

Pour résumer, la surexploitation permet de gagner jusqu'à deux ressources supplémentaires d'une carte au cours du jeu. Mais quand une carte ressource est surexploitée pour la seconde fois, la zone est à cours de ressources de façon permanente.

N'oubliez pas, on ne peut pas surexploiter les ressources permanentes.

CONSEIL

Si vous pensez que votre adversaire va vous prendre une zone, épuiser les ressources de cette zone va le priver de ces richesses.

CONSEIL

Même s'il peut paraître anodin d'épuiser partiellement une carte ressource, il existe des cartes qui permettent à vos adversaires d'épuiser totalement une ressource partiellement épuisée. Ce qui la détruit. Soyez prudent quand vous pressurez une ressource !

LES ORDRES

Ce paragraphe explique comment exécuter chaque type d'ordre standard (*Construction, Mobilisation, ou Recherche*) lors de la phase exécution. Pour les explications sur les ordres spéciaux, voir le chapitre «Ordres Spéciaux» page 36.



Les ordres standards de la faction bleue
(de gauche à droite : Construction,
Mobilisation, Recherche)



Les ordres spéciaux de la faction bleue
(de gauche à droite : Construction,
Mobilisation, Recherche)

CONSEIL

Quand vous retirez un ordre d'une pile pour l'exécuter, vous avez toujours la possibilité de piocher une carte Événement à la place (le pion ordre revient dans votre aire de jeu).

L'ORDRE CONSTRUCTION



Pion Ordre Standard de Construction

Quand un joueur exécute un ordre **Construction**, il peut construire de nouveaux travailleurs, transports, et des unités. Il peut aussi construire une base, acheter un bâtiment pour ses bases, et/ou acheter un module pour ses bases.

SÉQUENCE DE L'ORDRE DE CONSTRUCTION

Quand un joueur exécute un ordre **Construction**, il peut faire les choses suivantes, **dans cet ordre** :

1. Si le joueur actif a une base sur la planète active, il peut construire des travailleurs et des transports (autant qu'il le souhaite), **et** construire un nombre d'unités égal à sa limite de construction d'unité.
2. Si le joueur actif a au moins une base amie ou une unité sur la planète active, il peut alors améliorer ses bases en achetant un bâtiment et/ou un module, qu'il place sur sa fiche de faction.
3. Si le joueur actif a au moins une unité amie sur la planète active, mais pas de base, il peut y construire une nouvelle base.

Un joueur peut faire tout ou une partie de ces choses, mais il doit le faire dans cet ordre. Par exemple, un joueur ne peut construire une base, puis y construire des unités.

Il est important de respecter les règles suivantes :

- Pour construire des travailleurs, des transports, ou des unités, le joueur doit avoir une base sur la planète active.
- Pour acheter des améliorations de base (bâtiments et modules), un joueur doit avoir une unité amie ou une base amie sur la planète active.
- Pour construire une base, le joueur doit avoir une unité amie sur la planète active.

Un autre moyen pour se souvenir de tout cela : **si le joueur actif n'a pas de base sur la planète active, on saute la première étape de l'ordre de construction.**

Si le joueur actif n'a pas de base, ni d'unité amie sur la planète active, l'ordre de Construction n'a pas d'effet.

CONSTRUIRE DES TRAVAILLEURS

Pour récolter les ressources, il faut des travailleurs. Si le joueur a une base sur la planète active (la planète où il exécute l'ordre Construction), il peut construire de nouveaux travailleurs.

Pour construire de nouveaux travailleurs, le joueur paye leurs coûts en ressources et les place sur l'emplacement des travailleurs indisponibles de sa fiche de faction. Un joueur peut construire autant de travailleurs qu'il désire (il faut qu'il ait une base sur la planète active et qu'il paye les coûts).

CONSTRUIRE DES TRANSPORTS

Si le joueur a une base sur la planète active, il peut construire des transports. Pour construire un transport, le joueur paye simplement le coût et place le transport sur une route de navigation (normale ou axe-z) reliée à la planète active.

Un joueur peut construire autant de transports qu'il veut avec un ordre Construction, il faut qu'il ait une base sur la planète active et il ne peut avoir qu'un transport par route de navigation. Plusieurs joueurs peuvent avoir un transport sur une route de navigation, et la présence d'un transport ennemi n'empêche pas d'y construire un transport.

LIMITE D'UNITÉS



Chaque zone a une limite d'unités, indiquée par le nombre de symboles jaunes dans cette zone. Le nombre d'unités dans une zone ne peut jamais excéder la limite d'unités de cette zone, sauf si le joueur actif initie une bataille (voir «Limite d'unités lors du mouvement» page 25).

La limite d'unités ne concerne que le nombre d'unités présentes dans une zone. Les bases ne sont pas des unités.

LIMITE DE MATÉRIEL ET DESTRUCTION VOLONTAIRE D'UNITÉS

Chaque joueur est limité par le nombre pions en carton et de figurines plastiques fournis par le jeu. Lorsque les règles indiquent aux joueurs qu'ils peuvent construire n'importe quel nombre d'une unité ou d'un autre élément, celui-ci est limité par le matériel fourni. La seule exception concerne les pions épuisement. S'il n'y a plus de pions épuisement disponibles, il faut utiliser autre chose pour représenter ces pions.

Quand une unité est détruite, on la remet dans la réserve de son propriétaire, où elle pourra à nouveau être construite.

Lors du tour du joueur actif, **sauf durant un combat**, celui-ci peut volontairement détruire ses propres unités, bases et transports.

Exemple 1 : le joueur zerg exécute un ordre Mobilisation et souhaite déplacer deux Hydralisks dans une zone contenant déjà quatre de ses Zerglings. La limite d'unités de cette zone est 4. Pour contourner cet obstacle, le joueur zerg peut retirer deux de ses Zerglings, pour que les deux Hydralisks puissent entrer dans cette zone.

Exemple 2 : le joueur zerg exécute un ordre Construction. Il veut construire un Ultralisk sur la planète active, mais tous ses Ultralisks sont déjà sur le plateau. Il peut alors retirer un de ses Ultralisks d'une autre planète pour le mettre sur la planète active.

Dans certaines situations peu communes, le joueur actif peut vouloir détruire volontairement ses propres bases ou transports.

CONSEIL

Construire un transport entre deux planètes vous permet de déplacer des unités entre ces deux planètes avec un ordre Mobilisation (plus de détails page 23). Tant qu'un transport ami est présent entre deux planètes, vous pouvez mobiliser n'importe quel nombre d'unités entre elles. Ainsi, il n'est pas nécessaire (ou autorisé) d'avoir plusieurs transports sur une route de navigation.

CONSTRUIRE DES UNITÉS

Si le joueur a une base sur la planète active, il peut construire un nombre d'unités égal à sa **limite de construction d'unités**. La limite initiale de construction d'unités des factions Terran et Protoss est 2. Cette valeur peut être augmentée en achetant des modules d'Approvisionnement (voir page 40). La limite de construction d'unités des Zerg fonctionne différemment, comme indiqué sur la fiche de faction Zerg et au chapitre «Limite de construction d'unités des Zerg» page 40.

Chaque joueur est limité dans les types d'unités qu'il peut construire par les bâtiments de sa fiche de faction. Chaque bâtiment indique les types d'unités pouvant être construits grâce à lui. Toutes les factions commencent le jeu avec un bâtiment imprimé sur leur fiche.

Exemple : le joueur Aldaris (une faction Protoss) commence le jeu avec un bâtiment Portail de premier niveau (l'image d'un Portail de premier niveau est imprimée sur la fiche de cette faction). Ce bâtiment a une illustration d'un Disciple, indiquant ainsi que le Portail permet au joueur Aldaris de construire des Disciples. Au début du jeu, le joueur Aldaris ne peut construire que des Disciples.



Bâtiment Portail imprimé

Pour construire une unité, le joueur paye le coût en ressources en récoltant les ressources indiquées sur la fiche de faction sous l'unité désirée. Il place l'unité sur une **zone vide ou amie** de la planète active.

Le joueur doit respecter la **limite d'unités** de la zone quand il y place de nouvelles unités. Le joueur actif peut volontairement détruire ses propres unités (pour «faire de la place») à tout moment, sauf lors d'une bataille.

CONSTRUIRE DES BASES

Chaque fois qu'un joueur exécute un ordre Construction, il peut construire **une** base sur la planète active. Pour construire une base, le joueur actif doit choisir une zone de la planète active **ayant au moins une unité amie**. Il récolte les ressources nécessaires pour payer le coût de la base, et place le pion base sur la zone choisie.

Important :

Un joueur ne peut avoir qu'une base par planète. Une fois qu'un joueur a construit une base sur une planète, il ne peut construire une autre base sur cette planète uniquement si la précédente a été détruite. Un joueur ne peut pas construire de base dans une zone contenant une base ennemie.

CONSEIL

N'oubliez pas que vous ne pouvez construire des unités que sur une planète où vous avez une base et que vous ne pouvez construire une base que dans une zone où vous avez une unité. Il faut d'abord envoyer des unités vers d'autres planètes pour pouvoir y construire des bases qui vous permettront de construire de nouvelles unités, de capturer de nouvelles ressources et/ points de conquête pour votre faction.

AMÉLIORATION DES BASES

Chaque fois qu'un joueur exécute un ordre Construction, il peut acheter **un** bâtiment, et/ou **un** module. Avec un ordre Construction, il peut acheter deux améliorations dès lors qu'une est un bâtiment et l'autre un module, il peut donc construire un pion trapézoïde (bâtiment) et un pion carré (module). Ces améliorations ont des bénéfices variés, comme par exemple construire de nouveaux types d'unités.

Le joueur doit avoir une base ou une unité amie sur la planète active pour acheter des améliorations (bâtiment, module) de base. Pour améliorer ses bases, le joueur actif récolte les ressources nécessaires au paiement du bâtiment et/ou module désiré et le place sur l'emplacement approprié de sa fiche de faction.

Important : les améliorations de base représentent un progrès pour **toutes** les bases du joueur. Quand un joueur achète une amélioration de base, il modifie **toutes ses bases sur le plateau**. De même, les nouvelles bases construites sur la galaxie gagnent immédiatement les avantages des améliorations faites par le joueur.

Exemple 1 : un joueur Terran exécute un ordre Construction et décide de construire une Usine de niveau 1. Il dépense les ressources nécessaires et il place le bâtiment sur un des emplacements de bâtiment vides de sa fiche de faction. Toutes les bases de ce joueur ont maintenant une Usine de niveau 1.

Exemple 2 : un joueur Protoss exécute un ordre Construction et décide d'améliorer sa base avec un module d'Approvisionnement (ces modules augmentent de 1 la limite de construction d'unités du joueur). Il paye le coût en ressources de ce module. Il place alors le module dans la zone de modules de sa fiche. Toutes les bases de ce joueur ont dorénavant ce module.

Plus de détails sur ces bâtiments et modules aux pages 37–38 et 40–41.

L'ORDRE MOBILISATION



Pion Ordre Standard de Mobilisation

Les joueurs utilisent leurs ordres Mobilisation pour déplacer leurs unités vers, et/ou dans, les zones de la planète active. Si le joueur actif déplace des unités dans une zone de la planète active contenant des unités ennemies, une **bataille** s'ensuit une fois les mouvements terminés.

Quand on exécute un ordre Mobilisation, il faut suivre ces deux étapes dans cet ordre :

1. Déplacement des unités
2. Résolution des batailles

Comme indiqué précédemment, si un joueur déplace des unités dans une zone contenant des unités ennemies, il déclenche une bataille (voir page 26 pour plus de détails sur les combats).

Lors de l'étape «Déplacement des unités» d'un ordre Mobilisation, un joueur peut faire une ou les deux choses suivantes :

- Déplacer des unités amies d'une ou plusieurs zones de la planète active vers une ou plusieurs zones de la planète active.
- Transporter des unités amies d'une ou plusieurs zones de planètes adjacentes vers une ou plusieurs zones de la planète active (voir «Transporter- des unités» à la page suivante).

Important : un ordre Mobilisation permet à un joueur de déplacer des unités **sur** la planète active, et de transporter des unités **vers** la planète active. Il est interdit de transporter des unités **de** la planète active vers une autre planète. Toutes les unités déplacées par le joueur avec un ordre de Mobilisation doivent terminer leur mouvement dans des zones de la planète active.

ROUTES DE NAVIGATION AXE-Z

PLACER SUR LES ROUTES DE NAVIGATION AXE-Z

Deux planètes connectées par une route de navigation axe-z sont considérées comme adjacentes, comme si une route de navigation normale les reliait. Les joueurs peuvent construire des transports sur les routes de navigation axe-z comme ils le feraient sur les routes de navigation normales. *Pour le jeu, il n'y a pas de différence entre les routes de navigation axe-z et normales.*

Mais les routes de navigation axe-z sont représentées par deux pièces en carton et quand un joueur construit un transport sur une route de navigation axe-z, il y a donc deux endroits où il pourrait placer son pion transport. Pour des raisons pratiques, quand un joueur place un transport sur une route de navigation axe-z, **il doit le placer sur la grande extrémité de cette route.**

AVERTISSEMENTS DES ROUTES DE NAVIGATION AXE-Z

Quand un transport est construit sur une route de navigation axe-z, **on retourne l'autre extrémité de**

cette route du côté «alarme». Si tous les transports sur la grande extrémité de la route de navigation axe-z sont détruits, on retourne la petite extrémité de la route du côté «normal».



Les faces normale (à gauche) et alarme (à droite) d'une route de navigation axe-z.

C'est uniquement une aide visuelle. Retourner la petite extrémité d'une route sert à se souvenir que cette route de navigation n'est pas vide et qu'une invasion pourrait arriver de cette direction.

La couleur des flèches des extrémités d'une route de navigation axe-z n'a *pas de rapport avec la couleur des pièces des joueurs.* Tous les joueurs peuvent emprunter la route de navigation axe-z avec des flèches bleues et non uniquement la faction bleue (Jim Raynor).

CONSEIL

N'oubliez pas que lors de la phase de programmation, vous pouvez placer des ordres a) sur une planète où vous avez une base ou une unité, ou b) sur une planète adjacente à une planète où vous avez une base ou une unité. Lors de la phase de programmation, vous pouvez donc placer un ordre Construction sur une planète adjacente où vous n'avez pas d'unités, et plus tard durant la phase de programmation, placer un ordre Mobilisation sur l'ordre Construction. Vous pourrez alors faire venir des unités sur cette planète de la planète adjacente (avec l'ordre Mobilisation), et ensuite y construire une base par la suite avec l'ordre Construction. Mais encore faut-il que vos adversaires ne viennent pas perturber vos plans!

RESTRICTION : SE DÉPLACER DANS UNE ZONE ENNEMIE

Quand un joueur exécute un ordre Mobilisation, il peut déplacer (ou transporter) ses unités dans plusieurs zones vides ou amies de la planète, mais **dans une seule zone ennemie.** Par conséquent, le joueur actif ne peut initier qu'une bataille par ordre Mobilisation.

TRANSPORTER DES UNITÉS

Les transports se comportent comme des «ponts» entre les planètes. Si les deux planètes sont connectées par une route de navigation route, **tout joueur avec un transport sur cette route de navigation peut utiliser un de ses ordres Mobilisation pour transporter ses unités d'une planète à l'autre.** Si un joueur n'a pas de transport, il ne peut pas déplacer ses unités entre les deux planètes.

Quand un joueur transporte une unité, il la déplace directement d'une zone de la planète adjacente vers une zone de la planète active. Un joueur ne peut transporter ses unités que **vers** la planète où se trouve son ordre Mobilisation (la planète active).

LIMITE D'UNITÉS DURANT LE DÉPLACEMENT

Comme lorsqu'il place de nouvelles unités sur le plateau, le joueur doit respecter des limites quand il déplace des unités avec un ordre Mobilisation. Le nombre d'unités dans une zone ne peut pas dépasser le nombre de symboles de limite d'unités imprimés dans la zone. Il y a une exception importante à cette règle :

Un joueur peut dépasser la limite d'unités d'une zone quand il initie une bataille. Quand un joueur déplace ou transporte des unités dans une zone contenant des unités ennemies (quand il lance une attaque), il peut déplacer dans cette zone *autant d'unités que la limite d'unités plus deux*. Les unités en défense ne comptent pas dans la limite d'unités de l'attaquant.

Exemple : le joueur Zerg veut attaquer une zone détenue par le joueur Protoss. La limite d'unités de la zone est trois. Le joueur Zerg, déclenche donc une bataille et peut amener jusqu'à cinq unités dans cette zone.

Pour plus de détails sur les combats, voir les pages 26–33.

CONSEIL

Comme l'attaquant peut dépasser la limite d'unités d'une zone, il sera toujours capable d'amener plus d'unités que le défenseur. C'est un élément à retenir lorsque l'on organise la défense d'une planète.

L'ORDRE RECHERCHE



Pion Ordre Standard de Recherche

On se sert de ces ordres pour acquérir des cartes Combat et Événement et pour acheter des cartes Technologie.

Important : pour exécuter un ordre Recherche, un joueur doit avoir une base sur la planète active.

SÉQUENCE DE L'ORDRE RECHERCHE

Quand on exécute un ordre Recherche, il faut suivre les étapes suivantes dans cet ordre :

1. Piocher une carte Événement (obligatoire)
2. Piocher trois cartes Combat (optionnel)
3. Acheter de la technologie (optionnel)
4. Mélanger le paquet Combat (en cas d'achat de technologie)

1. Piocher une carte Événement. Le joueur actif doit piocher la première carte du paquet Événement et la placer face cachée devant lui sans en prendre connaissance (nous vous suggérons de glisser la carte partiellement sous la fiche de faction).

2. Piocher trois cartes Combat. Le joueur actif peut piocher les trois premières cartes de son paquet Combat, et les placer dans sa main de cartes Combat.

3. Acheter de la Technologie. Le joueur actif peut maintenant consulter son paquet Technologie pour y acheter une technologie. La plupart des cartes Technologie sont en **plusieurs exemplaires** dans ce paquet. Le nombre d'exemplaires d'une carte technologie est indiqué par le nombre de points au bas de la carte. Si la carte a deux points, il existe deux exemplaires de cette carte dans le paquet Technologie. Quand un joueur achète une technologie, il gagne **toutes les cartes technologie avec le même nom** de son paquet Technologie (mais il ne paye le coût en ressources de la technologie qu'une seule fois).



Le nombre de points au bas de chaque carte Technologie indique le nombre de copies de cette carte que l'on trouve dans ce paquet.

ÊTRE À COURT DE CARTES COMBAT

Quand un joueur pioche la dernière carte de son paquet Combat, il doit immédiatement mélanger toutes ses cartes Combat défaussées pour former un nouveau paquet Combat (et éventuellement tirer les cartes restantes auxquelles il avait le droit).

Exemple : un joueur Protoss achète de la technologie. Il consulte son paquet Technologie et choisit la technologie Champ de Stase. Il prend les deux cartes Champ de Stase de son paquet. Il ne paye qu'une fois les ressources de cette technologie, c'est-à-dire 1 minerai et 2 gaz.

Après avoir choisi une technologie, le joueur actif doit annoncer aux autres joueurs la technologie achetée et expliquer ses effets. À moins que la technologie ne dise le contraire, la (ou les) carte venant d'être acquise est ajoutée au paquet Combat du joueur actif.

Important : les cartes Technologie ajoutées au paquet Combat sont considérées comme des cartes Combat.

CONSEIL

Pour accélérer le jeu et si tous les joueurs sont d'accord, le joueur suivant peut exécuter son ordre tandis que le joueur actif décide la technologie à acheter.

4. Mélanger le paquet Combat. Enfin, si le joueur actif a acheté des cartes Technologie pour son paquet Combat, il doit mélanger son paquet Combat **avec les cartes Combat défaussées** pour former un nouveau paquet Combat.

Note : si le joueur actif n'a pas acheté de technologie, ou si la technologie achetée a été mise dans l'aire de jeu (et non dans le paquet Combat), il **ne mélange pas** son paquet Combat.

CONSEIL

Le paquet événement agit comme une «horloge du jeu». Les joueurs peuvent décider de la rapidité du jeu en choisissant des ordres qui leur permettent de piocher plus ou moins de cartes Événement. Par exemple, un joueur en position de victoire va placer plus d'ordres de Recherche, ou même choisir de piocher des cartes Événement au lieu d'exécuter ses ordres. De cette façon, le jeu atteindra plus rapidement l'époque III.

COMBAT

Si l'accumulation de ressources, l'amélioration des bases, la recherche de technologies, et la construction de nouvelles unités sont des choses importantes à Starcraft, la victoire dépend surtout de l'efficacité des troupes au combat.

LES MÉCANISMES DE COMBAT

Cette section explique en détails les principes du combat après une présentation succincte.

DÉMARRER UNE BATAILLE

Quand le joueur actif déplace des unités dans une zone contenant des unités ennemies (en exécutant un ordre Mobilisation), il déclenche une **bataille**. Le joueur actif est l'**attaquant** et le joueur dont les unités sont attaquées est le **défenseur**. Chaque bataille est divisée en **escarmouches**, au cours desquelles les unités de chaque joueur essaient de détruire celles de l'adversaire. Chaque escarmouche se résout avec les cartes Combat.

FINIR UNE BATAILLE

Quand toutes les escarmouches d'une bataille ont été résolues, la bataille est terminée. S'il ne reste pas d'unités du défenseur dans la zone, l'attaquant est victorieux. S'il reste des unités du défenseur, c'est lui le vainqueur et l'attaquant doit faire **retraiter** ses unités survivantes.

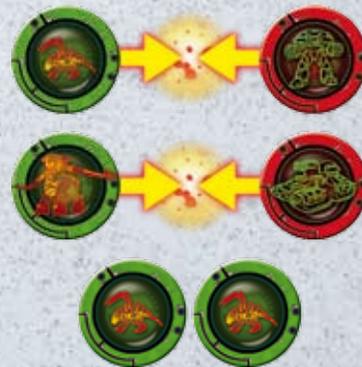
ÉTABLISSEMENT DES ESCARMOUCHES

Quand une bataille se produit, l'attaquant prend toutes les unités (de l'attaquant et du défenseur) de la zone assiégée et les arrange en une série d'**escarmouches**. Chaque escarmouche est un engagement individuel au sein d'une bataille plus large.

Pour constituer une escarmouche; l'attaquant apparie **une** unité attaquante avec **une** unité défensive. Une unité ne peut faire partie que d'une escarmouche et l'attaquant est obligé de créer autant d'escarmouches que possible. Il y aura toujours autant d'escarmouches que le nombre d'unités de l'armée la plus faible (à moins que certaines unités de ce camps aient le mot clé Renfort, voir pages 38-39).

À moins que l'attaquant et le défenseur aient le même nombre d'unités, la plus grande armée aura des unités en surplus après les appariements. Ces unités sont les unités en soutien.

Exemple : la faction de l'Overmind (Zerg) déplace quatre unités dans une zone avec deux unités de la faction d'Arcturus Mengsk (Terran). La bataille sera constituée de deux escarmouches (l'attaquant doit faire le plus d'appariements possibles). L'attaquant peut arranger ces escarmouches comme ceci :



Un Zergling est apparié avec un Flammeur, tandis qu'un Ultralisk combat un Tank de Siège. Les deux Zerglings restants sont les unités en soutien.

UNITÉS EN PREMIÈRE LIGNE ET EN SOUTIEN

Les unités qui ne sont pas appariées par l'attaquant sont les **unités en soutien**. Les unités qui ont été appariées sont les **unités en première ligne**. Une fois que l'attaquant a constitué les escarmouches, et par conséquent défini les unités en soutien et en première ligne, le joueur qui contrôle les unités en soutien (s'il y en a) doit choisir à quelles escarmouches ces unités vont se joindre. Chaque unité en soutien est assignée à une escarmouche au choix du joueur, il n'y pas de restriction. Il peut y avoir plusieurs unités en soutien dans une escarmouche ou chaque unité peut rejoindre une escarmouche différente.

Une unité en soutien ajoute sa **valeur de soutien** à la force d'attaque de l'unité en première ligne de cette escarmouche. La valeur de soutien de chaque unité est indiquée sur la fiche de faction.



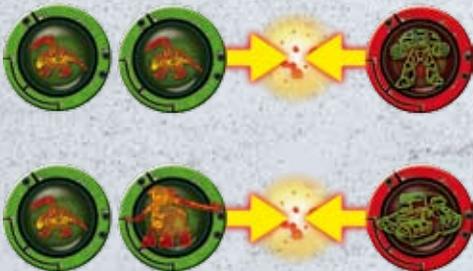
La valeur de soutien d'une unité est indiquée sur sa fiche de faction.

Important : un joueur **doit assigner toutes** ses unités en soutien. Chaque unité dans une bataille doit participer à une escarmouche en tant qu'unité en première ligne ou unité en soutien, *tant que toutes les unités en soutien sont assignées*. Par exemple, un joueur pourrait assigner toutes ses unités en soutien à une seule escarmouche, ou diviser ses unités en soutien sur plusieurs escarmouches.

Normalement, un seul joueur aura des unités en soutien au cours d'une bataille. La seule exception est si un joueur (ou les deux) a des unités avec le mot clé **Renfort** dans la bataille (voir "Renfort" pages 38–39).

Exemple (suite) : le joueur attaquant a 2 unités Zergling en soutien. Il peut assigner les deux à une des escarmouches, ou une à chaque escarmouche.

L'Overmind décide de soutenir les deux escarmouches, après quoi les escarmouches ressemblent à ça :



Un Zergling en soutien et un Zergling en ligne de front sont dans une escarmouche contre un Flammeur, tandis que l'autre Zergling soutient un Ultralisk en ligne de front dans une escarmouche contre un Tank de Siège. Comme les Zerglings ont une valeur de soutien de 1, chaque unité en soutien ajoutera 1 à la force d'attaque finale de l'Overmind dans chaque escarmouche.

Important : comme l'attaquant a le droit d'amener plus d'unités dans une bataille que le défenseur (car il peut dépasser de 2 la limite d'unités de la zone), les unités en soutien appartiennent souvent à l'attaquant. Mais il est possible que le défenseur ait des unités en soutien. **Si l'attaquant choisit toujours comment appairer les unités en attaque et en défense, les unités en soutien sont toujours assignées aux escarmouches par le joueur qui les contrôle.**

CARTES COMBAT

Après avoir établi les escarmouches, les combattants utilisent des cartes Combat pour résoudre chaque escarmouche individuellement. Le paquet Combat d'un joueur est constitué de deux types de cartes Combat : les cartes standard et les cartes renfort.



Les cartes Combat standard pour chacune des six factions

CARTES COMBAT STANDARD

C'est le type le plus courant de cartes dans le paquet Combat. Une fois que toutes les unités ont été assignées dans les escarmouches, chaque joueur doit jouer **une carte Combat standard** face cachée sur **chaque** escarmouche de la bataille. Cette carte donne la valeur de base de combat des unités du joueurs dans cette escarmouche (et parfois des capacités spéciales).

CARTES RENFORT

Les cartes de Combat Renfort fonctionnent différemment des cartes Combat standard. Une carte renfort ne peut être jouée dans une escarmouche **qu'avec** une carte standard, pour procurer une amélioration (capacité spéciale, augmentation de la valeur de combat...).

Le schéma de la page 28 fournit toutes les explications sur ces deux types de cartes Combat.

DÉTAILS D'UNE CARTE COMBAT/TECHNOLOGIE



1. Valeurs d'Attaque : si l'unité en première ligne de l'escarmouche correspond à l'un des symboles d'unité de la carte standard jouée pour cette escarmouche, le joueur utilisera la **valeur d'attaque majeure** pour cette escarmouche. Si ce n'est pas le cas, il doit utiliser la **valeur d'attaque mineure**. Cette valeur de la carte (faible ou forte) est la valeur d'attaque de base du joueur pour cette escarmouche.

2. Valeurs de Résistance : comme pour la valeur d'attaque, si l'unité en première ligne correspond à l'un des symboles d'unité de sa carte standard jouée pour cette escarmouche, le joueur utilisera la **valeur de résistance majeure** pour cette escarmouche. Si ce n'est pas le cas, il doit utiliser la **valeur de résistance mineure**. Cette valeur de la carte (faible ou forte) est la valeur de résistance de base du joueur pour cette escarmouche.

3. Symboles d'Unité : ces symboles représentent les unités associées à la carte Combat.

4. Capacité Spéciale : si l'unité en première ligne de l'escarmouche correspond à l'un des symboles d'unité de la carte jouée pour cette escarmouche, on peut alors utiliser les capacités spéciales procurées par cette carte. Beaucoup de capacités spéciales des cartes Combat utilisent des **mots clé**, qui sont décrits aux pages 38–39.

5. Numéros de Carte : ces deux nombres permettent de différencier les cartes Combat du joueur. Le premier nombre est le numéro de cette carte, le second est le nombre de cartes du paquet Combat de ce joueur.

6. Symbole Renfort : si la carte a ce symbole, c'est une **carte Combat de renfort**. Quand on joue la carte Combat standard obligatoire pour cette escarmouche, on peut en même temps jouer **une** carte Renfort en plus de la carte standard.

7. Symbole Soutien Spécialisé : ce symbole n'apparaît que sur les cartes Renfort et en conjonction avec un symbole (ou plus) d'unité sur la carte. Ce symbole indique que la capacité spéciale de cette carte Renfort peut être utilisée si l'unité représentée est en première ligne **OU en soutien** dans cette escarmouche. Par exemple, sur la carte Renfort représentée ci-dessus, la capacité spéciale peut être utilisée tant que son joueur a une unité Ombre ou Fantôme présente dans l'escarmouche, soit en première ligne, soit en unité de soutien.

8. Nom de la Carte Technologie : le nom (ou type) de la carte Technologie indique quelles cartes le joueur reçoit quand il achète cette technologie. Le joueur reçoit toutes les cartes de même nom de son paquet quand il achète cette technologie.

9. Quantité de Cartes Technologie : ces points correspondent au nombre de cartes de même technologie se trouvant dans le paquet Technologie du joueur.

10. Coût de la Carte Technologie : le coût est le montant de minerais et/ou gaz que le joueur doit récolter pour acheter cette carte.

11. Symbole de la Carte Technologie : ce symbole apparaît sur chaque carte Technologie et sert à les distinguer des cartes Combat.

RÉSOLUTION D'UNE BATAILLE

Après avoir lu les principes du combat, vous savez comment se déroule globalement une bataille. Le chapitre suivant donne les détails de ces combats.

PRÉLUDE À LA BATAILLE

Une bataille est le résultat d'un ordre de Mobilisation du joueur actif ayant déplacé ses unités dans une zone contenant des unités adverses. Cette zone est appelée la **zone contestée**.

Une fois que le joueur actif a terminé ses déplacements avec son ordre Mobilisation, s'il a créé une zone contestée, une bataille s'y déroule.

On résout une bataille en effectuant les étapes suivantes :

1. Placement d'un pion ordre dans la zone contestée.
2. Utilisation des capacités «début de la bataille»
3. Pioche de cartes Combat
4. L'attaquant établit les escarmouches
5. Assignation des unités en soutien
6. Placement des cartes Combat
7. Résolution des escarmouches
8. Résolution des dégâts répercutés
9. Résolution des retraites

1. PLACEMENT D'UN PION ORDRE DANS LA ZONE CONTESTÉE

Tout d'abord, le joueur actif (l'attaquant) prend son ordre Mobilisation de la pile et le place face visible dans la zone contestée. Ce marqueur sert à se souvenir où a lieu la bataille car les joueurs vont retirer leurs figurines du plateau.

2. UTILISATION DES CAPACITÉS «DÉBUT D'UNE BATAILLE»

Certaines capacités spéciales utilisent la phrase «au début de la bataille». Lors de cette étape, l'attaquant, puis le défenseur, peuvent utiliser **une** telle capacité. Même si un joueur a plusieurs capacités «au début de la bataille», *il ne peut en utiliser qu'une par bataille*.

3. PIOCHE DE CARTES COMBAT

L'attaquant pioche 3 cartes Combat, qu'il ajoute à sa main. Le défenseur pioche 1 carte Combat, qu'il ajoute à sa main.

4. L'ATTAQUANT ÉTABLIT LES ESCARMOUCHES

L'attaquant prend toutes les unités de la zone contestée, et crée une série d'escarmouches, en appariant une de ses unités contre une du défenseur dans chaque escarmouche. Les deux unités appariées (une unité attaquante et une unité défensive), sont les unités en **première ligne** de

l'escarmouche. C'est donc l'attaquant qui choisit quelles unités (en attaque et en défense) vont s'affronter l'une contre l'autre.

5. ASSIGNATION DES UNITÉS EN SOUTIEN

Une fois que l'attaquant a constitué les escarmouches de la bataille, les unités restantes, appelées **unités en soutien**, sont assignées aux escarmouches au gré de leur propriétaire.

Si les deux joueurs ont des unités de soutien dans la bataille, c'est l'attaquant qui assigne ses unités de soutien le premier, puis le défenseur.

Important : si un joueur a des unités en soutien, il **doit** toutes les assigner sur des escarmouches. **Toutes les unités d'une bataille doivent participer à une escarmouche, soit en tant qu'unité en première ligne soit en tant qu'unité de soutien.**

6. PLACEMENT DES CARTES COMBAT

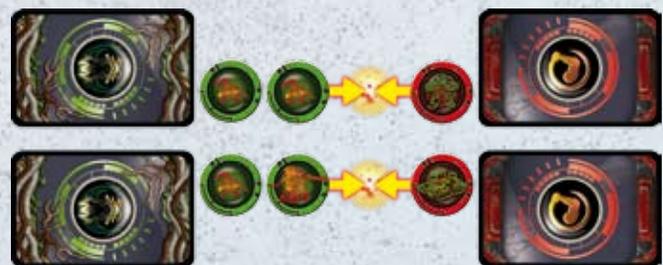
Après la composition des escarmouches de la bataille, les deux joueurs jouent des cartes Combat à chaque escarmouche. Cela se fait ainsi :

1. Premièrement, l'attaquant joue une ou deux cartes Combat **face cachée** sur **chaque** escarmouche. S'il joue deux cartes, l'une d'elles **doit** être une carte standard, l'autre **doit** être une carte renfort.

2. Puis, le défenseur joue une ou deux cartes Combat **face cachée** sur **chaque** escarmouche. S'il joue deux cartes, l'une d'elles **doit** être une carte standard, l'autre **doit** être une carte renfort.

Exemple (suite) : l'Overmind attaque les forces d'Arcturus Mengsk dans une bataille composée de deux escarmouches. Après avoir regardé ses cartes, le joueur Overmind décide de jouer une carte Ultralisk 8/9 face cachée correspondant à son Ultralisk en première ligne, et une carte Zergling 4/5 face cachée assortie à son Zergling en première ligne.

Le joueur Terran en défense joue ses cartes Combat pour les deux escarmouches. Après quoi, la bataille ressemble à cela :



UNE OU DEUX CARTES COMBAT ?

Chaque joueur **doit** jouer une carte Combat standard face cachée pour chaque escarmouche. Si un joueur souhaite jouer une seconde carte sur une escarmouche, cela **ne peut être** qu'une carte Renfort.

RÉVÉLER LES CARTES RENFORT

Quand on joue des cartes renfort, il faut respecter les règles suivantes :

VÉRIFICATION DE LA CORRESPONDANCE

Lorsqu'un joueur place une carte renfort avec une carte standard, et dès que les cartes sont révélées, on vérifie si l'un des symboles d'unité de la carte renfort correspond à l'unité en première ligne de cette escarmouche. Si ce n'est pas le cas, on défausse la carte renfort qui ne fait pas effet.

Exception : certaines cartes renfort montrent un symbole soutien spécialisé à côté du symbole d'unité (voir page 39). Dans ce cas, la carte renfort reste en jeu si l'unité en première ligne **ou l'unité en soutien** correspond au symbole de l'unité à côté du symbole soutien spécialisé.

CAPACITÉS DE RENFORT ET DESTRUCTION D'UNITÉS

Si la carte renfort n'est pas défaussée après vérification, sa capacité spéciale fait effet tout au long de la bataille, quoiqu'il arrive aux unités de cette escarmouche.

Exemple : Arcturus Mengsk a une Ombre soutenue par un Vaisseau Laboratoire dans une escarmouche. En plus de sa carte Combat, il joue une carte renfort Irradiation qui lui donne des dégâts répercutés quand un Vaisseau Laboratoire est présent. Même si le Vaisseau Laboratoire d'Arcturus est détruit par la suite dans cette escarmouche, la carte Irradiation fait toujours effet. Arcturus ne perd pas les bénéfices de la carte Irradiation si son Vaisseau Laboratoire est détruit.

CARTE RENFORT SEULE

Il arrive qu'un joueur joue une carte renfort seule à la place d'une carte standard. Cela peut arriver si le joueur se trompe, ou plus souvent, parce que le joueur a choisi de jouer une carte directement de son paquet Combat. Dans les deux cas, on défausse la carte renfort quand elle est révélée et on la remplace par la première carte du paquet Combat du joueur. Si cette carte est encore une carte renfort, on la défausse et on pioche une nouvelle carte. On continue ce processus jusqu'à ce que l'on pioche une carte standard.

CONSEIL

Parce que l'attaquant doit placer ses cartes en premier, le défenseur saura dans quelles escarmouches celui-ci utilise des cartes renforts. En effet il verra où l'attaquant pose deux cartes.

PIOCHER DES CARTES COMBAT LORS D'UNE BATAILLE

Lorsqu'un joueur joue des cartes Combat lors d'une escarmouche, il choisit généralement les cartes de sa main. Mais s'il ne souhaite pas jouer les cartes de sa main, ou s'il n'a plus de carte, il peut à la place piocher la première carte de son paquet Combat. Quand on pioche une carte de son paquet Combat de cette façon, on ne peut pas prendre connaissance de la carte. On la pose face cachée.

Exemple : le défenseur a deux cartes Combat standard en main, et il y a quatre escarmouches pour cette bataille. Pour au moins deux de ces escarmouches, il sera obligé de jouer une carte Combat directement de son paquet Combat.

Un joueur peut utiliser cette possibilité pour toutes ou une partie de ses escarmouches, mais il ne peut jouer qu'une carte par escarmouche de cette façon. Un joueur ne peut pas jouer une carte directement de son paquet Combat, puis ajouter une carte renfort de sa main.

CONSEIL

Si vous pensez perdre une escarmouche, vous pouvez envisager de jouer une carte directement de votre paquet Combat pour ne pas gâcher de carte de votre main dans une bataille perdue d'avance.

7. RÉOLUTION DES ESCARMOUCHES

On résout les escarmouches une par une. L'attaquant choisit l'escarmouche à résoudre en premier. Une fois cette escarmouche résolue, il en choisit une autre et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles soient toutes résolues.

Pour résoudre une escarmouche, on suit ces étapes :

- Révélation des cartes
- Comparaison des valeurs d'attaque et de résistance
- Destruction d'unités et défausse de cartes

DÉTERMINATION DES VALEURS FINALES DE COMBAT



Dans cette escarmouche, l'unité en première ligne d'Arcturus Mengsk est un Tank de Siège soutenu par un Marine. Arcturus a joué une carte 7/8 Goliath + Tank de Siège. Comme cette carte correspond à son unité en première ligne, il a 7 en attaque et 8 en résistance. Le texte de cette

carte dit «Si votre unité en première ligne est un Tank de Siège, gagnez +1 en attaque». Ce qui est le cas, donc Arcturus gagne +1 en attaque. Son Marine a une valeur de soutien de 1 en attaque, ce qui lui donne un total de 9 en attaque et 8 en résistance.

A) RÉVÉLATION DES CARTES

On révèle toutes les cartes Combat de cette escarmouche. Si une des cartes est une carte renfort, certaines règles s'appliquent (voir l'encadré Révéler les cartes renfort).

B) COMPARAISON DES VALEURS D'ATTAQUE ET DE RÉSISTANCE

Les deux joueurs déterminent leurs valeurs finales d'attaque et de résistance pour l'escarmouche. Ces valeurs sont la somme des valeurs suivantes, statistiques, et bonus :

1. Les valeurs fortes ou faibles d'attaque et résistance indiquées sur la carte Combat standard.
2. Les bonus des capacités spéciales de la carte Combat standard.
3. Les bonus de la carte renfort.
4. La force des unités en soutien.

Valeurs majeures ou mineures : si l'un des symboles d'unité sur la carte Combat correspond à l'unité en première ligne, le joueur utilise les valeurs majeures d'attaque et de résistance. Si ce n'est pas le cas, le joueur utilise les valeurs mineures d'attaque et de résistance (voir la page 28).

Capacités spéciale des cartes Combat : si l'un des symboles d'unité sur la carte Combat standard correspond à son unité en première ligne, le joueur peut utiliser la capacité spéciale de la carte Combat (s'il y en a). Ces capacités peuvent améliorer les valeurs d'attaque ou de résistance ou procurer d'autres effets. Si aucun symbole d'unité de la carte Combat ne correspond à son unité en première ligne, la capacité spéciale de la carte est ignorée.

Capacités spéciale des cartes Renfort : pour chaque carte renfort jouée (s'il y en a), si l'un des symboles sur la carte correspond à son unité en première ligne, la capacité spéciale de cette carte est appliquée. Si ce n'est pas le cas, la carte renfort est défaussée à moins qu'elle n'ait le symbole de soutien spécialisé (voir page 39).

Unités en soutien : chaque unité en soutien dans l'escarmouche ajoute sa force de soutien (ou d'autres effets) à la valeur d'attaque du joueur. La force de soutien d'une unité est indiquée sur la fiche de faction.

Important : toutes les capacités des cartes combat sont déclenchées lors de cette étape à moins que le contraire ne soit précisé. Voir Timing des cartes Combat page 32.

TIMING DES CARTES COMBAT

Certaines cartes Combat (et d'autres capacités) indiquent le moment où leurs effets sont résolus. Ce moment est indiqué en italique au début du texte de la carte.

Exemple : la carte Terran «Arme Nucléaire» indique qu'elle est résolue à la «Fin de l'étape Destruction des Unités et Défausse de Cartes». Cela veut dire qu'au lieu de résoudre le texte de cette carte lors de l'étape de Comparaison des valeurs d'Attaque et de Résistance, on le résout à la fin de l'étape de Destruction des Unités.

Lors du combat, si les capacités des deux joueurs se résolvent au même moment, on applique celle de l'attaquant avant le défenseur.

Si à un autre moment du jeu, plusieurs joueurs déclenchent des capacités au même moment, on les résout dans le sens horaire à partir du premier joueur.

Quand un joueur a plusieurs capacités à résoudre au même moment, c'est lui qui choisit l'ordre de leur résolution.

Note : «Comparaison des valeurs d'attaque et de résistance» est la seule étape où les joueurs vérifient si les symboles de leur carte Combat correspondent à leur unité en première ligne. Une fois les valeurs opératoires d'attaque et de résistance reconnues, ainsi que les capacités spéciales, leurs effets perdurent jusqu'à la fin de l'escarmouche, même si les unités correspondantes sont d'une quelconque façon éliminées avant l'entière résolution de l'escarmouche.

C) DESTRUCTION D'UNITÉS ET DÉFAUSSE DE CARTES

Une fois que les deux joueurs ont calculé leurs valeurs finales d'attaque et de résistance, chacun compare sa valeur d'attaque à la valeur de résistance de l'adversaire. Si la valeur finale d'attaque est **égale ou supérieure à la valeur finale de résistance de l'adversaire, l'unité adverse en première ligne est détruite.**

Il y a trois résultats possibles pour une escarmouche : a) les deux joueurs détruisent une unité, b) aucun des joueurs ne détruit d'unité, ou c) un joueur détruit une unité.

Les unités détruites sont retirées du plateau et retournent dans la réserve de leur propriétaire.

DÉFAUSSE DE CARTES COMBAT

Durant la bataille, quand des cartes Combat sont défaussées, on les empile face visible à côté de la pioche pour créer une pile de défausse.

Il y a deux moments où la pile de défausse est remélangée avec le paquet Combat : 1) quand le joueur pioche la dernière carte de son paquet Combat, ou 2) quand le joueur achète une nouvelle technologie, il doit mélanger les cartes Technologie dans son paquet Combat.

Donc quand un joueur utilise une carte Combat dans une bataille, il peut ne pas la revoir avant un certain délai.

Exception : certaines unités sont «volantes» et d'autres sont «terrestres». Cela a un impact sur la destruction des unités lors de cette étape. Les règles pour les unités volantes et terrestres sont expliquées aux pages 33–34.

Enfin, on défausse les cartes Combat jouées pour cette escarmouche.

Exception : ne défaussez pas les cartes avec la capacité **dégâts répercutés** qui ont été activées lors de la bataille (voir plus loin).

Note : cette étape est souvent appelée étape de Destruction des Unités sur les cartes Combats.

8. RÉOLUTION DES DÉGÂTS REPERCUTES

Une fois que les escarmouches ont été résolues, on applique les pertes des cartes dégâts répercutés déclenchés. Voir pages 39–40 pour plus d'informations.

9. RÉOLUTION DES RETRAITES

Après la résolution des dégâts répercutés, les unités survivantes retournent dans la zone contestée. La zone contestée est dans l'une des conditions suivantes :

- *Toutes les unités en défense ont été détruites, et les unités attaquantes occupent seules la zone.* Le joueur actif a réussi son attaque, et le joueur battu perd la carte ressource de cette zone à la fin du tour. Si le nombre d'unités en attaque est supérieur à la limite d'unités de la zone, le joueur attaquant doit faire retraiter les unités en excès de son choix.

- *Toutes les unités attaquantes ont été détruites, il reste au moins une unité défensive dans la zone.* Le défenseur est victorieux. Il n'y a pas d'autres effets.

DÉTERMINER LA FORCE SUFFISANTE



Le joueur Terran a joué une carte Combat avec une valeur d'attaque de 9. N'ayant pas de modificateur, sa valeur finale d'attaque est 9. Cette valeur est supérieure à la défense finale de 6 du joueur Zerg. On considère que le joueur Terran a une «force suffisante».

Par contre, la valeur d'attaque du joueur Zerg est inférieure à la résistance du joueur Terran. Le joueur Zerg n'a pas une force suffisante.

- *Toutes les unités de la bataille (en attaque et en défense) ont été détruites, et la zone contestée est maintenant vide.* Le défenseur a défendu sa zone (même s'il n'a plus d'unité), et garde le contrôle de la carte ressource de cette zone à moins qu'un autre événement ne se produise d'ici à la phase de regroupement.

- *Des unités en attaque et en défense ont survécu à la bataille.* L'attaque n'a pas réussi à déraciner le défenseur de la zone, et toutes les unités attaquantes doivent faire retraite. La seule exception à cette règle se produit si toutes les unités en défense sont des unités «Renfort» (voir pages 38–39), dans ce cas l'attaquant a gagné et le défenseur doit se retirer de la zone.

Quand un joueur est obligé de faire retraire des unités à la fin d'une bataille, il doit déplacer toutes ses unités ayant survécu à la bataille vers **une** (et une seule) zone amie ou vide de la planète active, *ou* vers **une** (et une seule) zone amie ou vide d'un planète adjacente (s'il a un transport sur la route de navigation connectant les deux planètes). Une unité qui ne peut pas faire retraite est éliminée. Cela peut arriver si l'unité n'a pas de zone pour faire retraite ou si elle excède la limite d'unités de la zone où elle fait retraite.

CONSEIL

Quand vous attaquez, prévoyez une zone où vous pourrez faire retraite le cas échéant.

Une fois les retraits résolues, la bataille est terminée. On retire de la zone de la bataille le pion ordre du joueur actif et on continue la phase d'exécution.

AUTRES RÈGLES

Cette section contient les règles qui n'ont pas encore été décrites.

UNITÉS TERRESTRES CONTRE UNITÉS VOLANTES

Chaque unité appartient à un de ces deux **types** : **unité terrestre** ou **unité volante**. Les figurines d'unités volantes ont des bases transparentes, ce qui n'est pas le cas des unités terrestres. De plus, les unités volantes ont un fond de ciel étoilé dans la zone «type d'unité et type d'attaque» du résumé des unités de la fiche de faction (voir page 13). Les unités terrestres, elles, ont un fond de texture de roche.



Une texture de roche et un ciel étoilé désignent les unités terrestres et les unités volantes, sur la fiche de faction du joueur.

De plus, chaque unité a des **capacités de combat** qui déterminent si cette unité peut cibler (détruire) des unités terrestres, des unités volantes, les deux ou aucune. Les capacités de combat d'une unité sont indiquées par des symboles apparaissant au-dessus de la texture de roche ou du ciel étoilé définissant le type de l'unité. Le symbole tourelle de tank indique que l'unité peut cibler des unités terrestres, le symbole explosion d'un missile indique que l'unité peut cibler des unités volantes. La présence des deux symboles indique que l'unité peut cibler les deux types d'unités. L'absence de symbole indique que l'unité ne peut cibler aucun type d'unité.



Capacité d'attaque
terrestre



Capacité d'attaque
volante

Les facteurs de type d'unité et des capacités de combat déterminent quelles unités sont capables de détruire quelles autres unités lors des escarmouches.

EFFETS DES CAPACITÉS DE COMBAT ET DES TYPES D'UNITÉS

Lors de la résolution d'une escarmouche, les effets des unités impliquées sur leur type et leur capacité de combat dépendent de la position de l'unité en question ; en première ligne ou en soutien.

EFFETS DES CAPACITÉS DE COMBAT DES UNITÉS EN PREMIÈRE LIGNE

Lors de la résolution d'une escarmouche, si la valeur d'attaque finale d'un joueur est supérieure ou égale à la résistance finale de l'ennemi, on dit que l'attaque du joueur a une «force suffisante». Ce qui veut dire que normalement il va détruire l'unité ennemie de cette escarmouche. Cependant, les types des unités impliquées, leurs capacités de combat et leur arrangement dans l'escarmouche vont influencer l'issue de l'escarmouche. Les facteurs suivants doivent être pris en compte lors de l'étape «Destruction d'Unités et Défausse de Cartes».

- Si le joueur a une force suffisante, et que la capacité de combat de son unité en première ligne lui **permet** de cibler l'unité adverse en première ligne, celle-ci est détruite.

- Si le joueur a une force suffisante, et que la capacité de combat de son unité en première ligne **ne lui permet pas** de cibler l'unité adverse en première ligne, mais lui permet de cibler une des unités en soutien (dans la même escarmouche), cette unité est détruite à la place. Si plusieurs unités en soutien peuvent être ciblées, c'est le joueur qui contrôle ces unités qui choisit celle qui est détruite.

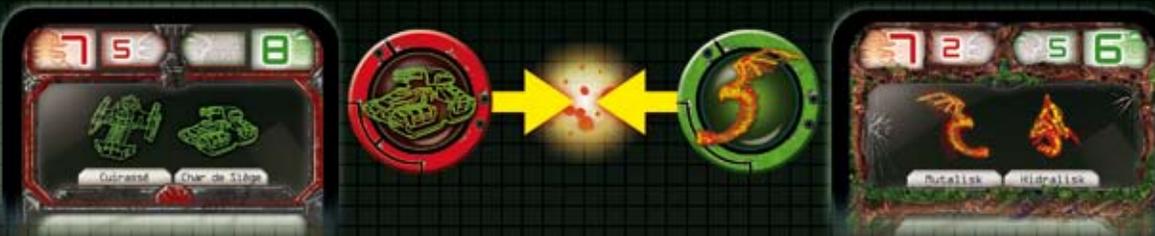
- Si le joueur a une force suffisante, et que la capacité de combat de son unité en première ligne ne lui permet pas de cibler une unité adverse, il ne détruit aucune unité.

EFFETS DES CAPACITÉS DE COMBAT DES UNITÉS EN SOUTIEN

Une unité en soutien ajoute sa valeur de soutien à la valeur finale de l'attaque de l'escarmouche à laquelle elle participe. Cependant, *ce n'est le cas que si l'unité en soutien est capable de cibler l'unité adverse en première ligne de cette escarmouche*. Si ce n'est pas le cas, l'unité en soutien *n'ajoute pas* sa valeur de soutien à l'attaque.

Une unité en soutien ne pouvant pas cibler l'unité adverse en première ligne n'ajoute pas sa valeur de soutien à l'attaque. Mais elle fait toujours partie de l'escarmouche.

EXEMPLE DE CAPACITÉS D'ATTAQUE

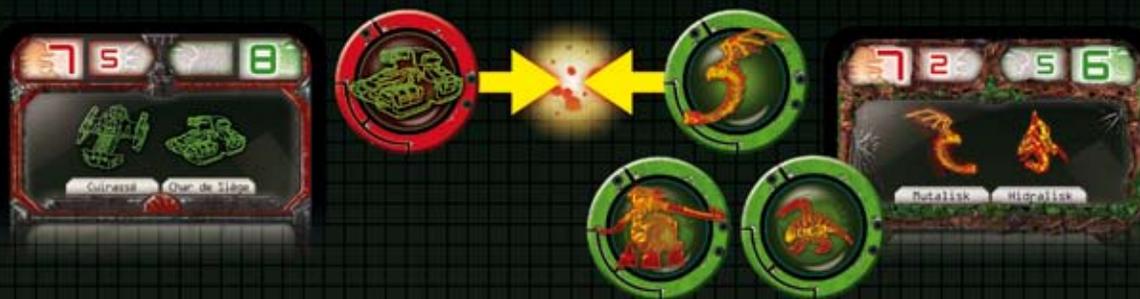


Le joueur Terran a joué une carte Combat d'une valeur d'attaque 7. Sa valeur finale d'attaque est 7, ce qui est supérieur à la résistance finale de l'adversaire (6), il a donc une force suffisante. Comme le Mutalisk est une unité volante et que le Tank de Siège n'est pas capable de cibler des unités volantes, le Mutalisk

n'est pas détruit. Et comme le joueur Zerg n'a pas d'unité en soutien, aucune unité Zerg n'est détruite.

La valeur finale d'attaque du joueur Zerg est inférieure à la résistance finale du joueur Terran, le joueur Zerg n'a pas de force suffisante.

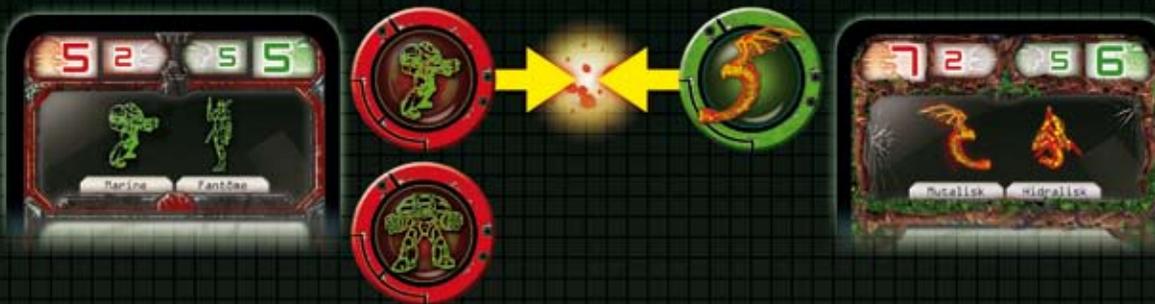
DÉTRUIRE UNE UNITÉ EN SOUTIEN



Le joueur Terran a joué une carte Combat d'une valeur d'attaque 7. Sa valeur finale d'attaque est 7, ce qui est supérieur à la résistance finale de l'adversaire (6), il a donc une force suffisante. Comme le Mutalisk est une unité volante et que le Tank de Siège n'est pas capable de cibler des unités volantes, le Mutalisk n'est pas détruit. Mais le Tank de Siège est capable de cibler les unités en soutien du joueur Zerg (Zergling et Ultralisk), le joueur Zerg doit donc choisir une des deux unités qui sera détruite. Il choisit le Zergling.

Les unités de soutien du joueur Zerg sont capables de viser les unités terrestres, ce qui est le cas du Tank de Siège. Elles ajoutent donc leur valeur de soutien à l'attaque du joueur Zerg qui a donc une attaque finale de 10. Ce qui est supérieur à la valeur de résistance finale du joueur Terran (8), le joueur Zerg a donc une force suffisante. Comme l'unité en première ligne, le Mutalisk, du joueur Zerg est capable d'attaquer les unités terrestres, le Tank de Siège du joueur Terran est détruit.

CAPACITÉS D'ATTAQUES D'UNE UNITÉ EN SOUTIEN



L'unité en première ligne du joueur Terran est un Marine soutenu par un Flammeur. Comme l'unité en première ligne du joueur Zerg est une unité volante et que le Flammeur ne peut pas cibler de type d'uni-

té, celui-ci n'ajoute pas sa valeur de soutien à la force d'attaque du joueur Terran. La force finale reste à 5, ce qui n'est pas suffisant pour détruire le Mutalisk (6 en résistance).

ORDRES SPÉCIAUX



Pions Ordre Spécial

Construire les modules de Recherche & Développement vous permet d'utiliser des **ordres spéciaux**, qui sont des versions plus puissantes et plus flexibles des ordres standards. Lors de la phase de programmation, **le joueur peut placer autant d'ordres spéciaux que son nombre de modules Recherche & Développement** sur sa feuille de faction. Mais toujours pas plus que quatre ordres, standards et spéciaux combinés.



Les modules de Recherche & Développement des six factions

Note : comme aucune faction ne commence le jeu avec des modules Recherche & Développement, aucun joueur ne peut placer d'ordre spécial au premier tour de jeu.

Les ordres spéciaux donnent des capacités *supplémentaires* par rapport aux ordres standards. Par exemple, un joueur qui exécute un ordre spécial Construction peut faire tout ce qu'autorise un ordre standard Construction, plus tout ce qu'autorise un ordre spécial Construction.

PION BÂTIMENT



1. Niveau : le niveau du bâtiment est affiché au recto et au verso. Un bâtiment ne peut pas être construit à moins que ce ne soit celui de premier niveau, ou qu'un bâtiment de même type inférieur d'un niveau n'ait déjà été construit.

2. Type de Bâtiment : chaque type de bâtiment est identifié par une image unique en son centre (au recto et au verso). Le type de bâtiment indique où il doit être placé sur la fiche de faction.

3. Unités Autorisées : le (ou les) unité(s) que le propriétaire de ce bâtiment peut construire. Une unité représentée dans cette zone peut être construite avec un prochain ordre Construction.

4. Coût de Construction : montant de minerais et gaz qui doivent être récoltés afin de construire le bâtiment.

L'ORDRE SPÉCIAL CONSTRUCTION

Cet ordre spécial procure deux capacités, en plus de celles du jeton standard :

- Quand le joueur actif exécute un ordre spécial Construction, sa limite de construction d'unités est augmentée de 1.
- Quand le joueur actif exécute un ordre spécial Construction, il a une remise d'une ressource (gaz ou minerai) pour l'achat d'une unité, base, transport, bâtiment, ou module. Cette remise ne s'applique que pour un seul objet acheté.



Exemple : le joueur *Arcturus Mengsk* exécute un ordre spécial Construction. Il construit d'abord un transport, il paye les ressources normalement (un minerai). La limite actuelle de construction d'unités d'Arcturus est 2, mais il construit 2 Marines et 1 Goliath, ce qu'il a le droit de faire grâce à son ordre spécial qui augmente sa limite de 1. Le joueur paye 2 minerais pour les Marines, et utilise sa remise pour le Goliath en ne payant pas le gaz nécessaire pour cette unité et il ne paye donc que 2 minerais pour le Goliath.

L'ORDRE SPÉCIAL MOBILISATION

En plus des capacités de l'ordre standard, cet ordre spécial procure cette capacité :

- Quand le joueur actif commence une bataille en exécutant un ordre spécial de Mobilisation, il peut piocher 2 cartes supplémentaires lors de l'étape de la résolution de la bataille (pour un total de 5 cartes). De plus, il ajoute 1 à sa valeur d'attaque pour chaque escarmouche de la bataille.



EXEMPLE DE CONSTRUCTION DE BÂTIMENTS ET DE MODULES



Le joueur Arcturus Mengsk décide de développer ses bases. Comme il n'a pas encore acheté de bâtiment, il n'a que le bâtiment imprimé sur sa feuille de faction (baraquement de premier niveau). Il peut donc acheter un Baraquement de niveau 2, une Usine de premier niveau ou un Spatioport de premier niveau. Il peut aussi acheter un module avec ce même

ordre. Il décide d'acheter un Spatioport de premier niveau et un module Soutien Aérien. Il paye les ressources nécessaires puis place ses achats sur les emplacements appropriés de sa fiche de faction. À son prochain ordre Construction, il pourra construire un Baraquement de niveau 2, un Spatioport de niveau 2, ou une Usine de niveau 1.

L'ORDRE SPÉCIAL RECHERCHE

En plus de capacités de l'ordre standard de recherche, l'ordre spécial ajoute deux possibilités distinctes. Le joueur actif doit choisir **l'une ou l'autre** de ces capacités après avoir résolu les capacités de l'ordre Recherche standard (mais avant de placer des cartes Technologie dans le paquet Combat). Ces capacités supplémentaires sont :

- Piocher une carte événement supplémentaire.

ou

- Si le joueur a acheté une nouvelle technologie à ajouter dans son paquet Combat, il peut placer une des cartes Technologie correspondantes dans sa main au lieu de la mélanger dans son paquet Combat. Après quoi, les éventuelles cartes Technologie restantes sont mélangées dans son paquet Combat.

Exemple : le joueur Arcturus Mengsk exécute un ordre spécial Recherche. Il pioche d'abord 3 cartes Combat qui vont dans sa main et une carte événement qu'il glisse face cachée sous sa fiche de faction. Il consulte son paquet Technologie et décide d'acheter la technologie Mines Araignée. Il paye son coût (1 minerai et 1 gaz) et prend les deux cartes Mines Araignée de son paquet Technologie. Il doit alors faire un choix. Soit il prend une des deux cartes



en main et mélange l'autre dans son paquet Combat. Soit il pioche une carte événement supplémentaire. Il décide de piocher une carte supplémentaire (qui va sous sa fiche de faction). Il mélange les deux cartes Mines Araignée dans son paquet Combat avec ses cartes défaussées.

CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS

Chaque faction peut construire des bâtiments des trois types. On place les bâtiments sur les emplacements adéquats avec l'illustration correspondante de la fiche de faction. Chaque bâtiment a un niveau (1, 2 ou 3). Certains types de bâtiment sont disponibles dans les trois niveaux, d'autres ne sont que de niveau 1 ou de niveau 1 et 2. La première fois qu'un joueur construit un bâtiment d'un certain type, il doit être du premier niveau. Les niveaux suivants de ce bâtiment pourront être achetés par la suite.

Quand on construit des bâtiments de niveau 2 ou 3, on place les bâtiments sur ceux de même type de plus faible niveau. On ne peut pas «sauter» un niveau. On ne peut pas recouvrir un bâtiment de niveau 1 avec un bâtiment de niveau 3.

Chaque faction commence le jeu avec un bâtiment de niveau 1 imprimé sur sa fiche de faction, indiquant que la faction commence le jeu avec ce bâtiment. Si le joueur achète le bâtiment de niveau 2 de ce type, il le pose sur le bâtiment imprimé sur la fiche.

LES UNITÉS «REQUÉRANT DE LA TECHNOLOGIE»

Le Gardien Zerg et l'Archonte Protoss requièrent de leurs propriétaires qu'ils aient une certaine technologie avant de pouvoir les construire. Les unités avec des pré-requis sont appelées **unités requérant de la technologie**. On les identifie aisément sur la fiche de faction par l'expression «tech requisite» à côté de l'information sur ces unités. Une fois la technologie pertinente acquise, on peut construire ces unités sur **n'importe** quelle planète (**y compris celles sans base**) lors d'un ordre Construction, comme indiqué sur la carte Technologie.

Comme le stipulent ces cartes Technologie, pour construire des unités requérant de la technologie il faut que le joueur actif détruise des unités spécifiques amies existantes comme coût additionnel. «Existantes» signifie que le joueur ne peut détruire qu'une unité **existant sur la planète active** avant l'exécution de l'ordre Construction. L'unité requérant de la technologie doit être placée dans la zone contenant une des unités ayant été détruites pour permettre sa construction.

Exemple : le joueur Aldaris veut construire une unité Archonte. Il a déjà acheté la technologie «Mobiliser des Archontes» qui dit «Vous pouvez maintenant construire des unités Archonte en payant 1 gaz et en détruisant deux unités Templier amies sur la planète active.» En exécutant un ordre Construction sur une planète, il détruit deux unités Templier (qu'il peut choisir d'une ou deux zones de la planète active) et paye un gaz. Il reçoit alors une unité Archonte, qu'il doit placer dans une zone où il a détruit un Templier. Après avoir construit l'Archonte, il continue son ordre Construction normalement.

EFFETS ET CAPACITÉS

De nombreuses cartes, unités, bâtiments, et même factions, ont des capacités spéciales. Dans la plupart des cas, ces capacités s'expliquent elles-mêmes, mais les règles suivantes les encadrent également.

Les capacités spéciales fournies aux unités par les cartes Combat ne durent que jusqu'à la fin de l'escarmouche. Si une unité gagne camouflage d'une carte Combat, elle ne peut utiliser cette capacité que durant l'escarmouche en cours.

MOTS CLÉ

Le plus souvent, les capacités sont totalement expliquées sur les éléments du jeu (cartes, fiches). Mais certaines capacités sont résumées par un **symbole** ou un **mot clé**. Les effets de ces symboles ou mots clés sont expliqués maintenant.

«CAMOUFLAGE»

Quand une unité avec le mot clé **camouflage** est détruite dans une escarmouche, on ne la retire pas

du plateau. À la fin de l'étape «Destruction d'unités et défausse de cartes» de la résolution de l'escarmouche, l'unité **fait retraite**. Le joueur contrôlant cette unité déplace immédiatement l'unité de la bataille vers une zone vide ou amie de la planète active. S'il n'y a pas de zone possible, ou si l'unité dépasse la limite d'unité de la zone, elle est détruite.

«DÉTECTEUR»

La capacité **détecteur** annule la capacité **camouflage** de l'unité ennemie dans la même escarmouche. Si un joueur a une unité (en première ligne ou en soutien) avec la capacité **détecteur**, la capacité **camouflage** des unités adverses dans la même escarmouche est ignorée.

«ANNULER»

Certaines cartes vous permettent d'**annuler** une carte adverse. Le mot clé **annuler** signifie que la carte adverse est défaussée dans la pile de défausse de son propriétaire et son effet est ignoré. Quand les capacités spéciales des cartes se résolvent lors d'une escarmouche, les joueurs doivent résoudre les effets **annuler** avant les autres capacités. Si les deux joueurs ont une (ou plusieurs) carte **annuler**, on résout toujours celle de l'attaquant avant celle du défenseur.

Exemple : le joueur Arcturus Mengsk attaque la faction d'Aldaris (Protoss). Il joue la carte renfort «Onde VDE» en plus de sa carte standard. La carte «Onde VDE» dit «Annulez la carte de renfort de votre adversaire». Le joueur Aldaris, joue la carte renfort Hallucination en plus de sa carte Standard. Cette carte dit «Annulez la carte de Combat normale de votre adversaire. Il doit en jouer une nouvelle (de sa main, à son gré, ou de son paquet).» Comme le joueur Arcturus est l'attaquant, il annule la carte renfort du joueur Aldaris. La carte Hallucination est donc défaussée sans faire effet.

«CONTRE»

L'avantage précédant ce mot clé ne prend effet **uniquement** si l'unité adverse en **première ligne** correspond à la description faite après le mot clé. Si ce n'est pas le cas, la capacité spéciale ne fait pas effet. Par exemple, l'effet «Gagnez +1 en attaque **contre** une unité volante» signifie que vous gagnez +1 en attaque si l'unité adverse en première ligne est une unité volante.

«RENFORT»

Quand l'attaquant crée des escarmouches (étape 4 de la séquence de bataille), il doit en créer le plus possible. Normalement cela signifie que le nombre d'escarmouches est égal au nombre d'unités du camp qui en a le moins.

Par exemple, si l'attaquant a 4 unités et que le défenseur en a 2, il y aura normalement deux escarmouches dans la bataille. Et normalement, le camp avec le moins d'unités n'aura pas d'unités en soutien.

Cependant, les unités avec le mot clé **renfort**, qui se trouve généralement sous le résumé de l'unité sur la fiche

de faction, ne peuvent être assignées comme unité de première ligne dans une escarmouche. Ce sont toujours des unités en soutien. S'il y a de telles unités dans les deux camps, les deux joueurs auront des unités en soutien. Dans ce cas, c'est l'attaquant qui assigne ses unités de soutien, puis le défenseur.

Exception : si toutes les unités d'un joueur dans une bataille ont ce mot clé, ce joueur désigne **une** des ces unités pour être son unité de première ligne. Il n'y aura qu'une escarmouche pour cette bataille et les autres unités seront des unités de soutien.

«GAGNER»

Certaines cartes Combat disent au joueur d'augmenter leur valeur d'attaque et/ou de résistance. Il y a parfois une condition pour gagner ce bonus. Par exemple, une carte de Combat Terran indique : «Si votre unité en première ligne est un Tank de Siège, gagnez +1 en attaque.» Il faut donc que l'unité en première ligne soit un Tank de Siège pour que le joueur ajoute 1 à sa force d'attaque (lors de la résolution des capacités de cartes).

«REMETTEZ CETTE CARTE DANS VOTRE PAQUET TECHNOLOGIE»

Certaines cartes Technologie indiquent qu'elles doivent retourner dans le paquet Technologie de leur propriétaire après utilisation. Au lieu de défausser cette carte à la fin de l'escarmouche, on la remet dans son paquet Technologie. Son propriétaire pourra la récupérer plus tard avec un ordre Recherche selon les règles normales.

«PLACEZ CETTE CARTE DANS VOTRE ZONE DE JEU»

Quelques cartes Technologie stipulent qu'elles doivent être placées dans la zone de jeu du joueur. Une fois achetée, ces cartes ne sont pas mélangées dans le paquet Combat du joueur, comme la plupart des cartes Technologie, mais sont à la place disposées face visible devant le joueur qui les a achetées. Ces cartes sont très intéressantes car on peut bénéficier de leurs avantages sans avoir à attendre de les piocher. Les capacités de ces cartes sont déclenchées comme indiqué sur la carte.

«DÉGÂTS RÉPERCUTÉS»

Les dégâts répercutés ne sont pas résolus lors d'une escarmouche, mais s'accumulent au cours des escarmouches de la bataille et sont résolus à la fin de la bataille.

DÉCLENCHER DES DÉGÂTS RÉPERCUTÉS

Les **dégâts répercutés d'une carte** ne font effet que s'ils sont **déclenchés**. Ce déclenchement a lieu si la carte portant le mot clé **dégâts répercutés** détruit au moins une unité adverse lors de l'étape Destruction d'unités de l'escarmouche au cours de laquelle cette carte a été jouée. Cela est toujours le cas même si des unités amies ont été détruites lors de l'escarmouche.

Si une unité adverse a été détruite lors de la résolution de l'escarmouche, chaque carte amie ayant le mot clé

dégâts répercutés est déclenchée. Si la carte de Combat standard d'un joueur et sa carte renfort ont le mot clé **dégâts répercutés, et qu'une unité ennemie est détruite lors de l'escarmouche, cela active les deux cartes **dégâts répercutés**.**

Les cartes **dégâts répercutés** activées sont placées face visible à côté de la bataille pour enregistrer le nombre de **dégâts répercutés** pour cette bataille. Les cartes **dégâts répercutés** non activées sont défaussées normalement.

*Exemple 1 : Arcturus Mengsk est dans une bataille contre l'Overmind. Dans une escarmouche de cette bataille, Arcturus a un Tank de Siège soutenu par un Marine contre un Ultralisk. Le joueur Arcturus joue une carte Combat avec un symbole d'unité correspondant à son Tank de Siège et le mot clé **dégâts répercutés**. Le Tank de Siège et l'Ultralisk s'entretuent. Comme le joueur Arcturus a détruit une unité adverse dans l'escarmouche, les dégâts répercutés de sa carte sont déclenchés et seront résolus à la fin de la bataille.*

*Si le joueur Overmind avait aussi joué une carte **dégâts répercutés**, ces dégâts auraient aussi été déclenchés (puisque le Tank de Siège a été détruit). Il est ainsi possible que les deux joueurs aient des cartes **dégâts répercutés** qui se déclenchent lors de la même escarmouche.*

*Exemple 2 : le joueur Aldaris a un Destructeur soutenu par un Templier contre un Zergling du joueur Overmind. Le joueur Aldaris joue une carte Combat standard avec un symbole d'unité correspondant à son Destructeur et le mot clé **dégâts répercutés**. De plus, le joueur Aldaris joue la carte renfort Tempête Psionique ayant aussi le mot clé **dégâts répercutés**. Le Zergling est détruit lors de l'escarmouche, les deux cartes **dégâts répercutés** du joueur sont donc déclenchées et placées face visible pour être résolues à la fin de la bataille.*

CAMOUFLAGE ET DÉGÂTS RÉPERCUTÉS

Détruire une unité camouflée lors d'une escarmouche déclenche des dégâts répercutés normalement, même si l'unité camouflée se retire de la bataille au lieu d'être détruite.

*Exemple : un Tank de Siège Terran est dans une escarmouche contre un Hydralisk. Le joueur Terran joue une carte Combat correspondant à son Tank de Siège ayant le mot clé **dégâts répercutés**. Le joueur Zerg joue la carte Combat Enfouissage, qui donne camouflage à l'Hydralisk. Lors de la résolution de l'escarmouche, le Tank de Siège détruit l'Hydralisk, mais comme celui-ci a camouflage, le joueur le retire dans une zone amie au lieu de le détruire. Les dégâts répercutés de la carte du joueur Terran sont tout de même déclenchés et seront résolus à la fin de la bataille.*

Le camouflage permet à une unité de se retirer au lieu d'être détruite lors d'une escarmouche. Le camouflage ne permet pas à une unité de se retirer lors de l'étape de résolution des dégâts répercutés d'une bataille.

RÉSOLUTION DES DÉGÂTS RÉPERCUTÉS

Les **dégâts répercutés** se résolvent lors de l'étape «Résolution des dégâts répercutés» de la séquence de combat. Pour chaque carte activée **dégâts répercutés** du joueur, son adversaire est obligé de choisir et détruire une de ses unités ayant survécu à la bataille. Si les deux joueurs perdent des unités à cause des **dégâts répercutés**, c'est l'attaquant qui les perd en premier, puis le défenseur.

Le mot clé **dégâts répercutés** est toujours suivi par «sol», «volant» ou «sol/volant». Cela veut dire que chaque carte **dégâts répercutés** ne peut détruire que ce type d'unités.

- Pour chaque carte **dégâts répercutés** terrestre, l'adversaire doit détruire une unité terrestre de son choix.
- Pour chaque carte **dégâts répercutés** volant, l'adversaire doit détruire une unité volante de son choix.
- Pour chaque carte **dégâts répercutés** terrestre/volant, l'adversaire doit détruire une unité terrestre ou une unité volante de son choix.

Quand un joueur choisit quelles unités doivent être détruites, il doit toujours détruire autant d'unité que possible. Il doit appliquer les cartes «**dégâts répercutés** terrestres» et les cartes «**dégâts répercutés** volants» avant d'appliquer les cartes «**dégâts répercutés** terrestres/volants».

Exemple : lors de l'étape «Résolution des dégâts répercutés» d'une bataille, il reste à l'attaquant deux unités terrestres et une unité volante. Son adversaire a deux cartes activées de dégâts répercutés, une carte dégâts répercutés volants, et une carte dégâts répercutés volants/terrestres. L'attaquant doit donc détruire une unité volante et une unité terrestre. Il ne peut pas détruire son unité volante en premier pour accomplir la carte dégâts répercutés volants/terrestres car il n'aurait plus d'unité volante à détruire avec la carte dégâts répercutés volants.

Après que chaque carte **dégâts répercutés** activée ait été résolue, on la place dans la pile de défausse de son propriétaire.

SYMBOLE SOUTIEN SPÉCIALISÉ

On trouve ce symbole uniquement sur les cartes Renfort et toujours en conjonction avec au moins un symbole d'unités. La présence de symbole indique que la capacité spéciale de cette carte renfort ne peut être utilisée que si l'unité représentée est en première ligne ou en soutien de cette escarmouche. Par exemple, une carte renfort affichant l'image ci-dessous peut être utilisée tant que son joueur a une unité Fantôme présente dans l'escarmouche, soit en première ligne soit en soutien.



Un symbole d'unité avec le symbole Soutien Spécialisé

EFFETS DES MODULES

Il y a trois types de modules dans le jeu : les modules d'**Approvisionnement**, modules de **Recherche & Développement**, et les modules de **Soutien Aérien**.

Un joueur ne peut pas construire plus de modules qu'il n'a d'emplacements réservés à cet effet sur sa fiche de faction (ce nombre varie selon la race).

LE MODULE D'APPROVISIONNEMENT



Les modules d'approvisionnement des joueurs Terran et Protoss (il n'y a pas de modules d'approvisionnement Zerg).

Ces modules augmentent la limite de construction d'unités de leur possesseur. Pour chaque module d'approvisionnement sur sa fiche de faction, le joueur voit sa limite de construction d'unités augmentée de 1.

Exemple : la limite initiale de construction d'unités d'Arcturus Mengsk est 2. Durant la partie, il achète 2 modules d'approvisionnement. Après avoir construit chaque module, sa limite de construction d'unités a augmenté de 1. Elle est donc de 4 après le deuxième module de ce type. Il peut donc construire jusqu'à 4 unités par ordre Construction.

LA LIMITE DE CONSTRUCTION D'UNITÉS DES ZERG

Les deux factions Zerg n'ont pas de module d'Approvisionnement. À la place, et comme indiqué sur leurs fiches de faction, les Zerg peuvent augmenter leur limite de construction d'unités en achetant de nouveaux types de bâtiment. La limite de construction d'unités du joueur Zerg est égale à deux fois le nombre de types de bâtiments sur sa fiche de faction.

Important : cela ne s'applique qu'aux types de bâtiment différents. Les multiples niveaux d'un même bâtiment n'augmentent pas la limite de construction d'unités Zerg. Comme les autres factions, la limite de construction de départ est égale à 2 car les deux factions Zerg commencent avec un bâtiment imprimé sur leur fiche de faction. Si le joueur construit les trois types de bâtiments disponibles, sa limite de construction d'unités passe à 6.

LE MODULE RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT



Modules Recherche & Développement.

Ces modules permettent au joueur d'utiliser des ordres spéciaux. Lors de la phase de programmation, le joueur peut placer autant d'ordres spéciaux que le nombre de modules de Recherche & Développement sur sa fiche de faction. Mais il est toujours interdit de placer plus de quatre ordres.

LE MODULE SOUTIEN AÉRIEN



Modules de Soutien Aérien des trois races.

Ce type de module donne aux bases du joueur trois avantages importants :



Symbole Détecteur de Camouflage

Détecteur de Camouflage : toutes les unités du joueur dans la même zone qu'une de ses bases gagnent la capacité **détecteur**.



Symbole Défenses Anti-aériennes

Défenses Anti-aériennes : quand une bataille se déroule dans une zone contenant une des bases du joueur, le joueur reçoit +1 à la force de son attaque dans chaque escarmouche où l'unité adverse en première ligne est une unité volante.



Symbole Défense Orbitale Limitée

Défense Orbitale Limitée : les adversaires ne peuvent pas transporter d'unités (venant d'autres planètes) par les routes de navigation directement dans une zone contenant une des bases du joueur. Cela représente la capacité des bases à abattre les transports ennemis entrant dans leur espace aérien.

Mais les adversaires peuvent toujours transporter des unités dans d'autres zones de la planète active. Et les unités adverses **déjà** sur la planète peuvent entrer dans une zone contenant une base avec une *Défense Orbitale Limitée*.



Le joueur Zerg ne peut pas transporter d'unités vers une zone contenant une base si le joueur Terran rouge a un module Soutien Aérien. Le joueur Zerg peut tout de même transporter des unités vers d'autres zones sur la planète active et ses unités déjà sur la planète active peuvent entrer dans la zone de la base.

CONSEIL

Le module de Soutien Aérien est un excellent moyen de se prévenir d'attaques surprises sur ses bases. Mais la capacité de Défense Orbitale Limitée ne protège que des attaques d'unités venant d'une planète adjacente et non des attaques d'unités de la même planète que sa base.

LA FEUILLE DE RÉFÉRENCE

Le dos de chaque feuille de référence liste les valeurs moyennes de combat de toutes les unités du jeu. C'est un outil précieux lors des batailles. L'encadré de cette page donne plus de précisions sur ces informations.

VALEURS MOYENNES DES UNITÉS

ZERG	
Zergling	5 5 2
Hydralisk	6 6 1
Ultralisk	8 8 1
Reine	RENFORT 3

1. **Nom de l'Unité et Image** : servent à identifier l'unité en question.

2. **Attaque Moyenne** : la valeur moyenne d'attaque de l'unité est la moyenne des cartes Combat standards ayant un symbole correspondant. Cette moyenne ignore les cartes renfort et technologie.

3. **Résistance Moyenne** : la valeur moyenne de résistance de l'unité est la moyenne des cartes Combat standards ayant un symbole correspondant. Cette moyenne ignore les cartes renfort et technologie.

4. **Types de Technologie** : c'est le nombre de technologies différentes affectant cette unité.

5. **Renfort** : si l'unité a la capacité renfort, c'est ici que c'est indiqué. Les unités avec cette capacité n'ont pas de valeurs moyennes d'attaque ou de résistance car elles ne correspondent pas aux cartes Combat standard. Ainsi, une unité Renfort se trouvant en première ligne utilisera toujours la valeur mineure d'une carte Combat standard.

VARIANTES

Les joueurs qui maîtrisent le jeu de base peuvent essayer les variantes suivantes pour ajouter de nouvelles dimensions intéressantes à leurs parties.

VARIANTE CONQUÊTE GALACTIQUE

Cette variante allonge la durée du jeu qui ne se termine que lorsqu'il ne reste plus qu'une seule faction. Les joueurs ne gagnent plus de points de conquête et la seule façon de gagner est la victoire par élimination (voir page 18).

Au début du jeu, avant de préparer le paquet Événement, on retire les trois cartes «La fin est Proche» que l'on remet dans la boîte. Si, au cours du jeu, on pioche la dernière carte du paquet Événement, on mélange les cartes époque III défaussées pour former une nouvelle pioche.

Cette variante peut être combinée avec la variante du jeu par équipe. On joue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une équipe.

VARIANTE JEU PAR ÉQUIPE

Pour les parties à 4 ou 6 joueurs, cette variante sépare les joueurs en équipes de deux joueurs. Chaque joueur contrôle toujours sa propre faction, mais est allié avec un autre joueur. On établit les équipes et les factions de façon aléatoire avant de commencer la partie. Deux joueurs de même race ne joueront pas forcément ensemble. Les joueurs s'assoient autour de la table de façon à ce que les joueurs d'une même équipe soient le plus éloigné possible. À quatre joueurs cela donne : joueur équipe 1, joueur équipe 2, joueur équipe 1, joueur équipe 2. À 6 joueurs on aurait : joueur équipe 1, joueur équipe 2, joueur équipe 3, joueur équipe 1, joueur équipe 2, joueur équipe 3.

Pour cette variante, On utilise les règles suivantes :

- Les joueurs ne peuvent pas attaquer leur équipier, ni entrer dans les zones contrôlés par celui-ci.
- Les zones de l'équipier sont considérées comme des zones ennemies pour les besoins du jeu.
- Les unités, bases, et zones de l'équipier ne comptent pas pour les conditions de victoire d'un joueur. Par exemple, la condition particulière de victoire de l'Overmind demande de contrôler des bases sur trois planètes différentes. Les bases de l'équipier de l'Overmind ne comptent pas pour cet objectif.

Les conditions de victoire de cette variante sont différentes.

JEU PAR ÉQUIPE – VICTOIRE SPÉCIALE

Le jeu se termine quand au moins un joueur a accompli sa condition particulière de victoire lors de l'étape 6 de la phase de regroupement. Si l'un des membres a accompli sa condition particulière de victoire, alors son équipe a gagné. Quand ils discutent de stratégie, les équipiers peuvent décider laquelle de leurs conditions particulières de victoire il vaut mieux avantager.

Si deux équipes ou plus accomplissent leur condition particulière de victoire en même temps, on départage ces équipes en totalisant leurs points de conquête (points de conquête des deux joueurs d'une équipe). S'il y avait encore égalité, on utilise la procédure décrite page 17 (on additionne les éléments pertinents des deux joueurs de l'équipe - ressources, territoires, bases, ou travailleurs- quand on compare les équipes).

JEU PAR ÉQUIPE – VICTOIRE DE FIN DE PARTIE

Le jeu se termine quand au moins deux cartes Événement «La fin est proche» sont en jeu à la fin de l'étape 7 de la phase de regroupement. L'équipe avec le plus fort **total** de points de conquête l'emporte (total des deux joueurs de l'équipe).

Exception : si la faction Aldaris est en jeu, son équipe gagne automatiquement (on ne tient pas compte des points de conquête).

JEU PAR ÉQUIPE – VICTOIRE PAR ÉLIMINATION

Le jeu se termine quand toutes les équipes sauf une ont été éliminées.

JEU PAR ÉQUIPE – VICTOIRE NORMALE

Le jeu se termine quand au moins une équipe atteint un total collectif de 30 points de conquête. Si la faction Aldaris est en jeu, ce total passe à 40 (mais pas pour l'équipe d'Aldaris qui reste à 30). Si plusieurs équipes ont le même nombre de points de conquête à la fin du jeu, on utilise la procédure de départage de la page 17 (on additionne les éléments pertinents des deux joueurs de l'équipe - ressources, territoires, bases, ou travailleurs- quand on compare les équipes).

INDEX

Amélioration des bases : 23
Capacité camouflage : 38
Capacité détecteur : 38
Capacité renfort : 38–39
Capacités de combat des unités en soutien : 33–34
Carte «La fin est proche» : 16 ; 18
Cartes Combat : 27–29
Cartes Événement : 8 ; 14 ; 16
Cartes renfort : 30
Cartes Technologie : 25 ; 28
Combat : 26–32
Construire un bâtiment : 37
Dégâts répercutés : 39–40
Destruction de base et transport : 15–16
Épuisement et surexploitation des ressources : 20
Escarmouches : 26 ; 30–31
Fiche de Faction : 13
Force suffisante : 33
Installation de la galaxie : 8–10
Limite de construction d'unités : 40
Limite de matériel et destruction volontaire : 22
Limite d'unités : 21
Limite d'unités lors du déplacement : 25
Modules : 40–41
Noms et couleurs des factions : 2
Objectif particulier d'Aldaris : 17
Ordre Construction : 20–23
Ordre Mobilisation : 23–25
Ordre Recherche : 25–26
Ordres bloqués : 15
Ordres spéciaux : 36–37
Phase de programmation : 12–13
Phase de regroupement : 15–17
Phase d'Exécution : 14–15
Pile d'ordres : 14
Pion ordre : 36
Planètes : 7 ; 10
Points de conquête : 15
Préparation du jeu : 8
Référence des bâtiments : 44
Ressources permanentes : 19
Ressources : 15–16 ; 18–20
Retraite d'une bataille : 33
Routes de navigation : 9–10
Routes de navigation axe-z : 9–24
Symbole soutien spécialisé : 40
Termes importants : 6
Transporter des unités : 24
Unités en soutien : 26–27
Unités requérant de la technologie : 38
Unités terrestres et volantes : 33–34
Variantes : 42–43
Victoire : 17–18
Zone de jeu : 11
Zone de jeu individuelle : 12

INFORMATIONS SUR LES BÂTIMENTS

Chaque race a trois types de bâtiment, chacun permettant de construire des unités différentes. Chaque type de bâtiment a une illustration unique et un nom qui lui est propre.

BARAQUEMENTS



Permet aux joueurs Terran de construire des Marines, des Flammeurs, et des Fantômes

USINE



Permet aux joueurs Terran de construire des Vautours, des Goliaths, et des Tanks de Siège

SPATIOPORT



Permet aux joueurs Terran de construire des Ombres, des Vaisseaux Laboratoire, et des Cuirassés

PORTAIL



Permet aux joueurs Protoss de construire des Disciples, des Dragons, et des Templiers

USINE ROBOTIQUE



Permet aux joueurs Protoss de construire des Destructeurs

PORTE SPATIALE



Permet aux joueurs Protoss de construire des Scouts, des Arbitres, et des Porte-nefs

COUVEUSE



Permet aux joueurs Zerg de construire des Zerglings, des Hydralisks, et des Ultralisks

NID DE REINE



Permet aux joueurs Zerg de construire des Reines et des Saboteurs

AIGUILLE



Permet aux joueurs Zerg de construire des Masses et des Mutalisks

CRÉDITS

Auteurs du jeu : Corey Konieczka et Christian T. Petersen

Développement : Corey Konieczka

Développeur exécutif : Christian T. Petersen

Écriture des règles : Corey Konieczka, Christian T. Petersen et James Torr

Maquette et relecture : Jeff Tidball, Christian T. Petersen, et James Torr

Création graphique : Kevin Childress, Andrew Navaro, Scott Nicely, et Brian Schomburg

Direction artistique : Zoë Robinson

Illustration de couverture : Jean-Pierre Targete

Illustrations des bâtiments et personnages : Stacey Diana Clark, Peter Johnston, Joe Marioth, Aaron

Panagos, Frank Walls, et Ben Zweifel

Illustrations supplémentaires : Anders Finer

Les autres illustrations ont été fournies par Blizzard Entertainment.

Responsable de production : Richard Spicer

Éditeur : Christian T. Petersen

Testeurs : Jeff "Bexley" Andrajack, Bryan Bornmueller, Maarten Bruinsma, Wilco van de Camp, Matt Carlson, Kevin Childress, Daniel Clark, Ben Daniels, Dean Davis, Connor Davis, John Goode-nough, Eric Johnson, Nathan Johnson, Evan Kinne, Emily Lamberson, Gabriel Laulunen, Peggy Lee, Dan Lokemon, Emile de

Maat, Rutger MacLean, Andrew Navaro, Justin Newstrum, Juriaan Peet, Gary Pressler, Brian Schomburg, Jason Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, Richard Spicer, Scott Starkey, Johannes van Staveren, Jeremy Stomberg, Chris Thornton, Jeff Tidball, Robin Vincent, Bryan Wade, et Remco van der Waal

Traduction : Frédéric Bizet (merci à Blizzard France)

Relecture : Marc Taillefer

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Responsable du Développement : Shawn Carnes

Directeur artistique : Glenn Rane

Producteurs : Ben Brode et Sean Wang

Directeur du développement / licence : Cory Jones

Responsables des licences : Brian Hsieh et Gina Williams

Testeurs : Ben Brode, Shawn Carnes, Tim Daniels, Bob Fitch, Geoff Goodman, Jonathan Mason, Stuart Massie, Justin Parker, Bob Richardson, et Sean Wang

Remerciements spéciaux : Chris Metzen, Gloria Soto, Joanna Cleland-Jolly, Evelyn Fredericksen, Tim Campbell, Micky Nielsen, Peter Lee, Samwise Didier, et Mark Moser

© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. StarCraft, Shadow of War, WarCraft, World of Warcraft et Blizzard Entertainment sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux U.S.A. et dans d'autres pays. Toutes les autres marques déposées citées sont les propriétés de leurs propriétaires respectifs. Les mécanismes du jeu de plateau et les règles sont © Fantasy Flight Publishing.

Pour des informations, des nouveautés, des aides pour StarCraft : le jeu de plateau, visitez notre site :

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.EDITIONS-UBIK.COM

WARCRAFT

THE BOARD GAME

DEVENEZ LE MAÎTRE D'AZEROTH



Ubik®



WORLD WARCRAFT

LE JEU DE PLATEAU

L'AVENTURE ÉPIQUE ARRIVE SUR VOTRE TABLE



Ubik®

LICENSED
BY
BILZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT

AIDE DE JEU

PRÉPARATION

1. Désigner le premier joueur
2. Choix des factions
3. Rassembler tout le matériel d'une faction
4. Placer la piste de points de conquête
5. Placer les pions épuisement
6. Préparer le paquet événement

5 joueurs : retirer 5 cartes de chacune des époques I et II
4 joueurs : retirer 10 cartes de chacune des époques I et II
3 joueurs : retirer 15 cartes de chacune des époques I et II
2 joueurs : retirer 20 cartes de chacune des époques I et II

7. Installer la galaxie
8. Trier les cartes Technologie et Combat
9. Piocher des cartes Combat

INSTALLATION DE LA GALAXIE

1. Récupérer les planètes
2. Ecarter le matériel inutilisé
3. Premier round de placement de planètes
4. Second round de placement de planètes
5. Placer les routes de navigation axe-z
6. Distribuer les cartes Ressource
7. Placer les forces de départ

SÉQUENCE DE BATAILLE

1. Placer l'ordre dans la zone contestée
2. Utiliser les capacités de début de bataille
3. Piocher des cartes Combat
4. L'attaquant établit les escarmouches
5. Assigner les unités en soutien
6. Placer les cartes Combat
7. Résoudre les escarmouches
8. Résoudre les dégâts répercutés
9. Résoudre les retraites

RÉSOLUTION D'UNE ESCARMOUCHE

1. Révéler les cartes
2. Comparer les valeurs d'attaque et de résistance

- a) Observer les cartes Combat standard
- b) Observer les cartes Renfort
- c) Observer les unités en soutien

3. Destruction d'unités et défausse de cartes

PHASE DE REGROUPEMENT

1. Destruction des bases et transports
2. Perte de cartes Ressource
3. Gain de cartes Ressource
4. Récupération des travailleurs
5. Gain des points de conquête
6. Vérification d'une Victoire Normale
7. Vérification d'une Victoire Spéciale
8. Jouer des cartes Événement
9. Défausse de cartes Combat
10. Changement de premier joueur

QUESTIONS FRÉQUENTES

- Les joueurs ne peuvent pas consulter leurs cartes événement avant l'étape 7 de la phase de regroupement.
- Un ordre Mobilisation permet à un joueur de déplacer des unités **vers** (ou sur) la planète où se trouve cet ordre (et non **à partir** de cette planète).
- Pour gagner des points de conquête d'une zone, le joueur doit y avoir une base et/ou des unités.
- Quand un joueur perd le contrôle d'une carte ressource (lors de l'étape 2 de la phase de regroupement), tous les travailleurs de cette carte sont détruits.
- Si un joueur a des unités dans une zone contenant une base ennemie, cette base est détruite à l'étape 1 de la phase de regroupement (et pas avant).
- On peut surexploiter une carte ressource pour gagner une ressource supplémentaire de la carte (en contre partie, la carte est épuisée partiellement ou totalement).
- Quand un joueur exécute un ordre Construction, il peut construire des unités sur une zone vide ou amie de la planète active (tant qu'il a une base sur la planète active).
- Le joueur actif peut choisir de piocher une carte Événement au lieu d'exécuter l'ordre qu'il vient de révéler.
- Les routes de navigation axe-z peuvent être utilisées par n'importe quel joueur (la couleur n'a pas d'importance).