

TINY EPIC GALAXIES

Un microjeu de conquête galactique
de Scott Almes

2-4 Joueurs, 30 minutes

Histoire :

Votre Galaxie est surpeuplée & ses habitants regardent les étoiles. Il est temps pour votre empire de s'étendre au-delà de ses frontières. Vous allez agrandir votre flotte, étendre votre influence, & coloniser des planètes au nom de la conquête intergalactique. Mais vous n'êtes pas le seul empire à vouloir s'étendre. Des rivaux opportunistes d'autres galaxies ont les mêmes ambitions, & même l'espace n'est pas assez vaste pour qu'elles se concrétisent toutes. Si vous manœuvrez stratégiquement votre flotte, sélectionnez les bonnes planètes, & dupez vos adversaires, vous pourrez contrôler le multivers, laissant vos rivaux flotter sur des astéroïdes à la dérive.

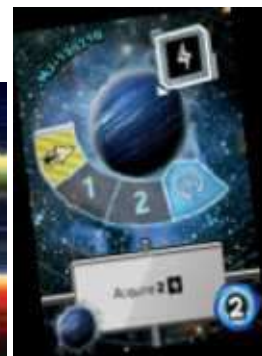
OBJECTIF :

Les Empires Galactiques font la course pour coloniser les planètes nouvellement découvertes. Gagnez des Points de Victoire en colonisant des planètes & en augmentant le Niveau de votre Empire. Celui qui aura le plus de Points de Victoire à la fin de la partie sera le gagnant !

MATÉRIEL :



5 Fiches Galaxie (Galaxy Mats)



40 Cartes Planète (Planet Cards)



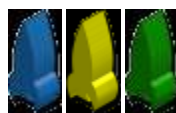
1 Fiche Contrôle (Control Mat)



12 Cartes Mission Secrète (Secret Mission Cards)



7 Dés Action (Action Dice)



20 Vaisseaux (Ships)



5 Pions Empire (Empire Tokens)



5 Pions Energie (Energy Tokens)



5 Pions Culture (Culture Tokens)

PRÉPARATION :

1. Donnez à chaque joueur 1 **Fiche Galaxie** de la couleur de son choix. Le verso de ces Fiches, les Galaxies Ennemies (Rogue), servent uniquement au Jeu Solo, décrit page 10.
2. Donnez à chaque joueur **4 Vaisseaux, 1 Pion Culture, 1 Pion Energie, & 1 Pion Empire** de leur couleur.
3. Les joueurs débutent avec **2 Vaisseaux** au centre de leur Galaxie, en position verticale. Ce sont leurs Vaisseaux de départ. Les 2 autres sont placés sur la Piste Vaisseaux, sur les cases numérotées entourées d'1 carré.
4. Les joueurs gardent trace de leurs niveaux Culture & Energie en plaçant les pions correspondants sur la Piste Ressources de leur Galaxie. Vous débutez avec **1 Culture & 2 Energies**.
5. Les joueurs gardent trace du Niveau de leur Empire grace au **Pion Empire** sur la Piste Empire de leur Galaxie. Le Niveau de l'Empire détermine le nombre de Dés & de Vaisseaux que vous pouvez utiliser durant votre Tour. Le Niveau de votre Empire vous rapporte aussi des Points de Victoire. Chaque Pion Empire débute sur la 1ère case de sa Piste affichant l'**icône étoile**.
6. Mélangez le paquet de **Cartes Planète**. Piochez-en 2 de plus que le nombre de joueurs & placez-les en ligne face visible au centre de la table. *Par exemple, à 3 joueurs, vous placerez 5 Planètes.* Ce sont les Planètes nouvellement découvertes, prêtes pour la colonisation. *Dans 1 partie à 5 joueurs, piochez seulement 6 Cartes Planète.*
7. Placez la **Fiche Contrôle** au centre de la table & les **7 Dés** à côté.
8. Distribuez à chaque joueur **2 Cartes Mission Secrète**. Chacun les regarde, en sélectionne 1 & la glisse sous sa Fiche Galaxie, défaussant l'autre. Ces cartes sont gardées secrètes jusqu'à la fin de la partie. Remettez les cartes Mission restantes dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le plus jeune joueur commence. Les joueurs jouent chacun leur Tour en sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur atteigne **21 Points de Victoire**. Puis continuez à jouer jusqu'au joueur de départ (qui ne fait pas 1 autre Tour).

Reportez-vous à la Piste Empire de votre Fiche Galaxie. Prenez le nombre de Dés octroyé par le Niveau de votre Empire, & jetez-les. *Par exemple, au 1er Tour, le 1er Joueur obtient 4 Dés & 2 Vaisseaux.*

Les Dés que vous jetez déterminent les Actions que vous pourrez faire ce Tour. Vous pouvez activer les Dés dans l'ordre que vous souhaitez.

Vous n'êtes pas obligé d'activer tous les Dés durant votre Tour.



ACTIVER LES DÉS

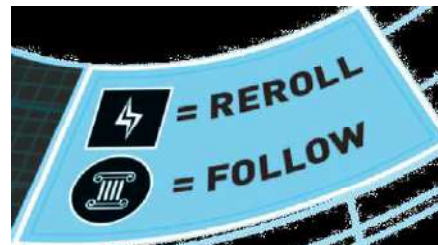
Pour utiliser l'Action d'1 Dé, placez-le sur la Baie d'Activation de la Fiche Contrôle & effectuez l'Action. 1 Dé ne peut pas être utilisé plus d'1 fois par Tour ; il doit rester dans la Baie d'Activation.




RELANCER LES DÉS

A tout moment durant votre Tour, vous pouvez relancer vos Dés qui n'ont pas encore été activés. **La 1ère Relance est gratuite** ; par la suite, chaque Relance coûte

1 Energie ().



SUIVRE 1 AUTRE JOUEUR

Au Tour d'1 autre Joueur, après qu'il ait activé 1 Dé, tous les autres joueurs ont 1 bref moment pour décider s'ils veulent Suivre cette Action. Pour Suivre, 1 Joueur doit dépenser **1 Culture** () & ainsi copier l'Action de ce Dé. Chaque Dé ne peut être Suivi qu'1 fois par Joueur. Les disputes de synchronisation doivent être résolues en sens horaire, à partir du joueur à gauche du Joueur Actif.

DÉPLACER 1 VAISSEAU

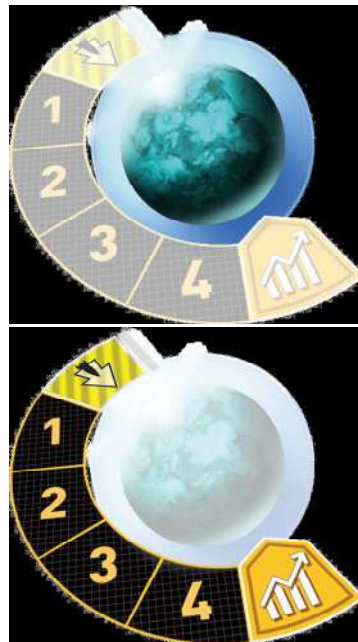
Déplacez 1 de vos Vaisseaux de sa Planète ou Galaxie actuelle vers 1 autre Planète. En arrivant sur 1 Planète, 1 Vaisseau peut faire **1 de ces 2 choses** :

1. Se poser à la surface de la Planète

Si vous posez 1 Vaisseau sur la Planète (position verticale), vous pouvez immédiatement **effectuer l'Action** indiquée en bas de la carte.

2. Rester en Orbite

Si vous restez en Orbite de la Planète, couchez votre Vaisseau en position de départ sur la **Piste Colonie** de la carte. Le Symbole en fin de Piste détermine quelle Action vous permettra d'avancer le Vaisseau sur la Piste : **Diplomatie ou Économie**. Le 1er joueur à atteindre la fin de la Piste colonisera la Planète.



Règles générales de Déplacement :

- Quand vous vous déplacez, vous devez changer de Planète.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer de la Surface à la Piste Colonie d'1 Planète, ni vice versa.
- Vous pouvez avoir 1 Vaisseau à la Surface & 1 autre sur la Piste Colonie de la même Planète.
- Plusieurs joueurs peuvent avoir 1 Vaisseau sur la même case d'1 Piste Colonie.
- Chaque Joueur ne peut avoir qu'1 Vaisseau par Piste Colonie.
- Chaque Joueur ne peut pas poser plus d'1 Vaisseau à la Surface d'1 même Planète.
- Plusieurs joueurs peuvent se poser à la Surface d'1 même Planète.
- Si à tout moment durant le jeu votre Vaisseau devient déplacé (displaced), il retourne sur votre Fiche Galaxie.
- Vous pouvez vous déplacer d'1 Planète à votre Galaxie.
- Plusieurs Vaisseaux peuvent atterrir dans votre Galaxie.
- Vous ne pouvez pas atterrir dans la Galaxie d'1 autre Joueur.

ACQUÉRIR DES RESSOURCES

Les Planètes peuvent produire 2 types de Ressources: **Energie & Culture**. Quand 1 Dé d'Acquisition de Ressource est activé, récupérez 1 Ressource par Vaisseau en Orbite ou à la Surface de ces Planètes. Les Vaisseaux sur votre Fiche Galaxie acquièrent de l'Energie. *Dans l'exemple à droite, le joueur va récupérer 2 Cultures de cette Planète 1 Dé d'Acquisition de Ressource est activé.*

Déplacez le Pion Culture ou Energie de la Piste Ressources en conséquence. Vous pouvez avoir au **maximum 7** de chaque Ressource. Si vous dépensez la totalité d'1 Ressource, retirez le Pion de votre Fiche Galaxie jusqu'à en acquérir d'autre.



PROGRESSION DE LA COLONISATION

Les Vaisseaux en Orbite autour d'1 Planète progressent sur sa Piste Colonie. Selon la Planète, vous devrez user de Diplomatie ou d'Économie pour le faire. Le Symbole de la dernière case de la Piste Colonie détermine l'Action à utiliser. Activez le Dé pour avancer 1 Vaisseau d'1 case sur la Piste.



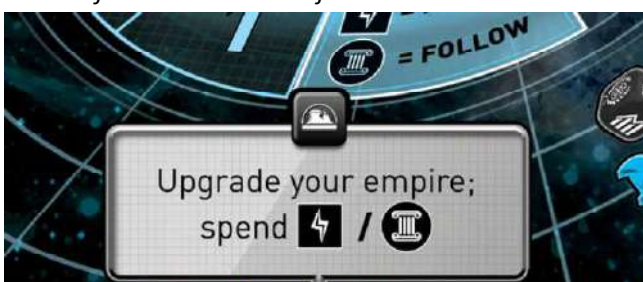
Coloniser les Planètes :

Lorsque vous atteignez le Symbole Diplomatie ou Économie en fin de Piste, vous avez colonisé la Planète ! Tous les Vaisseaux de la Carte retournent dans leur Galaxie d'origine. Prenez la carte Planète & glissez-la sous la section Action de votre Fiche Galaxie, de sorte que le texte & les points de valeur de la Planète restent visibles. Annoncez votre nouveau total de Points de Victoire. 1 nouvelle Carte Planète est alors piochée pour la remplacer.



UTILISER 1 COLONIE

Activez ce Dé pour effectuer soit l'Action de votre Fiche Galaxie, soit l'Action d'1 de vos Planètes colonisées. *Par exemple, dans la configuration à droite, vous pouvez utiliser 1 des 3 Actions listées. Pour des clarifications supplémentaires sur les Actions des Planètes, reportez-vous au fond de la boîte de jeu.*



Action de la Fiche Galaxie :

Améliorez votre Empire ; dépensez



Dépensez la quantité de Ressources figurant sur le prochain Niveau de votre Piste Empire. Ce coût doit être payé soit entièrement en Energie soit entièrement en Culture ; **vous ne pouvez pas les combiner**. Par exemple, pour passer du Niveau 2 à 3, vous devez dépenser 3 Energies ou 3 Cultures, pas 1 combinaison des 2.

Améliorer votre Empire vous rapporte des Points de Victoire & augmente le nombre de Dés & Vaisseaux que vous pouvez utiliser. Si vous gagnez 1 Vaisseau, placez-le immédiatement au centre de votre Galaxie. Ce Vaisseau peut être utilisé dans le même Tour. Si vous gagnez 1 autre Dé, il ne sera disponible qu'au début de votre prochain Tour. Annoncez votre nouveau total de Points de Victoire.

CONVERTIR LES DÉS

Le Convertisseur est utilisé pour changer la face d'1 Dé au choix du Joueur. Pour utiliser le Convertisseur, placez 2 Dés inactifs dans les 2 slots du Convertisseur, puis changez la face d'1 3ème Dé inactif selon votre choix. Vous pouvez faire cela 1 seule fois par Tour. Les 2 Dés dans le Convertisseur ne sont pas utilisés & ne peuvent pas être Suivis.



FINIR VOTRE TOUR

1 fois que vous avez activé l'ensemble de vos Dés, votre Tour est terminé. Les autres Joueurs ont 1 bref moment pour Suivre le dernier Dé activé. Retirez tous les Dés de la Fiche Contrôle, puis c'est au Tour du Joueur suivant en sens horaire.

FIN DE LA PARTIE

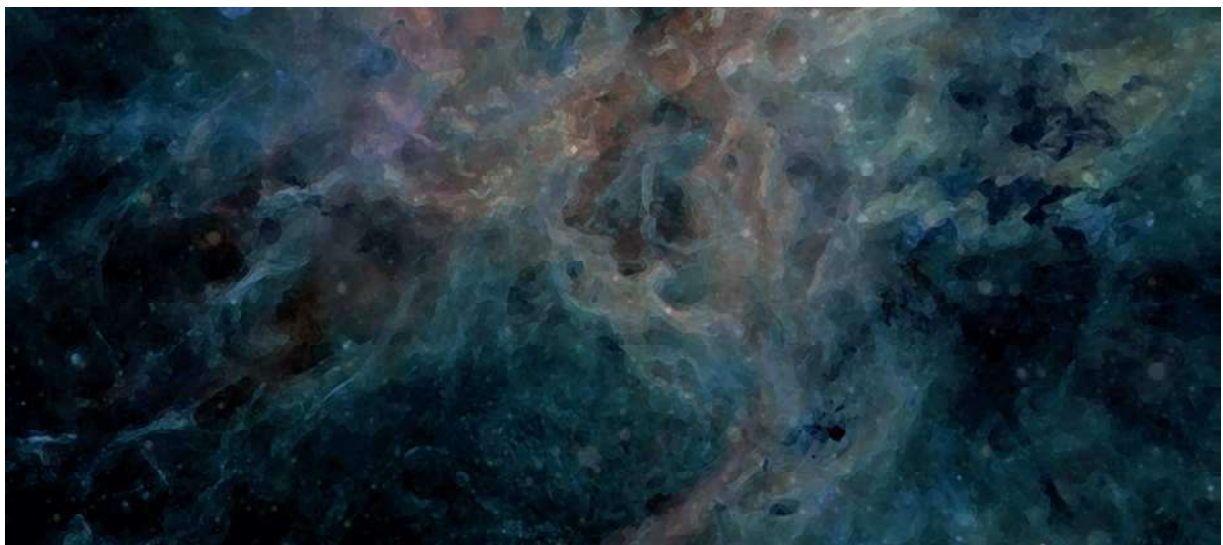
1 fois qu'1 Joueur atteint **21 Points de Victoire**, la fin du jeu est déclenchée. Les Points de Victoire des Missions Secrètes ne comptent pas dans le déclenchement de fin de partie. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les Joueurs aient eu le même nombre de Tours.

RÉVÉLER LES MISSIONS SECRÈTES

Après le dernier Tour du dernier Joueur, tous les joueurs révèlent leur carte Mission Secrète. Si 1 Joueur a terminé l'objectif de sa carte, il obtient les Points Bonus indiqués. Le Joueur ayant le plus de Points de Victoire l'emporte ! En cas d'égalité, le Joueur ayant le plus de Planètes colonisées est le gagnant. Si l'égalité persiste, le Joueur ayant le plus Ressources combinées est le gagnant. Si l'égalité persiste encore, profitez de votre victoire partagée.



Cyunicorn, 30/09/2015



LA GALAXIE DES VAURIENS - Règles Solo

Depuis les plus noires profondeurs de l'univers, une Galaxie Pirate s'élève du chaos. Ses habitants sauvages ont une seule mission : construire une armada pour conquérir toute vie dans le cosmos. Vous êtes le seul espoir de notre galaxie, Commandant! Vous devez seul diriger notre empire & utiliser notre puissance pour vaincre l'Armada des Pirates en approche. Si vous échouez, il n'y aura plus aucun endroit sûr pour nous parmi les étoiles.



PRÉPARATION

Préparez comme 1 Partie à 2 Joueurs normale, avec les exceptions suivantes :

- Sélectionner 1 Galaxie Pirate (Rogue) pour votre Adversaire, au lieu d'1 Fiche Galaxie normale.
- La Galaxie Pirate débute avec **zéro Energie & zéro Culture**, mais avec ses **4 Vaisseaux** au centre de sa Galaxie.
- Ne vous occupez pas des Cartes Mission Secrète.

Vous jouerez en premier. Vous jouez vos Tours comme d'habitude, mais la Galaxie Pirate utilise un ensemble de règles différentes...

ACTIONS DES PIRATES

Au Tour des Pirates, vous jetez 1 Dé à la fois. Placez le Dé dans la Baie d'Activation de la Fiche Contrôle, & faites l'Action. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que tous les Dés disponibles aux Pirates aient été jetés.

En dépensant **1 Energie & 1 Culture**, vous pouvez forcer les Pirates à relancer 1 Dé utilisable. Vous pouvez le faire autant de fois que vous avez de Ressources à dépenser.



Vous pouvez Suivre 1 Dé activé par les Pirates. Toutefois, si l'Action du Dé est inutilisable (comme 1 Action Déplacement sans Vaisseau disponible), le Dé est défaussé & ne peut pas être Suivi.

DÉPLACER 1 VAISSEAU PIRATE

Si des Vaisseaux sont toujours sur la Fiche Galaxie Pirate, déplacez-en 1 sur la Planète la plus à gauche qui n'a pas de Vaisseau Pirate en Orbite. Placez le Vaisseau sur la Piste Colonie de cette Planète. 1 Vaisseau Pirate ne se posera jamais à la Surface d'1 Planète.

PROGRESSION DE LA COLONISATION PIRATE

À chaque Action Diplomatie ou Économie, **avancez TOUS les Vaisseaux Pirates** concernés d'1 case. Les Planètes colonisées sont placées sous sa Fiche Galaxie comme d'habitude.

ACQUÉRIR DES RESSOURCES

Les Pirates acquièrent des Ressources comme 1 Joueur, sauf que leur Galaxie produit à la fois de l'Energie & de la Culture. À la fin de son Tour, si 1 Pion Ressource est au niveau maximal, 1 Action Spéciale se produit :



- **À Energie max** - La Galaxie Pirate modernise son Empire. Après cela, remettez le Pion Energie à zéro (hors de la Fiche).
- **À Culture max** - Videz la Fiche Contrôle. Les Pirates font 1 Tour supplémentaire, mais avec seulement 3 Dés & sans possibilité d'Actions Spéciales. Après cela, remettez le Pion culture à zéro (hors de la Fiche).

UTILISER 1 COLONIE (ATTAQUE)

Pour la Galaxie Pirate, 1 Dé "Utiliser 1 Colonie" est typiquement 1 attaque contre votre Empire. Ses Actions sont listées sur la Fiche Galaxie Pirate (elle n'utilise pas les Actions des Planètes colonisées) & dépendent du Niveau de son Empire. Seule l'Action de son Niveau actuel est exécutée. Si l'Action précise "1 seule fois par Tour" ("only once per turn"), toute Action " Utiliser 1 Colonie" supplémentaire devient inutilisable, est défaussée, & ne peut pas être Suivie.

FIN DU JEU SOLO

La Galaxie Pirate gagne instantanément si elle atteint **21 Points de Victoire** ou si son Pion Empire atteint la **case Tête de Mort** de sa Piste. Vous gagnez instantanément si vous atteignez 21 Points de Victoire.



CRÉDITS

Designer: Scott Almes

Game Developer: Michael Coe

Illustrator: William Bricker

Graphic Designer: Benjamin Shulman

Editor: Brittany Coe & Andy Harrison

Publisher: Gamelyn Games

Traduction française : Cyrunicorn, 28-29 Septembre 2015

©2015 Gamelyn Games, LLC all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Tiny Epic Galaxies, Gamelyn Games, and the TEG logo are trademarks of Gamelyn Games, LLC.



Additionally, everyone involved with Tiny Epic Galaxies thanks the 12,458 Kickstarter backers that made this game a reality! The Tiny Epic community is by far, the best and most creative, bunch of folks on Kickstarter!