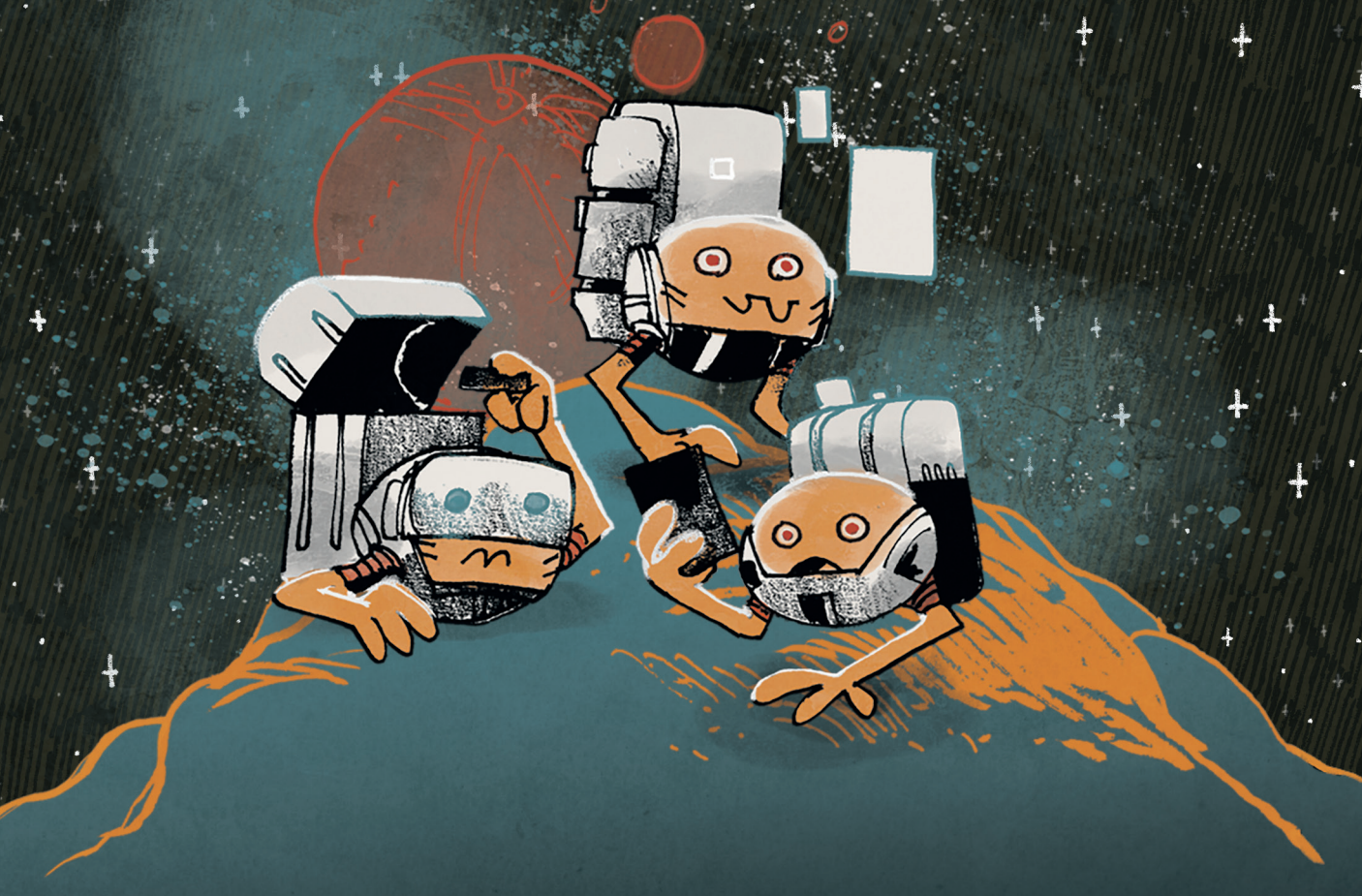


ARCS



SOMMAIRE

Introduction	2	Mettre fin à un Chapitre	18
Contenu de la boîte	2	Autres Actions.....	20
Mise en place	4	Héros & Savoirs.....	21
Concepts Principaux	6	Précisions.....	22
Jouer un Chapitre.....	8	Glossaire	23
Actions de base.....	12	Crédits	23
Ressources.....	17	Index	24
Cartes Gilde	17		

INTRODUCTION

Dans *Arcs*, vous dirigez une société spatiale dans une saga épique tout en essayant de survivre dans les Confins, une région dangereuse et sans pitié du fin fond de la galaxie. Une partie de *Arcs* se déroule jusqu'à ce que quelqu'un possède assez de **Pouvoir** - grosso modo des points. Dans des parties à 4 joueurs, il faudra **27 de Pouvoir** pour mettre fin à la partie, **30** à 3 joueurs, et **33** à 2 joueurs. Quand la partie se termine, le joueur avec le plus de Pouvoir est déclaré vainqueur.

Vous gagnez du Pouvoir en accomplissant des **ambitions**, qui sont des objectifs que vous déclarez pendant la partie. Ces ambitions sont vérifiées à la fin d'un **chapitre**, quand tout le monde est à court de cartes action. Le jeu se déroule en plusieurs chapitres, généralement entre trois et cinq.

Votre première partie d'*Arcs* prendra environ 45 minutes par joueur. Après quelques parties, cela devrait prendre environ 30 minutes par joueur.

CONTENU DE LA BOÎTE

PLATEAU



Le plateau représente les Confins. C'est là que l'action se déroule. Vous pouvez y déplacer vos vaisseaux, combattre vos Rivaux dans les systèmes et taxer les ressources des cités construites sur les planètes.

PIÈCES DES JOUEURS

Chaque joueur possède les pièces suivantes. La boîte contient les pièces pour 4 joueurs.



PLATEAU JOUEUR

Ce plateau contient vos ressources, vos cités non construites et les pièces Rivaux que vous prenez comme Trophées et Captifs.



SPATIOPORTS (5)

Les spatioports sont construits sur les planètes et servent à construire des vaisseaux.



CITÉS (5)

Les cités sont construites sur les planètes et peuvent être taxées pour gagner des jetons ressource, placés sur votre plateau joueur.



VAISSEAUX (15)

Les vaisseaux peuvent se déplacer sur le plateau et être engagés dans des combats.



AGENTS (10)

Les agents sont placés sur des cartes de la Cour, une rangée de cartes près du plateau. Si vous avez le plus grand nombre d'agents sur une carte de la Cour, vous pouvez la prendre.



MARQUEUR POUVOIR (2)

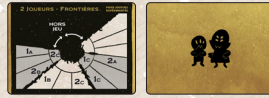
L'un de ces marqueurs se place sur la piste en bas du plateau afin d'indiquer votre Pouvoir actuel. L'autre est utilisé dans les extensions pour indiquer un Pouvoir négatif ou bien très élevé.

CARTES



ACTION (28)

Ces cartes sont jouées pour effectuer des actions et déclarer des ambitions. A 2 ou 3 joueurs, les cartes "1" et "7" ne sont pas utilisées.



MISE EN PLACE (12)

(4 de chaque pour 2/3/4 joueurs)
L'une de ces cartes est utilisée lors de la mise en place pour les pièces de départ des joueurs et recouvrir des parties du plateau.



HÉROS (8)

Ces cartes donnent des capacités spéciales et indiquent les pièces et ressources de départ du joueur. Elles sont utilisées dans le module Héros & Savoirs (page 21).



GUILDE (25)

Ces cartes représentent le soutien des guildes et leurs savoir-faire. Elles sont acquises depuis la Cour et donnent souvent de nouvelles actions. Elles peuvent être volées.



VOX (6)

Ces cartes représentent des incidents dans les Confins que vous pouvez retourner à votre avantage. Elles sont acquises depuis la Cour et se résolvent immédiatement.



SAVOIRS (14)

Ces cartes représentent des technologies oubliées et des qualités immuables issues de l'héritage culturel ou de la position sociale. Elles sont utilisées avec le module Héros & Savoirs (page 21).

AUTRES PIÈCES



JETONS RESSOURCE (25)

(5 de chaque : Matériau, Fuel, Arme, Relique, Psionique)

Les ressources représentent aussi bien des denrées que les compétences de personnes qualifiées pour les utiliser. Elles servent pour les ambitions et peuvent être dépensées pour des actions spéciales.



DÉS DE COMBAT (18)

(6 de chaque : Assaut, Escarmouche, Raid)

Ces dés sont utilisés pour résoudre les combats.



MARQUEUR CHAPITRE

Ce marqueur indique le chapitre en cours sur le plateau.



MARQUEURS AMBITION (3)

Ces marqueurs indiquent quelles ambitions sont actuellement déclarées. Au début, ils sont placés sur leurs côtés bleus, avec les plus petites valeurs.



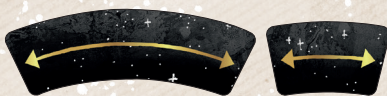
MARQUEUR ZÉRO

Ce marqueur couvre le numéro de la carte de Meneur, le transformant en 0 quand une ambition est déclarée.



PION INITIATIVE

Ce pion indique qui est le premier joueur lors d'une manche.



MARQUEURS PASSAGE (4)

(2 de chaque : long et court)

Ils sont ajoutés au plateau lors de la mise en place. Ils recouvrent les portes, les mettant hors-jeu et connectent les portes des secteurs voisins.



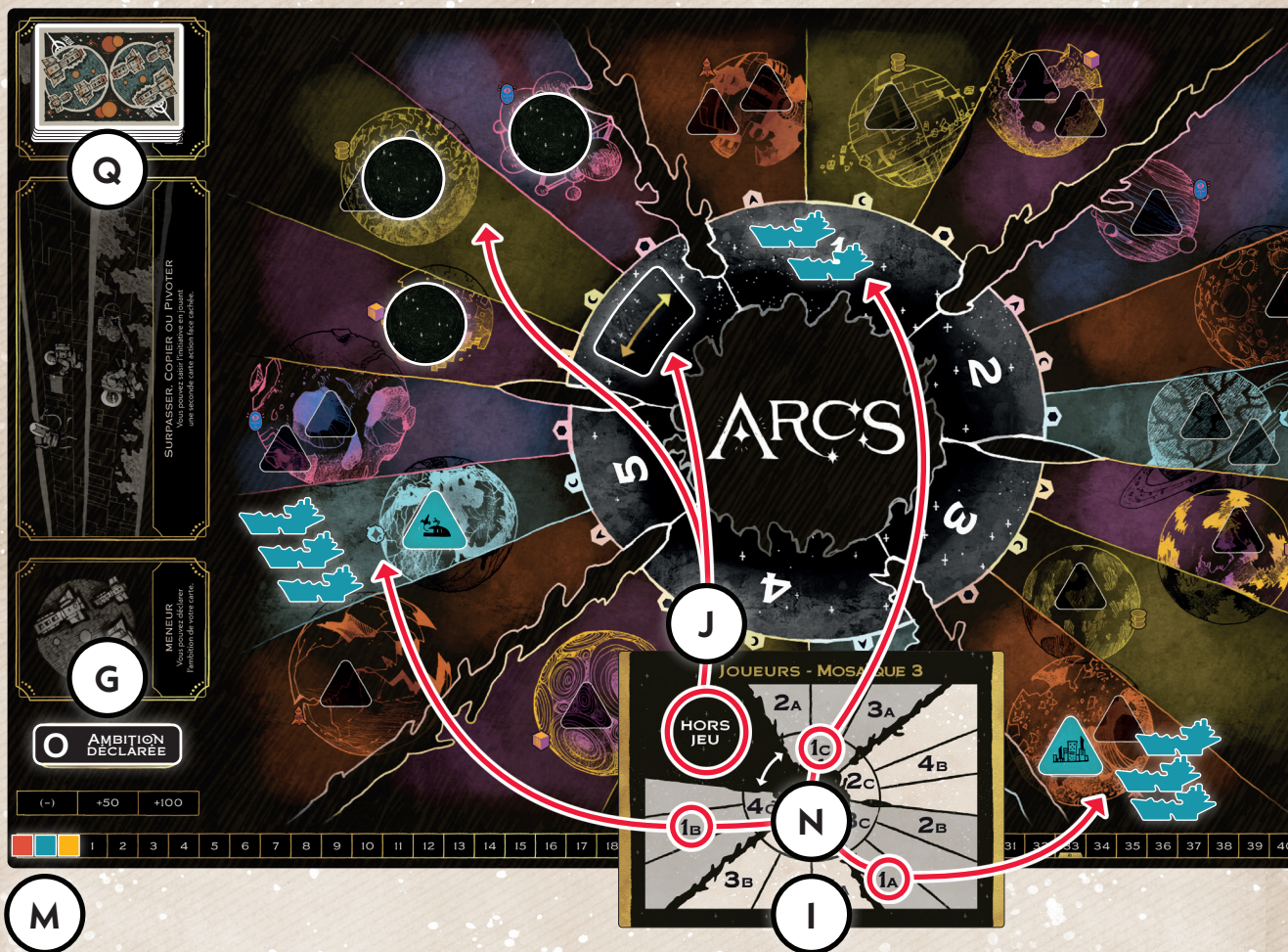
TUILES HORS-JEU (6)

Elles sont ajoutées au plateau lors de la mise en place. Elles recouvrent les planètes, les mettant hors-jeu pour la partie.



AIDES DE JEU (4)

Ces fiches résument comment jouer et quelles actions peuvent être effectuées.



MISE EN PLACE

1. MISE EN PLACE DU PLATEAU

- A. Placez le **plateau** et rassemblez les **18 dés de combat** et les **25 jetons ressource**.
- B. Donnez le **pion initiative** à un joueur au hasard.
- C. Mélangez les **20 cartes action** numérotées de "2" à "6" pour créer la pioche action.
- D. **À 4 joueurs seulement** : Mélangez les **8 cartes action numérotées "1" et "7"** dans le paquet action. (*Sinon, remettez-les dans la boîte.*)
- E. Placez les **3 marqueurs ambition** sur leurs côtés bleus, avec les plus petites valeurs, en haut de la section Ambitions sur le plateau.
- F. Placez le **marqueur chapitre** sur la case "1" du compteur de chapitre sur le plateau.
- G. Placez le **marqueur zéro** sur l'emplacement Ambition Déclarée sur le plateau.
- H. Mélangez les **6 cartes Vox** et les **25 cartes Gilde** pour créer la **pioche Cour**. Piochez-y 3 cartes (2 joueurs) ou 4 cartes (3-4 joueurs) pour créer une rangée face visible : la **Cour**.
- I. Mélangez les **cartes de mise en place** correspondant au nombre de joueurs et tirez-en une au hasard.
- J. Dans les 2 secteurs (2-3 joueurs) ou le secteur (4 joueurs) du plateau marqué hors-jeu sur la carte de mise en place, placez un **marqueur passage** sur sa porte numérotée et 3 **marqueurs hors-jeu** sur les planètes de cette même porte.
- K. **À 2 joueurs seulement** : Placez les **6 jetons ressource** correspondant aux 6 planètes recouvertes par les marqueurs hors-jeu sur les cases d'ambitions :
 - ♦ Matériaux et Fuel sur Abondance.
 - ♦ Armes sur Triomphe.
 - ♦ Reliques sur Protection.
 - ♦ Psionique sur Emprise.

E **AMBITIONS**
MARQUEURS DISPONIBLES

5 3 2
3 2 0

2 ABONDANCE
RENOUVEZ LES CITÉS LORS DE LA MAINTENANCE

3 TYRANNIE
RENOUVEZ LES CAPTIFS LORS DE LA MAINTENANCE

4 TRIOMPHE
RENOUVEZ LES TROPHÉES LORS DE LA MAINTENANCE

K **5** PROTECTION
RENOUVEZ LES TROPHÉES LORS DE LA MAINTENANCE

F **6** EMPRISE
RENOUVEZ LES TROPHÉES LORS DE LA MAINTENANCE

CHAPITRE
2 3 4 5

39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

A  **B** 

x6 de chaque x5 de chaque

C  **D** 

O **POUR CHAQUE JOUEUR...**

RESSOURCES
Vous pouvez dépenser des ressources pendant le Prélude de votre tour, mais pour utiliser cette action vous devez d'abord dépenser un point d'action.

MATÉRIAU: Construite ou réparez.
FUEL: Se déplace.
ARME: Pendant ce tour, votre carte action vous permet de combattre.
RELIGIEUX: Sécuriser.
PSYCHIQUE: Effectuer une action de la carte de Menace.

TROPHÉES
CE QUE VOUS AVEZ DÉTENU CHEZ LES AUTRES

CAPTIFS
CE QUE VOUS AVEZ SECOURS ET PRIS CHEZ LES AUTRES

L  **P** 

x5 x15 x10

H 

2. MISE EN PLACE DES JOUEURS

- L. Chaque joueur choisit une couleur, prend le **plateau joueur** correspondant, **5 cités**, **5 spatioports**, **15 vaisseaux** et **10 agents**, et place ses cités dans les emplacements triangulaires sur le haut de son plateau.
- M. Chaque joueur place son **marqueur Pouvoir** sur le "0" de la piste Pouvoir du plateau.
- N. Les joueurs placent simultanément leurs **pièces de départ** sur le plateau comme indiqué ci-dessous. Le joueur avec le pion initiative fait ceci :
- ◆ Placez **3 vaisseaux** et **1 cité** dans le système marqué **1A** sur la carte de mise en place. Prenez la cité la plus à gauche de votre plateau joueur.
 - ◆ Placez **3 vaisseaux** et **1 spatioport** dans le système marqué **1B**.
 - ◆ Placez **2 vaisseaux** dans chaque système marqué **1C** (un seul à 3-4 joueurs, deux systèmes à 2 joueurs).
- Dans le sens horaire, en commençant par le joueur avec l'initiative, les 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} joueurs s'installent de la même façon, respectivement dans les systèmes marqués **2A-C**, **3A-C**, et **4A-C** sur la carte de mise en place.
- O. Chaque joueur gagne **2 jetons ressource** correspondant aux types de planètes dans leurs systèmes A et B, et les place respectivement dans les deux cercles les plus à gauche de son plateau joueur.
- P. Chaque joueur pioche **6 cartes action** pour constituer sa main. **À 2 joueurs seulement** : Le joueur qui n'a pas l'initiative peut défausser les 6 cartes action de sa main pour en piocher 6 nouvelles.
- Q. Défaussez toutes les **cartes action** restantes, faces cachées, dans la pile de défausse du plateau, puis mélangez-la.

= CONCEPTS PRINCIPAUX =

LES SÉQUENCES D'UN ARC

Dans une partie de *Arcs*, vous jouez un certain nombre de **chapitres**, en général de 3 à 5. Chaque chapitre est constitué de plusieurs **manches**.

Dans une manche, chaque joueur effectue son **tour** en jouant une carte action pour effectuer diverses actions, en commençant par le joueur qui a l'initiative. Après que tout le monde ait joué un tour, on vérifie qui prend l'initiative pour la manche suivante. Vous en apprendrez plus dans la section **Jouer un Chapitre** (page 8) !

Continuez à jouer des manches jusqu'à ce que tout le monde soit à court de cartes action en main. Le chapitre prend alors fin, les joueurs gagnent du Pouvoir grâce aux ambitions qu'ils ont accomplies, et tout le monde pioche une nouvelle main de cartes. Vous en apprendrez plus dans la section **Mettre fin à un Chapitre** (page 18) !

POUVOIR & AMBITIONS

Les joueurs gagnent du Pouvoir en accomplissant des **ambitions**. Le joueur avec le pion initiative peut choisir de déclarer l'ambition indiquée sur la carte jouée à son tour, en plaçant un marqueur dans la case ambition correspondante à droite du plateau.

À la fin d'un chapitre, les joueurs gagnent du Pouvoir grâce aux ambitions déclarées qu'ils ont le mieux accomplies. Peu importe qui a déclaré une ambition, tout le monde peut l'accomplir.

LE PLATEAU

Le plateau est constitué de 6 **secteurs**. Chaque secteur possède 4 **systèmes** : 3 **planètes** et 1 **porte**, qui indique le numéro du secteur.

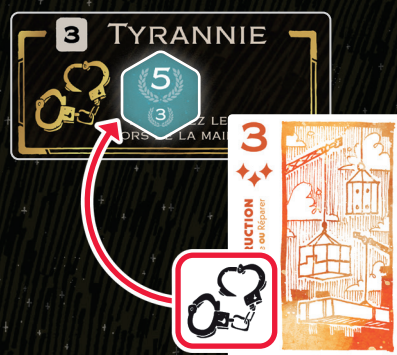
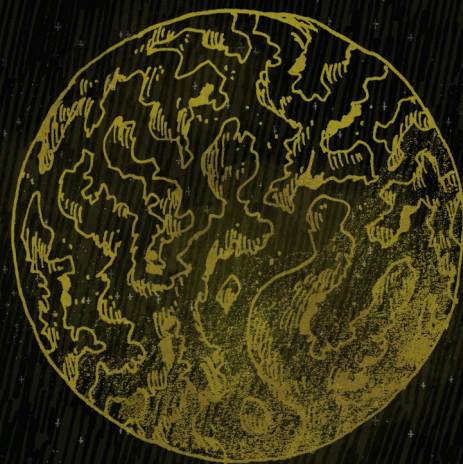
Un système est **adjacent** aux autres systèmes partageant une bordure fine avec lui. L'adjacence est particulièrement importante pour les déplacements (page 13).

- ♦ Chaque porte est adjacente aux 3 planètes de son secteur et aux portes des 2 secteurs voisins.
- ♦ Chaque planète est adjacente à la porte de son secteur et à une ou deux des planètes voisines. Les planètes séparées par une ligne épaisse et irrégulière ne sont pas adjacentes.

Le centre du plateau avec le logo *Arcs* n'est pas en jeu.

À la mise en place, 1 ou 2 secteurs sont recouverts par des **marqueurs hors-jeu** sur leurs planètes et un **marqueur passage** sur leurs portes. Ces secteurs sont hors-jeu en tout point. Les marqueurs passage relient les portes de leurs deux secteurs voisins, permettant de se déplacer entre eux en un seul déplacement.

Chaque **planète** possède un **type**, ainsi qu'1 ou 2 **emplacements de bâtiment** où vous pouvez construire des cités ou des spatioports. (Chaque planète a aussi un **symbole d'identification** ▲, ●, ou ○, utilisé dans les extensions).



Déclarer une ambition



Secteur 4



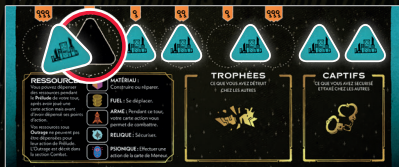
Types de planètes



Emplacement de bâtiment



Ressources



Ouvrir des emplacements de ressource



Influencer la Cour



Coucher un vaisseau ou retourner un bâtiment pour endommager



Rouge contrôle le système.



Prendre un Trophée

RESSOURCES & CITÉS

Il existe 5 types de **ressources** correspondant aux 5 types de planètes. Généralement, vous les gagnez en taxant des cités (page 12) et en menant des raids sur vos Rivaux en combat (page 16).

Les ressources peuvent être dépensées pour effectuer différentes actions (page 17), et certaines servent à accomplir les ambitions d'**Abondance**, de **Protection** et d'**Emprise** (page 18).

Vous conservez les jetons ressource dans les **emplacements de ressource** sur votre plateau joueur. En construisant des **cités**, vous ouvrez des emplacements de ressource et débloquez des bonus de Pouvoir pour vos ambitions remportées.

AGENTS & LA COUR

Vos agents sont les bureaucrates et les diplomates qui administrent vos cités et influencent les Confins dans votre intérêt.

Au cours du jeu, vous pouvez placer des agents sur des cartes de la **Cour**, une rangée de cartes sur le bord du plateau (**Influencer**, page 13). Si vous avez plus d'agents que quiconque sur une carte de la Cour, vous pouvez la prendre (**Sécuriser**, page 13).

DÉGÂTS & CONTRÔLE

Les pièces débutent **intactes** - les vaisseaux sont intacts quand ils sont debouts, et les bâtiments sont intacts quand ils sont sur leur face entièrement colorée.

En combattant, des pièces intacts peuvent devenir **endommagées**. On le montre en couchant les vaisseaux sur le côté et en retournant les bâtiments. Si une pièce endommagée est à nouveau endommagée, elle est **détruite** et retirée du plateau.

Vous **contrôlez** un système et ce qu'il contient si, dans le système, vous avez **plus de vaisseaux intacts** que chacun de vos **Rivaux** (*les autres joueurs*). En cas d'égalité, personne ne contrôle le système.

Contrôler un système vous permet de taxer les cités Rivalentes du système, capturer leurs agents, restreindre leurs mouvements et endommager les pièces qu'ils y construisent (pages 12-13).

TROPHÉES & CAPTIFS

Si vous **détruisez** des pièces d'un Rival, placez-les dans la **case Trophées** de votre plateau joueur. Les Trophées comptent pour accomplir l'ambition de **Triomphe**. Les actions comme Combattre (page 14) vous permettent de détruire des pièces Rivalentes.

Si vous **capturez** des agents d'un Rival, placez-les dans la **case Captifs** de votre plateau joueur. Les Captifs comptent pour accomplir l'ambition de **Tyrannie**. Les actions comme Taxer (page 12) et Sécuriser (page 13) vous permettent de capturer des agents Rivaux.



== JOUER UN CHAPITRE ==

Une partie d'Arcs dure jusqu'à 5 **chapitres**. Dans chaque chapitre, vous jouez un certain nombre de **manches**. Dans une manche, chaque joueur joue un **tour**, en commençant par le joueur avec le pion initiative.

De manière générale, à votre tour, vous devez jouer 1 **carte action**, qui vous permettra d'effectuer une ou plusieurs actions. À la fin de la manche, le pion initiative peut changer de joueur en fonction des cartes jouées.

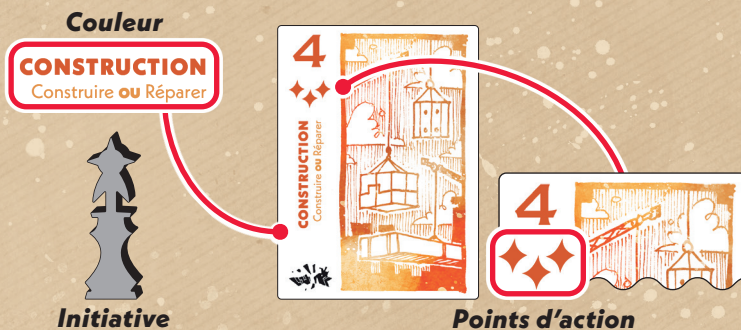
Continuez à jouer des manches jusqu'à ce que tout le monde soit à court de carte action. Le chapitre prend alors fin (page 18).

ÉTAPE 1 : LE JOUEUR AVEC L'INITIATIVE JOUE SON TOUR

Si vous avez l'initiative, vous devez jouer une carte action face visible en tant que **carte de Meneur**. Vous pouvez effectuer une action (pages 12-16) pour chaque **point d'action** sur votre carte, en fonction de sa couleur :

- ♦ **Administration** permet de **taxer**, **réparer** ou **influencer**
- ♦ **Agression** permet de **combattre**, **se déplacer** ou **sécuriser**
- ♦ **Construction** permet de **construire** ou **réparer**
- ♦ **Mobilisation** permet de **se déplacer** ou **influencer**

Placez la carte dans l'emplacement "Meneur" sur le bord gauche du plateau, pour que les joueurs puissent la voir pendant la manche.



Mikah a l'initiative, elle joue donc la carte de Meneur. Elle joue une carte Construction, qui lui permet de construire ou de réparer.

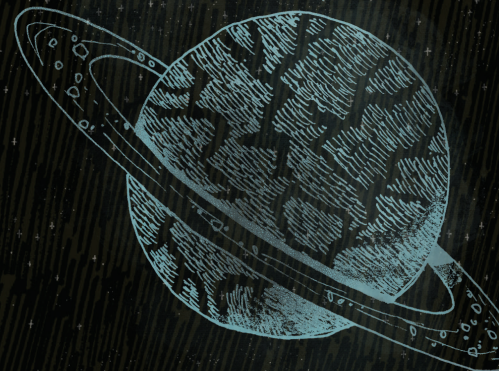
Cette carte a 3 points d'action. Elle en dépense un pour construire, un pour réparer, et choisit de ne pas faire de troisième action.

PASSER L'INITIATIVE

Si vous avez l'initiative, mais que vous n'avez pas de cartes en main ou que vous choisissez de passer votre tour, vous devez **passer l'initiative**.

Quand vous passez l'initiative, donnez le pion initiative au prochain joueur dans le sens horaire qui a des cartes en main, puis mettez fin à la manche immédiatement. Le joueur qui a maintenant l'initiative jouera la carte de Meneur de la prochaine manche.

Si tous les joueurs avec des cartes en main passent consécutivement, défaussez toutes les cartes action et mettez fin au chapitre (page 18).



Vous pouvez déclarer une ambition qui a déjà été déclarée précédemment ! Placez simplement un autre marqueur ambition dans sa case.

Vous ne pouvez pas déclarer une ambition plusieurs fois en utilisant la même carte.

Déclarer ne modifie pas le nombre de points d'action de votre carte.

DÉCLARER UNE AMBITION

Si vous avez l'initiative, vous pouvez **déclarer l'ambition** indiquée sur votre carte de Meneur avant de faire **toute** action :

- ♦ Les cartes "1" **n'ont pas** d'ambition. (À 4 joueurs uniquement.)
- ♦ Les cartes "2" à "6" vous permettent de déclarer l'ambition **indiquée** sur la carte. (Elles sont listées à la page 18.)
- ♦ Les cartes "7" vous permettent de déclarer **n'importe quelle** ambition. (À 4 joueurs uniquement.)

Prenez le marqueur ambition disponible avec la plus grande valeur - en haut de la section Ambitions, sur le bord droit du plateau - et placez-le dans la case correspondante à l'ambition déclarée.

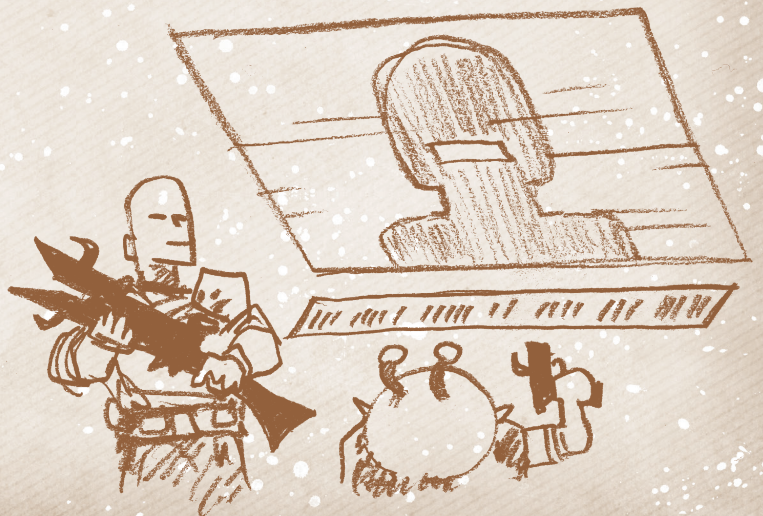
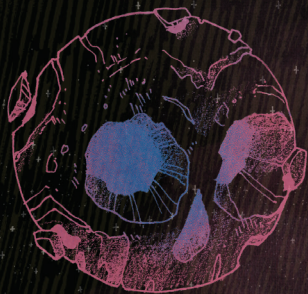
Placez le marqueur zéro sur la carte de Meneur pour recouvrir le **numéro de carte** dans le coin supérieur gauche - son numéro est maintenant 0.

Vous ne pouvez pas déclarer une ambition si tous les marqueurs ambition sont déjà placés.

Avant d'effectuer ses actions, Mikah déclare l'ambition de Triomphe de sa carte.

Elle place le marqueur ambition disponible avec le plus de Pouvoir dans la case Triomphe du plateau.

Ensuite elle recouvre le numéro de sa carte avec le marqueur zéro, le transformant en 0. Elle a toujours 3 points d'action !



ÉTAPE 2 : LE TOUR DES AUTRES JOUEURS

Après que le joueur avec l'initiative a joué son tour, chaque autre joueur joue un tour, dans le sens horaire. Les joueurs sans carte en main passent leur tour.

À votre tour, vous devez jouer une carte action. Vous pouvez le faire de trois manières :

- ♦ **Surpasser** : Jouez une carte action face visible de la même couleur que la carte de Meneur. Le numéro de votre carte doit être supérieur à celui de la carte de Meneur. Vous pouvez faire autant d'actions que le nombre de points d'action sur **votre carte**.
- ♦ **Copier** : Jouez n'importe quelle carte action face cachée. Vous pouvez faire une seule action de **la carte de Meneur**.
- ♦ **Pivoter** : Jouez une carte action face visible d'une couleur différente de la carte de Meneur. Elle peut avoir n'importe quel numéro. Vous pouvez faire une seule action de **votre carte**.

Placez la carte dans la zone "Surpasser, Copier ou Pivoter" sur le bord gauche du plateau, pour que les joueurs puissent la voir pendant la manche.

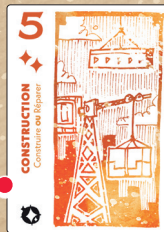
Pivoter - 1 Action !

AGRESSION
Combattre **ou** Se déplacer
ou Sécuriser



Surpasser - 2 Actions !

CONSTRUCTION
Construire **ou** Réparer



Surpasser nécessite une carte supérieure à la carte de Meneur uniquement, pas à toutes les cartes.

Pivoter ne change pas la couleur de la carte Meneur.

Après que Mikah a joué sa carte Construction comme Meneur de la manche, c'est à Dane de jouer. Il joue une carte Agression pour pivoter et choisit de se déplacer.

Lotus joue ensuite en posant une carte Construction "5". Elle correspond à la couleur de la carte de Meneur, et son numéro de carte est supérieur à "0", donc iel surpasse et construit deux fois.

SAISIR L'INITIATIVE

Quand vous jouez une carte, avant de faire **toute** action, vous pouvez **saisir l'initiative** au joueur qui la détient.

Il y a deux manières de le faire :

- ♦ **Vous pouvez choisir de jouer une carte action supplémentaire.** Placez-la face cachée à côté de la carte que vous venez de jouer comme rappel. Vous **n'obtenez pas** d'actions pour cette carte supplémentaire.
- ♦ **Vous Surpassez avec une carte action "7"**. Vous pouvez effectuer les actions de cette carte normalement. (*Seules les parties à 4 joueurs contiennent les cartes "7".*)

Prenez le pion initiative et couchez-le pour montrer qu'il est saisi. Pour le reste de la manche, les joueurs ne peuvent plus saisir l'initiative.

Le joueur avec l'initiative ne peut pas saisir l'initiative.



Pour Surpasser, vous devez jouer la même couleur que la carte de Meneur !

Si l'initiative est saisie, vous pouvez toujours Surpasser avec une carte "7" - vous ne pouvez simplement plus saisir l'initiative.

ÉTAPE 3 : VÉRIFIER L'INITIATIVE

Après que tout le monde a joué un tour, vérifiez si le pion initiative va à un autre joueur.

Si personne n'a saisi l'initiative à cette manche, donnez l'initiative au joueur qui a **Surpassé avec la carte la plus élevée**.

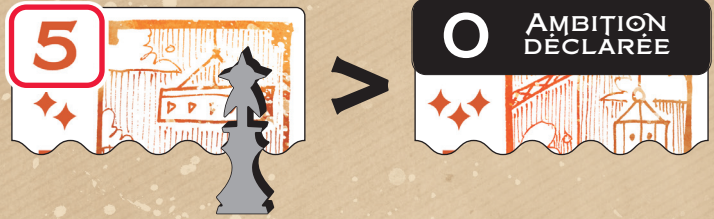
Si personne n'a Surpassé, l'initiative reste au joueur qui la détenait.

Si quelqu'un a saisi l'initiative à cette manche, ce joueur garde l'initiative.

Lotus a Surpassé, iel a joué la carte Construction la plus élevée à cette manche.

Personne n'ayant saisi l'initiative, Lotus prend donc le pion initiative.

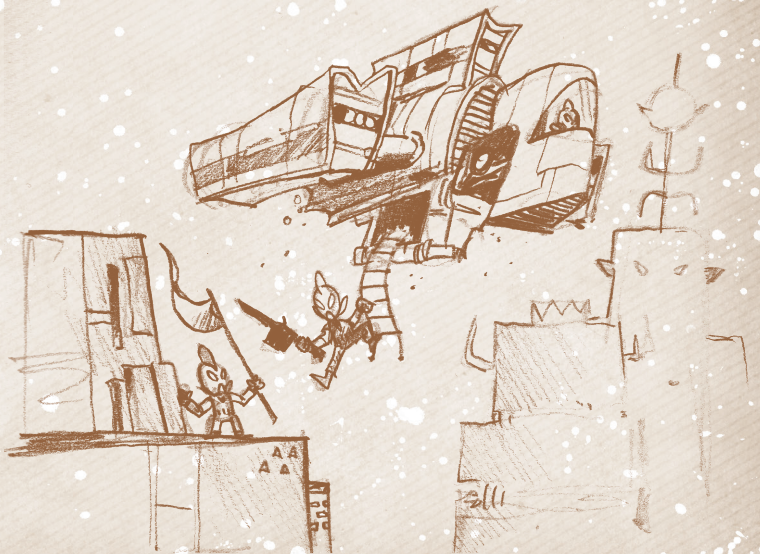
Numéro de carte



ÉTAPE 4 : DÉFAUSSER LES CARTES ET PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE

Défaussez toutes les cartes action jouées et toute carte action utilisée pour saisir l'initiative dans la pile de défausse d'action **face cachée** sur le plateau.

Si des joueurs possèdent encore des cartes action en main, commencez une nouvelle manche. Autrement, le chapitre prend fin (page 18).



ACTIONS DE BASE

TAXER (ADMINISTRATION)

Choisissez une cité Loyale ou choisissez une cité Rivale que vous contrôlez. Gagnez 1 ressource du type de planète de la cité depuis la réserve.

Si vous taxez une cité Rivale, vous pouvez aussi capturer 1 agent de ce Rival depuis sa réserve, même si vous n'avez pas gagné de ressource.

Limite de taxe : Vous ne pouvez pas taxer une même cité plus d'une fois par tour.

Captifs : Placez les agents capturés ainsi dans la case Captifs de votre plateau joueur. Ils comptent pour accomplir l'ambition de **Tyrannie** (page 18).

Les pièces **Loyales** sont les pièces de votre couleur.

Les pièces **Rivales** sont les pièces de couleur des autres joueurs.

Contrôler signifie que vous avez plus de vaisseaux intacts dans le système que quiconque.

Les ressources que vous gagnez vont dans les emplacements de ressource vides de votre plateau joueur - voir **Ressources** (page 17).



Mikah taxe deux fois : une cité Matériau - la sienne, et une cité Psionique - celle de Dane qu'elle contrôle.

Elle gagne 1 Matériau et 1 Psionique. Puisqu'elle taxe la cité de Dane, elle prend 1 agent de la réserve de Dane qu'elle place dans sa case Captifs.

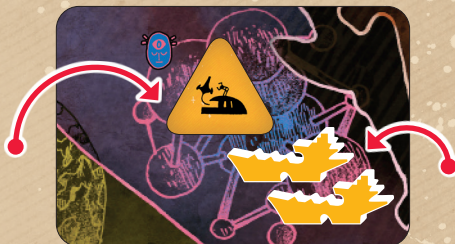
CONSTRUIRE (CONSTRUCTION)

Vous pouvez construire un **bâtiment** ou un **vaisseau** :

- ♦ **Bâtiment :** Placez 1 spatioport ou 1 cité dans un emplacement de bâtiment vide dans un système avec une pièce Loyale. Quand vous construisez une cité, utilisez la cité la plus à gauche de votre plateau joueur.
- ♦ **Vaisseau :** Placez 1 vaisseau à un spatioport Loyal. Chaque spatioport ne peut construire qu'un seul vaisseau par tour.

Quand vous construisez quoi que ce soit dans un système qui est contrôlé par quelqu'un d'autre, la pièce construite est placée endommagée.

Les vaisseaux endommagés sont couchés sur le côté et les bâtiments endommagés sont retournés sur leur côté plus sombre.



Dane construit deux fois. D'abord, il construit un spatioport sur une planète où il possède un vaisseau.

Ensuite, il construit un vaisseau. Il peut placer le vaisseau à n'importe lequel de ses spatioports, il le place donc au spatioport qu'il vient de construire.

Un système peut être une porte ou une planète (page 6).

Les systèmes partageant une seule bordure fine sont adjacents.

Quand vous effectuez une **Catapulte**, vérifiez le contrôle avant le déplacement, pas après.

Vous ne pouvez pas effectuer de **Catapulte** depuis un spatioport Loyal que vous contrôlez.

Lotus déplace 2 vaisseaux Loyaux depuis un spatioport Loyal, ils se déplacent donc en **Catapulte**.

Ils se déplacent depuis une planète vers la porte "4". Normalement, ils devraient terminer leur déplacement ici, mais la **Catapulte** leur permet de continuer le déplacement.

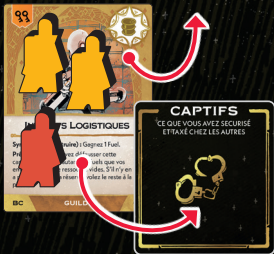
Ils se déplacent vers la porte "5", mais elle est contrôlée par Mikah, leur mouvement s'arrête alors. Lotus devra effectuer une 2nde action **Se déplacer** pour continuer à avancer.

SE DÉPLACER (MOBILISATION ET AGRESSION)

Déplacez n'importe quel nombre de vaisseaux Loyaux depuis un système vers un système adjacent.

Si vous vous déplacez depuis un système avec un spatioport Loyal, vous pouvez effectuer un **déplacement en Catapulte** : continuez à déplacer les vaisseaux autant que souhaité, en déposant des vaisseaux si vous le souhaitez, jusqu'à ce qu'ils se déplacent **sur n'importe quelle planète**, ou dans une porte contrôlée par quelqu'un d'autre.

Secteurs hors-jeu : Vous ne pouvez pas vous déplacer dans les systèmes des secteurs hors-jeu. Un marqueur passage sur une porte hors-jeu rend les deux portes voisines adjacentes.



Vous ne pouvez pas utiliser immédiatement les actions de **Prélude** de la carte sécurisée (page 20).

RÉPARER (CONSTRUCTION & ADMINISTRATION)

Redressez 1 vaisseau Loyal ou retournez 1 bâtiment Loyal endommagé. (Cela peut être effectué n'importe où sur le plateau !)

INFLUENCER (MOBILISATION & ADMINISTRATION)

Placez 1 agent sur n'importe quelle carte de la Cour. (La Cour est la rangée de cartes sur le bord du plateau.)

SÉCURISER (AGRESSION)

Prenez 1 carte de la Cour qui contient plus d'agents Loyaux que chaque Rival. Renvoyez tous les agents Loyaux placés sur la carte dans votre réserve et capturez tous les agents Rivaux qui étaient sur la carte sécurisée.

Résolvez l'effet **Quand Sécurisé** de la carte s'il y en a un. S'il indique de défausser la carte, placez-la face visible dans une pile défausse de la Cour, à côté de la pioche Cour.

Enfin, tirez une carte dans la pioche Cour et placez-la face visible à la place de la carte sécurisée.

Captifs : Placez les agents capturés ainsi dans la case Captifs de votre plateau joueur. Ils comptent pour accomplir l'ambition de **Tyrannie** (page 18).



COMBATTRE (AGRESSION)

1. **Choisir le système du combat :** Choisissez 1 système qui contient n'importe quel nombre de vaisseaux Loyaux. C'est le système du combat. Ce sont vos **vaisseaux en attaque** (Tous !).
2. **Choisir le défenseur :** Choisissez 1 Rival qui possède au moins une pièce dans le système du combat. Ce sont ses **pièces en défense**.
3. **Rassembler les dés :** Pour chaque vaisseau en attaque, vous pouvez prendre 1 dé d'assaut, d'escarmouche ou de raid.
 - ♦ Un dé d'assaut fait beaucoup de dégâts au défenseur mais peut vous coûter cher.
 - ♦ Un dé d'escarmouche fait peu de dégâts au défenseur mais vous assure de rester à l'abri.
 - ♦ Un dé de raid permet de voler des choses au défenseur et peut faire des dégâts, mais est assez risqué.

Limite de dés de raid : Vous pouvez prendre des dés de raid uniquement s'il y a **au moins un bâtiment en défense** ou bien si le défenseur ne possède aucun bâtiment Loyal, nulle part sur le plateau.

4. **Lancer et résoudre les dés :** Lancez les dés ainsi rassemblés. Vous devez résoudre tous les résultats obtenus dans cet ordre:
 1. Pour chaque 🔥, subissez un dégât et affectez-le à n'importe lequel de vos **vaisseaux en attaque**.
 2. Si vous obtenez au moins un ○, le défenseur vous **intercepte** - subissez autant de dégâts que le nombre de vaisseaux intacts en défense, répartissez-les sur vos **vaisseaux en attaque** comme vous le souhaitez. (Cela ne peut arriver qu'une seule fois par combat !)
 3. Pour chaque ☀️, infligez un dégât à n'importe quel **vaisseau en défense**. S'il ne reste plus de vaisseaux en défense, infligez des dégâts à n'importe quel bâtiment en défense à la place.
 4. Pour chaque ⚡️, infligez un dégât à n'importe quel **bâtiment en défense**.
 5. S'il vous reste des vaisseaux en attaque, lancez un raid sur **les ressources et cartes** du défenseur en dépensant des 🗝️ (Raid page 16).

Si vous infligez un dégât à une pièce intacte, elle devient **endommagée** - couchez-la sur le côté si c'est un vaisseau ou retournez-la si c'est un bâtiment.

Si vous infligez un dégât à une pièce endommagée, elle est **détruite** - retirez-la du plateau.

L'attaquant prend les pièces en défense détruites comme Trophées. Le défenseur prend les pièces en attaque détruites comme Trophées.

Trophées : Placez les pièces prises comme Trophées dans la case Trophées de votre plateau joueur. Elles comptent pour accomplir l'ambition de **Triomphe** (page 18).

Un système peut être une porte ou une planète (page 6).



Vous pouvez prendre moins de dés que le maximum, et vous pouvez mélanger les types, mais vous ne pouvez pas prendre plus de 6 dés d'un même type.



Pour résumer, l'attaquant lance et résout tous les dés. Le défenseur ne fait en général pas de choix.





Mikah combat Lotus sur une planète Relique. Mikah possède 4 vaisseaux intacts. Lotus possède 1 vaisseau intact, 2 vaisseaux endommagés et 1 cité endommagée.



Mikah peut prendre jusqu'à 4 dés. Elle prend 2 dés d'assaut et 2 dés de raid.


Elle lance les dés et obtient




D'abord, Mikah doit subir des dégâts. Elle subit deux dégâts - 1 pour le , et 1 pour le  car Lotus possède 1 vaisseau intact. Mikah choisit d'endommager deux de ses vaisseaux plutôt qu'en détruire un.

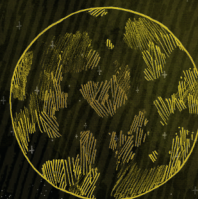


Ensuite, Mikah inflige des dégâts.

Avec , Mikah choisit d'endommager le dernier vaisseau intact de Lotus.



Avec , Mikah doit endommager la cité de Lotus, ce qui la détruit. Elle va dans la case Trophées de Mikah.



DÉTRUIRE DES CITÉS

Si vous détruisez une cité - même en dehors d'un combat ! - faites ce qui suit :

1. **Provoquer un Outrage.** Défaussez toutes vos ressources et cartes Guilde du type de planète de la cité détruite, en renvoyant les ressources dans la réserve et en défaussant les cartes faces visibles dans la défausse de la Cour. Placez un de vos agents pour recouvrir l'icône d'Outrage correspondant sur votre plateau joueur - cette ressource est maintenant sous **Outrage** (voir ci-dessous).
2. **Piller la Cour.** Sécurisez n'importe quelle carte qui contient **n'importe quel nombre** d'agents du défenseur. Prenez tous les agents Rivaux sur cette carte comme **Trophées** et non comme Captifs.

Outrage : Vous ne pouvez pas dépenser des ressources sous Outrage pour leur action de Prélude habituelle (page 17).

Si vous n'avez pas d'agent Loyal, utilisez une pièce de remplacement jusqu'à ce qu'un agent devienne disponible.

Si vous avez déjà un Outrage du même type, effectuez les deux étapes excepté "placer un agent".



Vous pouvez toujours taxer des ressources sous Outrage et les compter pour accomplir vos ambitions.

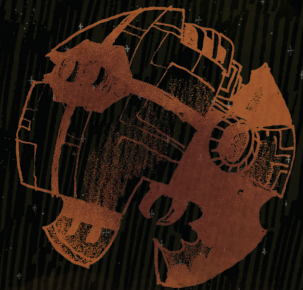




Puisqu'elle a détruit une cité Relique, Mikah défausse toutes ses Reliques et ses cartes Guilde des Reliques, puis recouvre son icône de Relique avec un agent.


Ensuite, Mikah prend une carte de la Cour où Lotus possède 1 agent. Elle prend les 3 agents Rivaux présents sur la carte et les place dans sa case Trophées. Enfin, elle tire une carte de la pioche Cour pour compléter la Cour.

RAID

S'il vous reste au moins un vaisseau attaquant après avoir subi des dégâts, vous pouvez dépenser les  obtenues pour voler des ressources et des cartes Guilde au défenseur. Volez vos cibles une par une, en dépensant le nombre de  correspondant au **coût de raid**, indiqué au dessus des emplacements de ressource sur le plateau joueur ou dans le coin supérieur gauche des cartes Guilde (page 17).



Mikah dépense ses   pour voler 1 Matériau et 1 Arme du plateau joueur de Lotus.

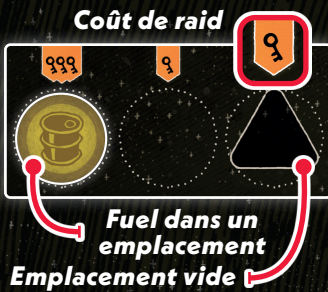
Si elle avait obtenu 1  de plus, elle aurait pu voler la Relique à la place.

Votre **Prélude** commence quand vous jouez une carte action et se termine dès que vous dépensez un point d'action de votre carte.

Vous ne pouvez pas dépenser de ressources si vous passez l'initiative ou si vous n'avez pas de cartes.

Pour les Armes, considérez que vous ajoutez "Combattre" à la carte jouée. Cela vous permet d'utiliser vos points d'action pour combattre, mais vous n'obtenez pas d'action supplémentaire.

Les Armes ne peuvent pas transformer les actions de vos autres ressources en action Combattre.



Vous pouvez ouvrir des emplacements de ressource en construisant des cités !

Coût de raid

Type

INGÉNIEURS LOYAUX

Si vous **Provoquez un Outrage**, gardez cette carte.
 Vous pouvez dépenser vos ressources comme si c'était des Matériaux.
 Ignorez l'Outrage quand vous dépensez des Matériaux pour leur action de Prélude.

BC GUILDE 01

RESSOURCES

Pendant le Prélude de votre tour (page 20), vous pouvez dépenser autant de jetons ressource que souhaité pour effectuer leurs actions si vous le souhaitez :

	Matériau : Effectuez une action Construire ou Réparer.
	Fuel : Effectuez une action Se déplacer.
	Arme : Pendant ce tour, vous pouvez dépenser n'importe quels points d'action de votre carte jouée pour effectuer des actions Combattre.
	Relique : Effectuez une action Sécuriser.
	Psionique : Effectuez une action indiquée par la carte de Meneur.

Vos ressources sont stockées dans vos emplacements de ressource. Quand vous prenez ou qu'on vous donne une ressource, placez-la dans l'un de vos emplacements de ressource vide. Pour cela, vous pouvez réarranger vos ressources dans vos emplacements de ressource comme bon vous semble, mais vous devez défausser les ressources qui ne peuvent pas être placées.

Si une cité est renvoyée sur votre plateau joueur et recouvre un emplacement de ressource, réarrangez et défaussez vos ressources en surplus comme indiqué ci-dessus.

Chaque emplacement de ressource possède un **coût de raid** : le nombre de que l'attaquant en combat doit dépenser pour voler la ressource.

Certaines cartes indiquent qu'elles peuvent stocker des ressources. Ces ressources peuvent être dépensées et comptent pour accomplir les ambitions. Elles ne peuvent être volées sauf indication explicite. Si une carte qui stocke des ressources est volée, les ressources y restent. Si elle est enterrée, défaussée ou jetée, les ressources sont renvoyées dans la réserve.

CARTES GUILDE

Vous pouvez gagner des cartes Guilde en les influençant dans la Cour puis en les sécurisant (page 13).

Une carte Guilde possède 3 caractéristiques : son **type**, ses **règles** et son **coût de raid**.

Type : Il correspond à l'une des 5 ressources. Cet icône compte pour accomplir des ambitions tout comme les ressources - les cartes Matériau et Fuel comptent pour l'ambition d'Abondance, les cartes Relique pour l'ambition de Protection, et les cartes Psionique pour l'ambition d'Emprise. Les cartes Arme ne comptent pour aucune ambition.

Règles : Les cartes Guilde donnent accès à de nouvelles actions et à des modificateurs (page 20).

Coût de raid : Il indique combien de un attaquant doit dépenser en combat pour voler la carte.

= METTRE FIN À UN CHAPITRE =

Un chapitre prend fin quand tout le monde arrive à court de cartes action ou quand tous les joueurs avec des cartes ont passé l'initiative. Résolvez alors les étapes suivantes.

ÉTAPE 1 : VÉRIFIER LES AMBITIONS

Vérifiez chaque ambition qui contient au moins un marqueur ambition dans sa case sur le plateau.

- ♦ **Abondance** : Posséder le plus d'icônes Fuel et Matériau en comptant les ressources et les cartes Guilde.
- ♦ **Tyrannie** : Détenir le plus de Captifs sur son plateau joueur (*gagnés en taxant et en sécurisant*).
- ♦ **Triomphe** : Détenir le plus de Trophées sur son plateau joueur (*gagnés en combattant*).
- ♦ **Protection** : Posséder le plus d'icônes Relique en comptant les ressources et les cartes Guilde.
- ♦ **Emprise** : Posséder le plus d'icônes Psionique en comptant les ressources et les cartes Guilde.

Le joueur qui obtient la **première place** remporte l'ambition, il gagne la valeur de Pouvoir la plus haute de chaque marqueur ambition placé dans la case correspondante.

Le joueur qui obtient la **seconde place** gagne la valeur de Pouvoir la plus basse de chaque marqueur ambition placé dans la case correspondante.

Indiquez le Pouvoir que vous avez gagné en avançant votre marqueur Pouvoir sur la piste en bas du plateau.

Egalités : En cas d'égalité pour la première place, tous les joueurs à égalité obtiennent la seconde place. En cas d'égalité pour la seconde place, les joueurs à égalité ne gagnent aucun Pouvoir.

Éligibilité : Vous ne pouvez pas gagner de Pouvoir grâce à une ambition si vous n'avez aucun des éléments qu'elle demande. (*Par exemple, si Triomphe est déclarée mais que personne n'a de Trophées, personne ne gagne de Pouvoir pour cette ambition.*)

Bonus de Pouvoir des cités : Chaque fois que vous remportez une ambition (*première place sans égalité*), gagnez du Pouvoir supplémentaire si vos emplacements de cité "par ambition remportée" sont visibles sur votre plateau joueur. Gagnez +2 Pouvoir si "+2 par ambition remportée" est découvert, +5 Pouvoir s'ils sont découverts tous les deux.



Case de l'ambition d'Abondance



Cases Trophées et Captifs

Première place



2^{de} place ou égalité pour la 1^{ère}



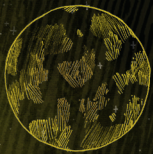
Bonus de Pouvoir des cités

Vous pouvez gagner le bonus de Pouvoir des cités une seule fois par ambition, peu importe le nombre de marqueurs dans la case.



Abondance vaut 7 de Pouvoir si remportée. Mikah possède 1 Fuel et 1 carte Guilde des Matériaux, et Dane possède 2 Matériaux. Ils sont à égalité et gagnent chacun 3 de Pouvoir.

Mikah aurait pu gagner 2 de Pouvoir supplémentaire grâce à son emplacement vide "+2 par ambition remportée", mais elle ne l'obtient pas car elle est à égalité pour la 1^{ère} place.



Les spatioports et vaisseaux sont renvoyés dans les réserves de leurs propriétaires.

Les cités sont renvoyées sur les emplacements de cité vides les plus à droite des plateaux de leurs propriétaires.



Six cartes !



VÉRIFIER LES AMBITIONS À 2 JOUEURS :

Lors de la mise en place pour 2 joueurs, 6 ressources correspondant aux planètes hors-jeu sont placées dans les cases d'ambitions.

Pour marquer les points, comptez ces ressources comme si un troisième joueur les possédait. Les Armes dans la case Triomphe comptent comme des Trophées. Pour tout le reste, ces ressources sont considérées hors-jeu.

ÉTAPE 2 : MAINTENANCE ET HAUSSE DE L'AMBITION

Si l'ambition de Triomphe a été vérifiée, renvoyez tous les Trophées.

Si l'ambition de Tyrannie a été vérifiée, renvoyez tous les Captifs.

Renvoyez tous les marqueurs ambition en haut de la section Ambitions du plateau.

Retournez le marqueur ambition avec la **valeur de Pouvoir la plus basse** qui n'a pas encore été retourné sur son côté avec sa valeur haute.

ÉTAPE 3 : TERMINER LA PARTIE OU AVANCER D'UN CHAPITRE

La partie prend fin si un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent **27 de Pouvoir** à 4 joueurs, **30** à 3 joueurs, ou **33** à 2 joueurs ou bien si le marqueur chapitre se trouve sur la 5^{ème} case.

Si la partie se termine, le joueur avec le plus de Pouvoir est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le premier dans l'ordre du tour.

Sinon, avancez le marqueur chapitre d'une case.

ÉTAPE 4 : PIOCHER DES CARTES

Mélangez toutes les cartes action. Chaque joueur pioche **6 cartes action** pour constituer sa main.

Défaussez toutes les cartes action restantes, **faces cachées**, dans la pile de défausse du plateau, puis mélangez-la.

Le joueur avec l'initiative débute le chapitre suivant !

MULLIGAN À 2 JOUEURS

Dans les parties à 2 joueurs, après avoir pioché, le joueur **sans** l'initiative peut défausser sa main de 6 cartes action pour piocher une nouvelle main de 6 cartes action. Il doit alors garder cette nouvelle main.



AUTRES ACTIONS

ACTIONS DE PRÉLUDE

De nombreuses cartes et toutes les ressources (page 17) offrent des **actions de Prélude**.

Sur les cartes, ces actions commencent par **"Prélude :"**

Votre Prélude commence une fois que vous avez joué une carte action et se termine dès que vous dépensez un point d'action de la carte jouée.

Vous pouvez effectuer autant d'action de Prélude que vous souhaitez, avec deux limites :

- ♦ Les ressources dépensées au Prélude sont renvoyées dans leurs réserves à la **fin** de votre Prélude, vous ne pouvez donc pas les regagner.
- ♦ Vous ne pouvez pas utiliser une action de Prélude d'une carte que vous avez sécurisée de la Cour lors de ce même Prélude.

Certaines actions de Prélude sur des cartes vous demandent de défausser la carte. Placez-la face visible dans la pile de défausse de la Cour.

NOUVELLES ACTIONS

Certaines cartes peuvent vous donner accès de **nouvelles actions** suivies du nom d'une action de base entre parenthèses, comme par exemple **Assassiner (Combattre)**.

Lorsque vous voulez effectuer cette action de base, en dépensant un point d'action ou une ressource qui n'est pas sous Outrage, vous pouvez choisir d'effectuer cette nouvelle action à la place.

MODIFICATEURS

Des cartes peuvent vous donner des **modificateurs** pour les actions de base, qui sont indiquées en **gras**, comme dans "En **combat**, prenez 1 dé supplémentaire."

Les modificateurs ne modifient pas les nouvelles actions, mais ils modifient les actions de base contenues dans ces nouvelles actions.

Les modificateurs affectent aussi certaines étapes importantes du jeu comme la **mise en place** (page 4-5), **vérifier les ambitions** (Étape 1, page 18), **déclarer une ambition** (page 9) et **saisir l'initiative** (page 10).



Prélude : Vous pouvez placer cette carte à côté d'une carte Administration jouée face visible lors de cette manche.

À la fin de la manche, défaussez cette carte et ajoutez la carte Administration à votre main.

BC

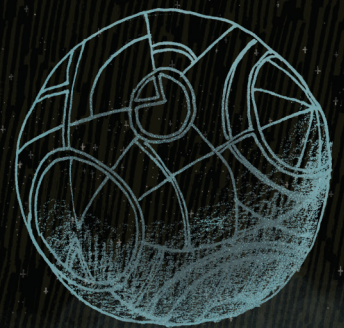
GUILDE

04

Avant les actions de Prélude, vous devez choisir ou non de déclarer une ambition ou de saisir l'initiative.

Par exemple, si vous dépensez un point d'action pour faire l'action Combattre, vous pouvez Assassiner à la place. Vous pouvez aussi faire ceci si vous avez dépensé une Arme pendant votre Prélude.

Par exemple, la carte Savoirs Structures Vivantes dit "Nourrir (Construire) : taxez une cité Loyale." Dans ce cas les modificateurs de Construire ne modifient pas Nourrir, mais les modificateurs de Taxer modifient l'action Taxer qu'elle contient.



HÉROS & SAVOIRS



Carte Savoirs



Ressources et pièces de départ du Héros

Après avoir joué une partie ou deux, vous serez prêts à jouer avec **Héros & Savoirs** ! Ce module donne aux joueurs des capacités uniques qui sortent des sentiers battus, mais qui peuvent être difficiles à prendre en main si vous débutez.

Un conseil, ne jouez pas votre première partie avec Héros & Savoirs.

- ♦ Votre **carte Héros** vous donne des capacités uniques, et des pièces et ressources de départ spécifiques.
- ♦ Les **cartes Savoirs** donnent des capacités permanentes. Elle n'ont pas d'icône de guilde ni de coût de raid, elles ne peuvent donc pas être comptées pour les ambitions ou volées.

MISE EN PLACE

Remplacez les étapes N à O de la mise en place (page 5) par les suivantes :

Prenez au hasard autant de **cartes Savoirs** et de **cartes Héros** que le **nombre de joueurs plus un**. Étalez-les en deux rangées face visible.

Dans le sens inverse du tour - commencez par le joueur à droite de celui avec l'initiative, puis dans le sens anti-horaire - chaque joueur peut choisir soit 1 carte Héros, soit 1 carte Savoirs.

Continuez ainsi jusqu'à ce que chacun d'entre vous ait pris exactement 1 carte Héros et 1 carte Savoirs. Vous ne pouvez pas prendre une carte Héros si vous en avez déjà une, de même pour une carte Savoirs.

Chaque joueur place ses pièces de départ **comme indiqué dans les cases A, B et C de sa carte Héros**. Les points sous la silhouette de vaisseau indiquent le nombre de vaisseaux à placer.

Chaque joueur gagne les **2 jetons ressource indiqués sur sa carte Héros** et les place respectivement dans les 2 emplacements de ressource les plus à gauche. Enfin, si certains Héros indiquent une mise en place complémentaire, effectuez-la dans l'ordre du tour.

Le Mystique débute avec un Psionique et une Relique

Il a l'initiative, donc il place 3 vaisseaux et une cité en 1A, 3 vaisseaux et un spatioport en 1B, et 2 vaisseaux en 1C.



Vous pouvez ajouter autant de cartes Savoirs que souhaité, mais vous prenez le risque de surcharger tout le monde. Soyez vigilants !

Si vous voulez augmenter davantage le chaos et les singularités, vous pouvez laisser les joueurs choisir une seconde carte Savoirs. Ajoutez simplement 1 carte Savoirs supplémentaire par joueur à la rangée de départ et continuez à choisir jusqu'à ce que chacun d'entre vous ait pris 1 carte Héros et 2 cartes Savoirs.

PRÉCISIONS

Cette section couvre des parties plus techniques du jeu.

DÉPARTAGE & CHOIX DE L'ORDRE

Si vous avez une égalité et que la méthode de départage n'est pas spécifiée, départagez selon l'ordre du tour. De même, si des joueurs doivent prendre des décisions et que vous n'êtes pas certain de l'ordre à suivre, résolvez-les dans l'ordre du tour. (Commencez par le joueur avec l'initiative puis dans le sens horaire).

Si plusieurs choses arrivent en même temps, mais doivent être résolues dans un ordre particulier, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre de résolution. Si ce n'est le tour de personne, le joueur avec l'initiative choisit.

ÉLIMINATION & CONCESSION

Rarement, un joueur n'aura ni spatioport ni vaisseaux sur le plateau. Si cela arrive, il place 3 vaisseaux intacts dans n'importe quelle porte à la fin de son tour.

Quelquefois, plutôt dans les parties à 2 joueurs, il peut être clair qu'un joueur va gagner. Vous êtes libres de concéder la victoire !

PIÈCES & LIMITES DE PIÈCES

Les pièces sont limitées par le contenu de la boîte, à une exception : si vous avez besoin d'un agent à placer sur un emplacement d'Outrage mais que vous n'en avez pas, utilisez une pièce de remplacement jusqu'à ce qu'un agent soit disponible dans votre réserve.

Si une règle vous fait **placer** une pièce, cela fait référence à des pièces intactes Loyales par défaut.

Les pièces que vous **placez** et **renvoyez** sont prises et retournent dans leur réserve d'origine par défaut, à l'exception des cités : les cités sont prises et retournent sur l'emplacement de cité vide le plus à droite du plateau du propriétaire. (Souvenez-vous, les pièces vont souvent dans les Trophées et Captifs au lieu de retourner aux réserves.)

Si vous devez **placer** ou **renvoyer** plus de pièces qu'il n'est possible, faites-le autant que possible.

Si vous **remplacez** une pièce, renvoyez-la et placez-en une autre au même endroit. Si la pièce renvoyée était endommagée, la pièce placée l'est également. (Remplacer une pièce ne la détruit pas.)

HIÉRARCHIE DES RÈGLES

Ce livret de règles prime sur les aides de jeu et les plateaux joueurs.

Les cartes priment sur ce livret de règles, mais toute règle qui utilise le terme "**ne peut pas**" est absolue - aucune autre règle ne prime dessus sauf si explicitement formulée en utilisant le terme "**ignorer**". (Par exemple, "*Ignorez l'Outrage quand vous dépensez des Matériaux pour leur action de Prélude.*")

Les encadrés et le texte écrit en italique et entre parenthèses (comme ceci) sont des clarifications et des rappels sur lesquels priment les règles de base auxquelles ils font référence.

NÉGOCIATIONS

Les joueurs peuvent conclure des accords et des promesses, mais ils ne sont pas tenus de les honorer. Les joueurs ne peuvent pas se donner ou s'échanger de pièces à moins qu'une règle ne les y autorise.

INFORMATION PRIVÉE

Les joueurs ne peuvent pas montrer les cartes action qu'ils ont en main à qui que ce soit.

SOUPLESSE DE JEU

Bien que déclarer une ambition et saisir l'initiative se fasse normalement avant toute autre action, nous laissons en général les joueurs le faire pendant leur tour tant qu'une nouvelle information n'a pas été révélée - comme un jet de dés ou une pioche de carte - et que les modificateurs impliqués sont respectés. Ne vous embarrassez pas avec des détails techniques tant que ça ne change pas le jeu.

Arcs s'épanouit pleinement quand le jeu est fluide !

PILES DE DÉFAUSSE

Normalement, toutes les cartes action sont défaussées face cachée, même celles jouées face visible. Cela permet d'accélérer le jeu mais favorise les joueurs avec une bonne mémoire.

Si vous organisez un tournoi ou que vous voulez une partie encore plus stratégique (mais plus lente), vous pouvez séparer la pile de défausse en deux - une pour les cartes jouées face cachée, et une pour les cartes jouées face visible.

Si vous devez piocher dans la pile de défausse d'action, piochez dans la pile face cachée. Dans les rares cas où il n'y aurait pas assez de cartes, mélangez les piles ensemble avant de piocher.



GLOSSAIRE

Adjacent : Qui partage une bordure fine (**Le Plateau**, page 6).

Bâtiment : Cités et spatioports.

Capter : Placer la pièce désignée dans la case Captifs de votre plateau joueur.

Chapitre : La séquence pendant laquelle les joueurs jouent des manches jusqu'à ce qu'ils soient tous à court de cartes.

Contrôler : Vous contrôlez un système et ce qu'il contient si vous y possédez plus de vaisseaux intacts que chaque Rival. En cas d'égalité, personne ne contrôle le système.

Dépenser : En référence à une ressource, renvoyer la ressource dépensée dans sa réserve.

Détruire : Renvoyer une pièce intacte ou endommagée depuis le plateau. (*Elle va souvent dans la case Trophées.*)

Donner : Ajouter la pièce désignée à la zone de jeu d'un Rival.

Échanger : Donner la pièce désignée et prenez la pièce désignée, cela se produit au même moment.

Enterrer : Placer en dessous de la pioche Cour.

Endommagé : Non *intact* - un vaisseau couché sur le côté ou un bâtiment sur son côté plus sombre.

Gagner : Ajouter la pièce désignée à votre zone de jeu **depuis sa réserve**. (*Vous ne pouvez pas gagner quelque chose si sa réserve est vide.*)

Hors-jeu : On ne peut pas interagir avec.

Infliger un dégât : Modifier l'état d'une pièce intacte sur le plateau ou retirer une pièce endommagée du plateau.

Intact : Non *endommagé* - un vaisseau debout ou un bâtiment sur son côté entièrement coloré.

Loyal : Qui est de votre couleur de joueur.

Manche : La séquence pendant laquelle chaque joueur joue un tour.

Nettoyer : Renvoyer toutes les pièces des zones désignées.

Ordre du tour : Commence par le joueur avec l'initiative puis continue dans le sens horaire.

Pièce : Tout composant du jeu.

Placer : Voir **Pièces et Limites de Pièces** (page 22).

Prélude : Voir **Actions de Prélude** (page 20).

Prendre : Ajouter la pièce désignée à votre zone de jeu.

Remplacer, Renvoyer : Voir **Pièces et Limite de Pièces** (page 22).

Réserve : La réserve générale contient les ressources et d'autres pièces partagées. Les réserves des joueurs contiennent leurs vaisseaux Loyaux et leurs agents.

Retirer du jeu : Mettre *hors-jeu* de manière permanente.

Rival : De la couleur d'un autre joueur. Quand utilisé seul, fait référence à un autre joueur.

Saisir l'initiative : Prendre le pion initiative. Vous ne pouvez pas le faire si vous avez déjà le pion initiative ou si quelqu'un a déjà saisi l'initiative lors de cette manche.

Tour : La séquence pendant laquelle un joueur joue une carte action et peut effectuer des actions.

Vide : Qui n'a aucune pièce à l'intérieur ou dessus.

Voler : Ajouter la pièce désignée à votre zone de jeu **depuis la zone de jeu d'un Rival**. (*Cela est différent de prendre car certaines règles empêchent le vol.*)

Zone de jeu : Sur et autour de votre plateau de jeu. (*La plupart des pièces vont dans des endroits spécifiques de votre zone de jeu.*)

CRÉDITS

Conception : Cole Wehrle

Illustration : Kyle Ferrin

Edition : Joshua Yearsley

Conception Graphique : Pati Hyun (directrice) avec Kyle Ferrin, Cole Wehrle, et Joshua Yearsley

Développement : Cole Wehrle et Joshua Yearsley (co-développeurs) avec Nick Brachmann

Équipe d'édition : Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Clay Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Andrea Francisco, et Anne Kinner

Contractuels et stagiaires d'été : Cory DeVore (modeleur 3D), Jeff Fraser (relecture), George Georgeadis (producteur vidéo Kickstarter), Emily Mattingley (assistante conception graphique), Alita Robertson (assistante de production), Amanda Valentine (éditrice de copie); Q. Bryant and Dylan Kistler (stagiaires en production); Sam Buan, Michael Cauthorn, et Finn Powers-Tiffin (stagiaires playtesteurs)

Playtesteur et relecteurs : Nathan Adams, Jo Attwood, Celena Baker, Dominik Batók, Todd Berman, Q. Bryant, Sam Buan, Cat Bult, Christina Berkley, Luke Bridwell, Ran C, Brenda Carrasco,

Michael Cauthorn, Lili Chin, Jacob Church, Joshua Clark Orkin, Benjamin Cochrane, Justin Dowd and the Brass Cat crew, Erin, Zane Fisher, Andrew Grimes, Tonke Groot, Lily Gould, Daniel Hallinan, Haze, Sophia Hercher, April Higgins, Kevin Hulse, John Keller, Dylan Kistler, Ben Lang, Patrick Lefebvre, JC Lumsargis, Jai Manacsca, jermcurry, Jules Marciano, Vixen Martin, Arthur McCool, Kirby Morris, Caitlin Moran, Joe Moran, Paul Mussoni, Elias Nichols, Hung Nguyen, Nathaniel Olin, Mark Overstreet, Finn Powers-Tiffin, Daniel Preston, Kristopher Reynolds, Alita Robertson, Arden Rogow-Bales, Malachi Ray Rempen, Evan Rowland, Gueric Samples, Marius Schneider, Jaden Servant, S.P. Shaman, Sarah Shirley (Sarai), Mar Hepto, Matilda Simonsson, Charles Simon, Nicole Smith, Matt Snow, Kiaran Smalldon, Frack the Snail, Francis Snyder, Rho Sternjäger, turmoilbyrd, uropb, Samuel Vriezen, Steve Owen, Jackson Wray, Drew Wehrle, Chris Weidner, et beaucoup d'autres !

Traduction et Relecture : FRoot Lab' - Alex L'Arbre / Arnaud Mahg / Arthur Flatazutte / Boris / Mathieu Boyo

Mise en page : Axel Mahé Aka Supacatone

L'équipe du FRoot Lab' remercie les joueurs de la communauté francophone Root & co pour leur aide et leur soutien lors de la traduction.

INDEX

- Actions, 8, 10, 20
 - Combattre, 14
 - Construire, 12
 - Influencer, 13
 - Réparer, 13
 - Se déplacer, 13
 - Sécuriser, 13
 - Taxer, 12
- Action (cartes), 8–11
- Adjacence, 6 (Le plateau)
- Ambitions, 18
 - Déclarer, 9
 - Vérifier et gagner du Pouvoir, 18
- Captifs, 7
 - Et vérifier Tyrannie, 18
 - Prendre, 12 (Taxer), 13 (Sécuriser)
 - Renvoyer, 19 (Étape 2)
- Cités
 - Bonus de Pouvoir, 18
 - Emplacements de ressource, 7
 - Taxer des ressources, 12 (Taxer)
- Contrôler, 7
 - Et bâtiment endommagé, 12
 - Et déplacement en Catapulte, 13
 - Et taxer les Rivaux, 12
- Cour, 7
 - Piller, 16
 - Placer des agents, 13 (influencer)
 - Sécuriser des cartes, 13 (Sécuriser)
- Dégâts, 14
- Départages, 22
- Dés (symboles), 14
- Endommagé
 - Et contrôle, 7
 - Infliger et subir des dégâts, 14
 - Réparer, 13
- Guilde (cartes), 17
- Héros et Savoirs (cartes), 21
- Initiative
 - Changer en fin de manche, 11
 - Passer, 8
 - Saisir, 10
- Intercepter, 14 (Étape 4.2)
- Négociations, 22
- Ne peut, 22 (Hiérarchie des règles)
- Outrage, 16
- Partie à 2 joueurs, 4, 19
- Passer l'initiative, 8
- Pièces
 - Construire, 12
 - Endommager et détruire, 7, 14
 - Limites (de), 22
- Planètes, 6 (Le plateau)
- Plateau, 6
- Portes, 6 (Le plateau)
- Pouvoir, 18–19
- Prélude (actions de), 20
- Provoquer l'Outrage, 16
- Raid (coût de), 16, 17
- Raid (effectuer un), 16
 - Dés (limite de), 14
- Ressources, 17
- Saisir l'initiative, 10
- Secteurs, 6 (Le plateau)
- Spatioports
 - Construire des vaisseaux, 12
 - Déplacement en Catapulte, 13
- Systèmes, 6 (Le Plateau)
 - Adjacence, 6
 - Se déplacer vers, 13
- Trophées, 7
 - Et vérifier Triomphe, 18
 - Prendre, 7, 14
 - Renvoyer, 19 (Étape 2)

APPRENEZ VITE, JOUEZ VITE!

Si vous voulez apprendre Arcs en regardant une vidéo règles (en anglais), utilisez le QR code ci-dessous. Vous pouvez aussi la trouver dans la section Ressource pour Arcs sur notre site :

ledergames.com/arcs



Besoin d'une pièce de remplacement ?

support.independent-publishers-alliance.org

Pour en savoir plus sur Arcs :

ledergames.com/arcs



Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !

Publishing Technology & Solutions
1 Chemin de la Coume,
09 300 LAVELANET

