

Galaxy: The Dark Ages – Aide de jeu

Préparation

1. Distribuer 5 bases à chacun des joueurs
2. Aligner au hasard les 8 mondes
3. Chaque joueur lance un dé, le plus fort distribue 8 cartes à chaque joueur, le restant constitue la pioche
4. Le joueur ayant fait la distribution commence par faire une proposition d'enchère qui peut être dépassée par le joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde passe ou que l'on atteigne 10.
5. Le joueur avec la plus haute proposition commence son tour en jouant la carte promise.
6. Le jeu continu ensuite dans le sens horaire

Tour de jeu

1. **Phase Action:** A votre tour exécuter les actions suivantes dans n'importe quel ordre

---> A chaque tour, vous devez jouer une des actions du groupe A (sauf si vous n'avez plus de carte vaisseau en main)

- A1. **Poser une carte vaisseau** sur le monde correspondant
- A2. **Défausser une carte vaisseau** d'un monde mort
- A3. **Placer une base secrète** - pour cela poser une base sur une carte vaisseau face cachée (rapporte 5 points en fin de partie). Cette action n'est possible qu'une seule fois et lors du premier round uniquement. Vous ne pourrez pas jouer les actions B ou C ce tour.

---> Vous pouvez ensuite continuer votre tour par les actions suivantes :

- B. **Poser une base ou révéler votre base secrète** - Placer une de vos bases restantes sur une place disponible au dessus de la ligne en cours, ou révéler votre base secrète qui est placée au dessus du monde choisi, tout en haut. La carte vaisseau utilisée pour votre base secrète retourne dans votre main.
- C1. **Utiliser le pouvoir du vaisseau**
- C2. **Combat** - 1 opportunité par carte *fleet ship* (6-10) de même valeur dans la ligne courante ou lorsqu'une carte *fleet ship* couvre une carte vaisseau. Vous gagnez aussi 1 opportunité de combat lorsque vous jouez une carte *fleet-ship* dans la colonne Imperials et que vous êtes gouverneur Imperials. Les opportunités s'additionnent.
- D. **Jouer une carte Technologie** - cette carte reste en jeu jusqu'à la fin du round (sauf si la carte contredit cette règle).

2. **Phase Pouvoir du Gouverneur** - Si vous étiez Gouverneur du monde où vous avez joué votre carte vaisseau, vous pouvez utiliser ses pouvoirs (sauf dans le cas des Cylor, Divergence, Kha' Farjimmn dont le pouvoir est joué à un autre moment du tour). Pour devenir Gouverneur d'un monde, il faut dépasser en influence le gouverneur actuel.

Pouvoir des Gouverneurs

- Cylor** -> recycler 3 cartes d'un monde mort - Avant de piocher votre carte à la fin de votre tour, vous pouvez échanger 3 cartes de mondes morts contre 3 cartes de la pioche.
- Divergence** -> permet de jouer une seconde carte - Après avoir joué votre carte vaisseau, vous pouvez en jouer une deuxième dans une autre colonne.
- Ecup Contract** -> Prendre une carte d'un adversaire - Piochez au hasard une carte d'un joueur adverse, si elle vous intéresse échangez la contre une des votre, sinon rendez la au joueur concerné.
- Erithizonian** -> Déplacer une carte Ally - Permet de déplacer une carte Ally du round dans une colonne de votre choix.
- Felowi** -> Prendre une carte d'une ligne précédente - Vous pouvez récupérer une carte dans la colonne Felowi et l'ajouter à votre main.
- Imperials** -> 1 opportunité de Combat - Vous gagnez une opportunité de combat lorsque vous jouez une carte *fleet ship* (6-10) dans cette colonne.
- Kha'Farjimmn** -> Jouer une carte face cachée - Permet de poser une carte vaisseau face cachée dans cette colonne.
- Myrmidon** -> Oter la moitié des cartes d'un adversaire - Piochez au hasard la moitié (arrondir au nombre supérieur) des cartes d'un joueur, placez-les sans les regarder dans sa réserve.
- Ally** - Ces cartes peuvent être placées sur n'importe quel monde pour activer le pouvoir du Gouverneur.

Pouvoir des vaisseaux

- Nova (0)** - Ne peut être attaqué par un autre vaisseau
- Drone (1)** - Permet de piocher au hasard une carte du Gouverneur de ce monde, regardez-la et placez la dans la réserve du joueur..
- Shuttle (2)** - Vous pouvez refuser la 1ère carte piochée et en prendre une autre.
- Transport (3)** - Vous pouvez augmenter l'influence d'une base dans cette colonne.
- Assault Craft (4)** - Vous pouvez diminuer l'influence d'une base dans cette colonne.
- Raider (5)** - Vous pouvez prendre une carte au hasard dans la main du gouverneur.
- Fleet Ships (6-10)** - Permet d'attaquer d'autres vaisseaux ou bases avec celui-ci si vous avez des opportunités d'attaques.

Cartes Technologie

- Phaser Banks** - Lors d'un combat, +2 à votre lancer de dé jusqu'à la fin du round
- Screens** - Vos vaisseaux sont invulnérables jusqu'à la fin du round
- Sensors** - A votre tour vous pouvez lancer 2 dés, si le résultat est inférieur ou égal à la valeur du vaisseau joué, tous les joueurs (sauf vous) doivent révéler leur base secrète si elle appartient au monde ou vous venez de poser votre vaisseau. Chaque joueur concerné récupère son vaisseau garnison et place sa base tout en haut de la colonne correspondante.
- Warp drive** - Récupérez de la ligne précédente la carte visible du monde où vous venez de poser un vaisseau (à chaque tour et jusqu'à la fin du round). Si vous jouez plusieurs cartes lors de votre tour, vous pouvez récupérer les cartes correspondantes.
- Advanced processing** - Piochez immédiatement 3 cartes puis défaussez cette carte technologie

3. **Phase Rédition d'un monde** - Si une carte vaisseau est posée devant chacun des mondes du round, le monde possédant le vaisseau de plus faible valeur disparaît de la galaxie et est supprimé de la partie. En cas d'égalité, le round continue jusqu'à ce qu'un seul monde possède la plus faible valeur.
 - **Spoils of victory** - Le Gouverneur du monde possédant la carte vaisseau la plus forte peut promouvoir une de ses bases ou affaiblir une base adverse de cette colonne.
4. **Piocher** une carte (sauf si la pioche est épuisée) ou récupérer toutes les cartes de votre réserve.

Combat

- **Vaisseau / Vaisseau** - La carte vaisseau adverse est détruite si la valeur de la carte d'attaque + 2 dés est supérieure à la valeur de la carte de défense + 2 dés.
- **Vaisseau / Base** - N'importe quelle base visible d'une colonne ne possédant pas de vaisseau dans le round peut être attaquée. Pour se défendre il faut obtenir avec deux dés plus que la valeur du vaisseau d'attaque. Si le défenseur échoue, la base est déplacée sur la ligne inférieure.
- **Contre-attaque** - Si le défenseur réussit à repousser l'attaque, il peut contre-attaquer. Un monde sans Gouverneur contre-attaque toujours.

Fin de partie

- La partie se termine au bout de 5 rounds, lorsqu'il ne reste plus que 3 mondes survivants.
- Chacune des bases au dessus de la première ligne rapporte 5 points, 4 points sur la ligne inférieure, etc...
- Le joueur possédant le plus de points d'influence gagne la partie.

Quelques points de stratégie

- Jouez vos bases le plus tôt possible - permet d'optimiser l'influence de vos bases.
- Poser une base secrète - La plupart des parties sont gagnés par des joueurs ayant correctement joué une base secrète.
- Faites des alliances - Un monde aura d'autant plus de chance de survivre si plusieurs joueurs le défendent.