

THE ARIES PROJECT

Introduction

La Terre a été dévastée par les milliers d'années d'exploitation humaine. Le salut de l'humanité repose aujourd'hui plusieurs millions de kilomètres plus loin, dans la toundra Martienne.

Celle-ci s'engage dans le **Projet Arès**, un programme ambitieux et audacieux de terraformage et de colonisation de la planète rouge. Alors qu'elles s'étendent sur la surface de Mars, quatre factions vont se battre pour le futur...



Terrans : Ce qui reste de la Force de Défense Terrane, l'Alliance Terrane est le dernier rempart de la démocratie.



Kahoum : Une antique cabale qui a gardé son existence secrète, les Kahoum se sont rendus maîtres des forces psychiques et sont prêts à se révéler au reste de l'humanité.



Colossus : Une équipe rebelle d'ingénieurs sous-payés se sont réfugiés dans un laboratoire secret pour créer la machine de combat suprême : le Colossus. Il est l'égal d'une armée entière et se prépare à faire des ravages.



Xenos : Les habitants originaux de Mars, ils dormaient en hibernation depuis des millénaires. Maintenant le terraformage humain les a éveillés de leur sommeil.

Vue d'ensemble du Jeu:

Le Projet Arès est un jeu pour deux joueurs, avec des règles optionnelles pour trois ou quatre joueurs inclus à la fin du livret des règles.

Chaque joueur représente une faction différente. Les joueurs gagnent en conquérant la Base de leur adversaire, ou en marquant le plus de points avant que le jeu se termine en contrôlant la Frontière.

Chaque faction a des unités différentes et des règles spéciales qui contrôlent la manière dont elle peut construire et se battre, et chacune a ses propres forces et faiblesses.

Matériel

Cartes : le cœur du Projet Arès est le jeu de cartes de chaque faction. Les cartes ont deux utilisations : si elles sont jouées face visible, vous utilisez ce qui est indiqué sur la carte. Mais si elles sont placées face cachée, elles comptent comme des Ressources, qui sont utilisées pour construire des Bâtiments et des Unités.

Chaque faction a aussi une ou deux cartes Bâtiments de Départ, comme indiqué dans les règles de chaque faction. Celles-ci ont des dos différents des cartes normales et ne sont pas incluses dans la pioche.

Il y a aussi plusieurs cartes utilitaires qui sont partagées entre les joueurs, comme les cartes de Choix de Combat.

Plateau de Base (Jeu Complet uniquement) : Chaque faction a un Plateau de Base différent. Il contient des informations importantes sur la faction, ainsi que des emplacements pour les unités spéciales, comme les Ouvriers pour les Terrans.

Pions d'Unités : Quatre types de Pions d'Unité sont fournis correspondant aux quatre types d'unités (Infanterie, Blindés, Aériennes et Bâtiments). Un pion est placé sur une carte de bâtiment pour chaque unité construite.

Les pions ont des images différentes pour chacune des factions pour enrichir le thème. Cependant les pions de même forme sont équivalents en termes de jeu. Ainsi, par exemple, si vous vous êtes à cours de pions d'Unités Aériennes Terranes, vous pouvez utiliser d'autres pions d'Unités Aériennes à la place.

Pions d'Énergie : Dans le jeu Complet les pions d'Énergie sont utilisés pour représenter l'Énergie de chaque faction. Chaque pion représente un point d'Énergie sur un côté du pion et trois sur l'autre.

Les joueurs peuvent librement combiner ou faire de la monnaie de pions d'Énergie à tout moment.

Dans les jeux Basique et Complet les pions d'Énergie sont utilisés pour représenter les boucliers pendant la Bataille.

Plateau de Frontière et Pions de Contrôle de la Frontière : la Frontière est le secteur contesté pour lequel les joueurs se battent. Initialement la Frontière n'est pas contrôlée par un joueur. Quand elle est prise par un joueur, le Pion de Contrôle du joueur est placé sur la Frontière, remplaçant le pion de Contrôle du joueur adverse s'il y en a un. Le contrôle de la Frontière est important parce que c'est la principale façon de gagner les points nécessaires pour la victoire.

Marqueur de Rounds de Combat : Ce marqueur indique le nombre de Rounds de Combat restant pour une Bataille.

Marqueur de Force de Raid (Jeu Complet Uniquement) : Ce marqueur est placé pour marquer secrètement les Forces qui se battront dans une bataille de Raid.

Dés : les Dés sont utilisés pour résoudre les Batailles entre les joueurs.

Écran : Chaque joueur reçoit un écran pour cacher la zone représentant sa Base. La Base est constituée du Plateau de Base plus une zone de table vide adjacente où l'on met d'autres cartes. Les joueurs jouent des cartes secrètement derrière leurs écrans, dans leur Base. À certains moments ils pourront avoir à révéler leur base à leur adversaire, en enlevant l'écran.

Règles : le livret que vous lisez. Le livret de règles principal décrit les règles de base.

Règles de Faction (Jeu Complet Uniquement) : Chaque faction a un livret de règles différent qui explique les règles spéciales qui s'appliquent seulement à eux. Les règles de faction spécifiques ont toujours la priorité sur les règles générales.

Règles du Jeu Basique

Le Projet Arès est un jeu dont les principes de base sont simples, mais qui a beaucoup de mécanismes qui interagissent. Pour apprendre plus facilement les règles principales, nous recommandons fortement de jouer d'abord au Jeu Basique avant de passer au Jeu Complet.

Le Jeu Basique se joue à deux. Un joueur joue les Terrans et l'autre les Kahoum. Les règles de Faction ne sont pas nécessaires pour le Jeu Basique. Toutes les règles nécessaires sont dans le livret de règles principal. Le Jeu Basique est un peu déséquilibré en faveur des Kahoum, mais est destiné à enseigner le système.

Mise en place

Chaque joueur choisit quelle faction il veut jouer et prend le jeu de 50 cartes correspondant, les cartes Bâtiment de Départ et ses pions d'unité. Chaque joueur prend aussi son écran pour cacher sa base, même s'il est recommandé de ne pas utiliser les écrans au moins pour les premiers tours, jusqu'à ce que les joueurs soient à l'aise avec le flux du jeu.

Le plateau de Frontière est placé au centre de la table.

Les Kahoum commencent avec la carte **Bâtiment Novice du Jeu Basique** et deux pions d'Infanterie. Les Terrans commencent avec la carte **Bâtiment de Départ Tourelle** et deux pions de Bâtiment. Ces cartes et pions sont placés face visible dans la base de chaque joueur. La carte **Novice Kahoum du Jeu Complet** et la carte de **Milice Terrane** ne sont pas utilisés et sont rangés dans la boîte.

Chaque joueur choisit secrètement deux cartes de son choix de son paquet, plus une carte d'Attaque Standard. Le reste de son paquet est mélangé puis la carte d'Attaque Standard est ajoutée au dessous du paquet, qui est placé dans un endroit accessible.

Pour votre première partie il est suggéré que le joueur Terran choisisse une carte de Baraquement et une carte Usine (Factory) pour ses deux premières cartes et que le joueur Kahoum choisisse un Séisme (Quake) et un Bûcher (Pyre).

Tous les joueurs piochent alors une autre carte du dessus de leur pioche pour amener leur main à trois cartes.

Finalement, les joueurs lancent le dé pour décider qui va commencer.

Séquence de Jeu

Le jeu alterne entre les joueurs. A son tour un joueur joue une carte. En général une carte sera jouée comme un Bâtiment ou comme une Ressource sur un Bâtiment pour produire des unités. Cependant si une carte d'Attaque est jouée, les joueurs commencent une Bataille

Tour d'un joueur:

- ▶ Jouez une carte
- ▶ Si vous avez joué une carte d'Attaque, commencez la Séquence de Bataille
- ▶ Tous les joueurs complètent leur main à 3 cartes.

Le jeu se termine quand les deux joueurs ont épuisé leurs cartes ou quand la base d'un joueur est conquise.

Pendant une Bataille les joueurs effectueront une Construction, convertissant les cartes jouées en unités, puis lanceront le dé pour s'attaquer dans une série de Rounds de Combat, suivant la Séquence de Bataille décrite plus loin.

Après avoir joué une carte et résolu la Bataille (si nécessaire), les deux joueurs complètent leur main à trois cartes. Normalement, cela concernera uniquement le joueur actif, mais à cause de la Défense d'Urgence, l'autre joueur peut avoir joué des cartes, et devra donc aussi piocher. Chaque joueur ne pioche que dans son propre paquet.

Si la pioche d'un joueur est épuisée, la défausse n'est pas remélangée, plus aucune carte n'est piochée, et le joueur devra jouer avec ce qui lui reste dans la main. Si un joueur n'a plus de cartes en main et si sa pioche est épuisée, il devra passer son tour. Il continuera à se défendre normalement jusqu'à la fin de la partie.

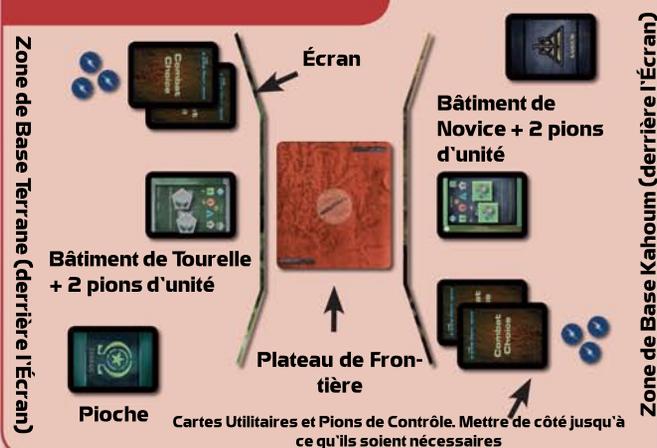
Après avoir complété sa main à trois cartes, le tour passe à l'autre joueur, qui joue une carte comme décrit précédemment.

Cartes

Chaque carte du paquet appartient à l'une des quatre catégories, selon l'icône en haut à droite de la marge:



Mise en place du Jeu de Base



Jouer une Carte

A votre tour vous jouez une seule carte. Celle-ci sera jouée dans votre Base, sauf les cartes d'Attaque qui seront jouées pour démarrer une Bataille.

Chaque carte (y compris les cartes Bâtiments et Attaques) peut être jouée soit face visible pour sa capacité indiquée, soit face cachée en guise de ressource. Les ressources sont utilisées en général pour construire des bâtiments et des unités et sont représentés sur les cartes par l'icône en forme de losange bleu. **Note: Dans le Jeu Basique, les cartes Spéciales et Bâtiment Spécial DOIVENT être jouées face cachée comme des ressources.**

Une fois qu'une carte est jouée dans votre Base, elle ne peut être retournée, déplacée ou ajustée d'une quelconque manière jusqu'à la prochaine Bataille où vous participerez, et même alors ce sera uniquement de la manière décrite dans les règles de Construction et de Bataille. Une fois qu'une carte est jouée comme ressource, elle ne peut pas être remise face visible. De même, une carte jouée face visible ne peut être changée en ressource.

Cartes de Bâtiment: Ces cartes sont jouées dans la Zone de Base pour produire des unités. La plupart sont capables d'en produire deux types différents.

Détails d'une Carte Bâtiment qui produit de l'Infanterie armée de Roquettes (Rocket Infantry)

Labels for the Rocket Infantry card:

- Icône du Type de Carte** (points to the top-left blue diamond)
- Coût du Bâtiment (Jeu Complet)** (points to the top-left blue diamond)
- Coût de l'unité** (points to the top-left blue diamond)
- Nom du Bâtiment** (points to the text 'Heavy Barracks')
- Informations sur l'autre unité que ce bâtiment peut produire** (points to the bottom-right blue diamond)
- Nom d'unité** (points to the text 'Rocket')
- Initiative** (points to the top-right green square)
- Type d'unité** (points to the top-right green square)
- Scores d'attaque** (points to the numbers 0, 3, 2, 2)
- Icône de Capacité Spéciale** (points to the bottom-right blue diamond)

La même carte inversée produit de l'Infanterie Furtive (Stealth Infantry)



Quand la carte est jouée, le joueur choisit un côté particulier qu'il orientera vers le haut. Ce sera cette unité qui sera produite. Une fois qu'une carte de Bâtiment a été placée dans une Base, elle ne peut être retournée pour produire l'autre type d'unité.

Les Bâtiments ne sont PAS défaussés juste parce que toutes les unités dessus ont été détruites au combat. Ils peuvent avoir de nouvelles ressources placées sur eux pour construire de nouvelles unités.

Vous pouvez avoir plusieurs fois le même bâtiment dans votre base, que vous produisiez la même unité ou une unité différente.

Un bâtiment qui n'a pas d'unité sur lui est appelé un Bâtiment Vide.

Les bâtiments produisant des unités ont les caractéristiques communes suivantes:

- Une Marge contenant l'icône de Bâtiment plus le Nom du Bâtiment, et son Coût (combien de ressources sont nécessaires pour placer le bâtiment dans votre base).
- Une ou deux unités que le bâtiment peut construire. En haut de la carte se trouve le nom de l'unité, le coût en ressources pour une unité, et le type d'unité (Infanterie, Blindés, Aérienne ou Bâtiment). Le Type d'Unité détermine le Score d'Attaque qui est utilisé lors d'un Tir sur cette unité. Juste en dessous il y a un encadré montrant l'Initiative des unités, qui détermine à quelle phase du Round de Combat elle pourront Tirer. En dessous, il y a 4 icônes d'unité avec un nombre dans chacune. Ceux-ci sont les Scores d'Attaque de l'unité contre les différents types d'adversaires. Finalement, les capacités spéciales que l'unité possède sont identifiées par des icônes ou du texte sous les Scores d'Attaque. Ceux-ci sont détaillés plus loin dans les règles.

► L'unité Terrane Dropship et les unités Kahoum Braise (Ember), Galet (Pebble) et Zéphyr ont un texte spécial sous les icônes de capacités spéciales. **Ce texte est ignoré dans le Jeu Basique.**

► Chaque faction a des Cartes Bâtiment de Départ qui sont placées dans la Base au début du jeu. **Les Bâtiments de Départ ne peuvent jamais être détruits (par contre les unités dessus peuvent l'être).**

Cartes d'Attaque: Jouer des cartes d'Attaque est essentiel pour la victoire, étant donné que les joueurs essaieront d'attaquer et de tenir la Frontière ou de conquérir la base de leur adversaire.



Une Carte d'Attaque doit être jouée pour démarrer une Bataille. Certaines contiennent des règles spéciales qui changent la manière dont le combat est mené ou donnent des bonus spéciaux. **Ces règles spéciales sont ignorées dans le Jeu Basique.** Toutes les Cartes d'Attaque sont considérées comme des Cartes d'Attaque Standard.

Les cartes d'Attaques sont données au joueur qui contrôle la Frontière et deviennent des Cartes de Score. Donc plus un joueur contrôle longtemps la Frontière, plus il aura d'opportunités de marquer des points. Voir Marquer des points et Victoire pour plus de détails.

Tous les paquets contiennent 9 Cartes d'Attaque.

Cartes Spéciales et Cartes de Bâtiments Spéciaux:

Dans le Jeu Basique, les cartes Spéciales et les cartes de Bâtiments Spéciaux doivent être jouées faces cachées comme des Ressources.

Cartes Utilitaires: Il y a des cartes qui sont utilisées pendant les Batailles et sont partagées par les joueurs. Celles-ci ne sont pas incluses dans les pioches.

Cartes de Choix de Combat: Les deux cartes de Choix de Combat, Attaque Normale et Raid/Attaque en Profondeur sont utilisées pendant une Bataille pour indiquer le type d'attaque.

La piste chiffrée en bas de la carte représente le nombre de Rounds de Combat pour ce type de bataille. Le Marqueur de Rounds de Combat est placé sur l'emplacement avec le nombre le plus élevé et est déplacé d'un cran à chaque tour pour suivre le nombre de tours qui reste. Voir les règles de Bataille pour les détails.

Cartes de Base: Ces cartes sont placées aux extrémités de la Ligne de Bataille de Défenseur s'il défend sa Base. Voir les règles de Bataille pour l'ensemble des détails.

Unités

Une fois qu'un bâtiment a été joué dans votre base, dans les tours suivants vous pouvez jouer des ressources sur ce bâtiment pour construire des unités.

Les Cartes sont jouées directement sur la carte bâtiment, faces cachées en tant que ressources pour construire des unités. Le symbole "ressource" en forme de losange montre combien de ressources sont nécessaires pour construire une unité. Au début d'une Bataille vous recevrez un pion correspondant au type de l'unité pour chaque ensemble de ressources égal à ce coût.

Par exemple, si vous avez trois cartes sur les Baraquements (Barracks) avec le côté Troopers en haut, vous placerez 3 pions d'Infanterie sur la carte pendant la Construction, vu que le coût de chaque Trooper est d'une ressource. Si vous construisez un Tank Lourd Terran, qui coûte trois ressources, pour les mêmes trois cartes, vous n'aurez qu'un Pion de Blindés, représentant un Tank Lourd. Si vous avez 5 ressources sur le Tank Lourd pendant la construction, vous aurez un pion et les deux autres ressources ne seront pas utilisées.

Les pions d'Unité restent sur la carte bâtiment pour que les joueurs sachent quelle unité ils représentent.

Un maximum de quatre unités peuvent être sur une carte bâtiment. Une fois que quatre unités sont construites, aucune autre ne peut être construite sur cette carte jusqu'à ce que certaines unités soient détruites.

Les ressources en excès, que ce soit parce que le maximum d'unités est atteint, ou des cartes en excès pour des unités à plusieurs ressources, sont gardées sur la carte pour une construction future.

Il y a quatre types d'unités: Infanterie, Blindés, Aérienne et Bâtiment. Ceux-ci sont symbolisés respectivement par un Carré Vert, un Cercle Rouge, un Triangle Bleu et un Pentagone Gris. Les unités ont des scores contre chacun de ces quatre types d'unités, indiqués juste en dessous du nom de l'unité sur la carte bâtiment.

Le Trooper (dans l'Image de Droite) a un Score d'Attaque de "2" contre l'Infanterie, de "1" contre les Blindés et les Bâtiments, et de "0" contre les unités Aériennes.



Un Score de "X" signifie que l'unité ne peut **JAMAIS** tirer sur ce genre d'unité ennemie, quels que soient les modificateurs. Les unités avec un score de "0" peuvent tirer sur l'adversaire. **Voir les règles du Round de Combat pour plus de détails.**

Les Six Premiers Tours du Terran



Eric joue les Terrans. **Pour son premier tour** il place une carte Hélicoptère dans sa base, avec le côté Predator en haut.

Au tour deux, il place une carte face cachée comme ressource sur l'Hélicoptère. Plus tard, quand une Bataille commencera il remplacera cette carte avec un pion Unité Aérienne, représentant l'unité Predator, étant donné que le coût d'un Predator est 1 (indiqué dans le losange bleu).

C'est ce qu'on appelle la Construction.

Au tour trois, il place un nouveau bâtiment, le Baraquement Lourde (Heavy Barracks), avec le côté Roquette vers le haut. **Aux tours 4 et 5** il place deux ressources sur ce bâtiment, ce qui lui permettra de construire une Roquette, qui a un coût de deux. Notez qu'il aurait pu jouer ailleurs au tour 5. Il n'a pas besoin de compléter l'unité d'Infanterie à Roquette sur des tours consécutifs.

Au tour 6 Eric place une autre ressource sur l'Hélicoptère.

Forces

Une carte Bâtiment contenant des unités est appelée une Force. Ce sont les Forces qui participent aux Batailles.

Construction

Quand un joueur joue une carte Attaque, le déroulement normal du jeu est suspendu pendant qu'une Bataille est livrée. A deux moments dans la séquence de Bataille (étape 2 pour le Défenseur et étape 3 pour l'attaquant, voir les détails ci-dessous) la Base est révélée et le joueur échange les cartes de ressources placés sur les bâtiments contre des unités, et réalise d'autres activités. C'est ce qu'on appelle la Construction.

Pendant la Construction le joueur retire son écran et doit échanger les ressources posées sur un bâtiment contre le nombre approprié de pions, représentant les unités. Le coût de chaque unité est noté sur la Carte Bâtiment. Les Ressources utilisées sont défaussées. Les Ressources en excès restent sur le bâtiment (*Voir les Unités à la page 4 pour les détails*).

Jeu de base : Construction

Ryan, l'adversaire d'Eric joue une Carte d'Attaque et annonce qu'il attaque Eric. En conséquence Eric retire son écran et réalise sa Construction. Les deux ressources sur la carte Hélicoptère sont remplacées par deux jetons d'unités Aériennes, représentant les deux Predator. Les deux cartes sur la carte Baraquement Lourde sont remplacées par un seul pion d'infanterie, car le coût dans le losange bleu est de deux.

Toutes les ressources sont placées dans la pile de défausse. Référez vous aux règles de Bataille à partir de la page 13 pour des informations sur les étapes détaillées de la Bataille.



L'adversaire doit vérifier les activités de Construction du joueur. La Construction n'est pas secrète mais visible à tous.

Bataille

Une Bataille commence quand un joueur joue une carte d'Attaque et déclare une attaque. Ce joueur est appelé "Attaquant" et l'autre joueur est le "Défenseur". Les cartes d'Attaque peuvent être jouées faces cachées comme des ressources, et dans ce cas elles ne déclenchent pas d'attaque, ne sont pas annoncées, et ne comptent pas dans le score.

NOTE: Un exemple complet de Bataille est montré à partir de la page 13. L'étude de cet exemple aidera à illustrer la plupart des règles.

Résumé de la Séquence de Bataille

Pour livrer une Bataille, suivez ces étapes:

1. L'attaquant choisit secrètement entre une attaque Normale ou une attaque en Profondeur.
2. Le défenseur fait sa Construction et, s'il contrôle la Frontière, annonce s'il défend la Frontière ou sa Base.
3. L'attaquant révèle sa sélection (Attaque Normale ou en Profondeur) et sa carte d'Attaque et fait sa Construction.
4. Placement des Forces sur la Ligne de Bataille
5. Exécution des Rounds de Combat
6. Résultats de la Bataille

Détail de la Séquence de Bataille

1. L'Attaquant choisit secrètement entre une attaque Normale ou en Profondeur

L'Attaquant place sa Carte d'Attaque et sa carte de Choix de Combat faces cachées sur la table.

Si la Frontière est neutre l'Attaquant peut juste annoncer qu'il prend la Frontière. Dans ce cas l'Attaquant fait sa Construction et prend le contrôle de la Frontière s'il a au moins une unité qui n'est pas une unité de Défense de la Base. Le Défenseur ne fait pas d'étape de Construction, et la Bataille se termine. Si la Frontière est neutre le seul moyen d'attaquer l'autre joueur est par une Attaque en Profondeur.

Si l'Attaquant n'attaque pas une Frontière neutre, il choisit secrètement entre les deux cartes de Choix de Combat: **Attaque Normale** ou **en Profondeur**. L'Attaque en Profondeur signifie qu'un joueur attaque la Base de son adversaire directement depuis sa propre Base.

Ce que permet une Attaque Normale dépend de la Frontière:

➤ **Si vous contrôlez la Frontière**, une Attaque Normale vous permet d'attaquer la Base de l'adversaire.

➤ **Si vous ne contrôlez pas la Frontière**, une Attaque Normale vous permet d'attaquer la Frontière et d'en prendre possession.

2. Le Défenseur fait sa Construction et déclare s'il Défend sa Base ou la Frontière

Le Défenseur retire son écran de telle manière que l'autre joueur puisse voir sa Base. Le Défenseur ensuite résout toute sa construction, fabriquant des bâtiments et des unités (voir les règles de Construction pour les détails).

Si le Défenseur contrôle la Frontière, il annonce s'il défendra la Frontière ou sa Base. Si le Défenseur ne contrôle pas la Frontière, il devra (bien entendu) défendre sa Base.

3. L'Attaquant révèle sa sélection d'Attaque Normale ou En Profondeur et sa carte d'Attaque, et fait sa Construction.

L'Attaquant révèle la Carte Attaque et la Carte Choix de Combat qu'il a sélectionné à l'étape 1. La carte d'Attaque est gardée par le joueur qui contrôle la Frontière, en tant que carte de Score (sauf si le Défenseur est surpris -- voir ci-dessous).

Rappelez-vous que la Carte d'Attaque est donnée à la personne qui contrôle la Frontière au début de la bataille. Si celle-ci change de propriétaire, cela ne change pas la personne qui reçoit la carte.

L'Attaquant place le marqueur de Round de Combat sur la case avec le plus grand nombre sur la Carte de Combat (six pour une Attaque Normale et trois pour une Attaque en Profondeur / Raid).

L'Attaquant retire ensuite son écran pour que l'autre joueur puisse voir sa construction. L'Attaquant effectue toute sa Construction, fabriquant Bâtiments et Unités.

Toutes les Forces de l'Attaquant qui peuvent participer à la bataille doivent le faire. Si l'attaque est une Attaque en Profondeur seules les unités avec la capacité Attaque en Profondeur peuvent participer. **Les Forces de Défense de la Base ne peuvent jamais attaquer, seulement défendre la Base.**

Si l'Attaquant attaque la Frontière et que le Défenseur a choisi de Défendre la Frontière, la bataille se déroule à la Frontière. Toutes les Forces de l'Attaquant et du Défenseur doivent participer sauf les Forces "Réservées à la Défense de la Base".

Si l'Attaquant attaque la Frontière et que le Défenseur a choisi de défendre sa Base, l'Attaquant gagne automatiquement sans combat, et prend le contrôle de la Frontière.

Surprise: Si l'Attaquant attaque la Base avec une Attaque en Profondeur et que le Défenseur a choisi de défendre la Frontière, le Défenseur a été surpris. **Pour représenter cela, la carte de score est gardée par l'Attaquant, et la Bataille prendra place normalement, avec toutes les Forces du Défenseur défendant la base.**

4. Placement des Forces sur la Ligne de Bataille

Les joueurs placent leurs Forces en une Ligne de Bataille, qui est démarrée dans une zone libre de la surface de la table entre les joueurs. La Ligne de Bataille est créée en plaçant deux lignes de cartes - une pour l'Attaquant et une pour le Défenseur.

Ce processus est normalement commencé par l'Attaquant qui place une seule Force de son choix. Le Défenseur ensuite lui fait correspondre une de ses Forces, la plaçant en face de celle de l'Attaquant, et puis place une Force additionnelle à une des extrémités de la Ligne de Bataille.

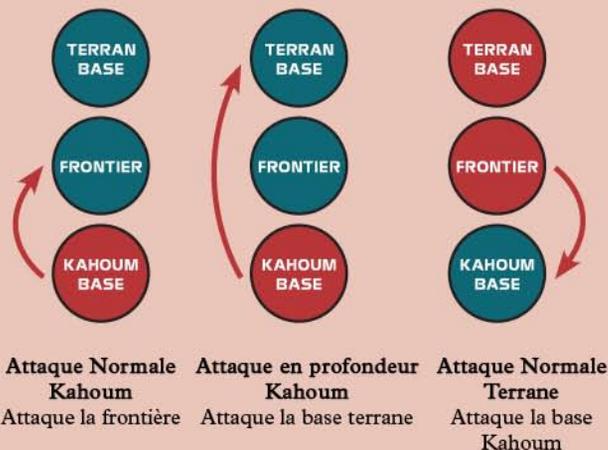
Puis celle-ci sera engagée par une autre Force de l'Attaquant, qui lui aussi place une Force additionnelle à une des extrémités de la Ligne de Bataille. Ce processus continue, avec chaque joueur plaçant une Force en face de celle qui a été jouée en dernier par l'adversaire et puis ajoutant une Force supplémentaire, jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé toutes leurs Forces (voir l'exemple).

Si un joueur n'a plus de Forces, l'adversaire place des Forces en face des siennes, puis place ses Forces supplémentaires sur les extrémités de la Ligne de Bataille, sans adversaire en face.

Ces Forces pourront changer de position pendant la première étape de Réorganisation des Rounds de Combat.

Choix d'attaque

Dans cet exemple, les Terrans contrôlent la Frontière. Au moment de choisir une carte de Choix de Combat, si les Kahoum souhaitent attaquer la Frontière ils choisissent une Attaque Normale. S'ils sélectionnent Combat en Profondeur ils attaqueront la Base Terrane. Si les Terrans attaquent ils doivent jouer une Attaque Normale et attaquer la base Kahoum puisqu'ils contrôlent déjà la Frontière



Exemple de Ligne de Bataille et de Reconnaissance

Cody a déclaré une attaque sur John sur la Frontière, et il a trois Forces. John a quatre Forces. Aucun n'a de points de Reconnaissance.

Cody  **John** 

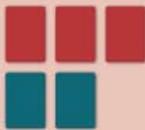
Puisqu'il attaque et que les niveaux de Reconnaissance sont égaux, Cody doit placer la première Force, commençant la ligne de Bataille:



John maintenant contre cette Force et place une Force additionnelle sur une des extrémités de la Ligne de Bataille:



Cody doit maintenant contrer cette carte et placer une Force additionnelle:



Cody n'a plus de Forces, donc John place les deux qui lui restent. La Force non engagée de John à droite pourra se déplacer vers une nouvelle position pendant l'étape de Réorganisation.

Ligne de Bataille Finale 

Maintenant examinons le même exemple, à la différence que Cody a maintenant 3 points de reconnaissance et John seulement un, et que l'attaque est sur la Base de John.

Cody  **John** 

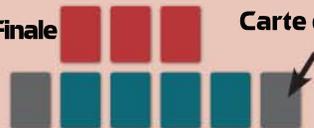
Comme il a moins de points de Reconnaissance, John doit maintenant placer ses Forces en premier. Comme la différence en points est de deux, il doit placer deux Forces pour commencer la Ligne de Bataille.



Cody place alors trois Forces, une de plus que le nombre placé par John.



Finalement, John place ses deux dernières Forces, une en face de la dernière que John a placée, et une à l'extrémité de la Ligne de Bataille. Comme John défend sa Base, il place les deux cartes de Base autour de ses Forces:

Ligne de Bataille Finale  **Carte de Base**

Reconnaissance: Comme indiqué plus haut, normalement l'Attaquant place la première Force. cependant, cela peut être modifié si un joueur a plus de points de Reconnaissance que son adversaire.

Si un bâtiment a un score de Reconnaissance, il donne le nombre de points de Reconnaissance qui sont générés aussi longtemps que le bâtiment a au moins une Unité sur lui, et est dans la Bataille. **Il génère le même nombre de points quel que soit le nombre d'unités sur la carte.**

Si les joueurs ont des quantités différentes de points de Reconnaissance, le joueur avec le moins de points crée la Ligne de Bataille en déplaçant au centre de la Table autant de ses Forces que la différence en points de Reconnaissance. L'autre joueur ensuite contre ces Forces et place une Force supplémentaire. Les joueurs jouent ensuite 2 Forces alternativement, comme décrit plus haut.

Cartes de Base: Si l'Attaquant attaque la Base ennemie, après que toutes les Forces aient été placées, le Défenseur place les deux cartes de Base aux extrémités de sa Ligne de Bataille.

Ces cartes sont placées de manière à former une nouvelle colonne en dehors de la totalité des Forces aussi bien de l'Attaquant que du Défenseur. L'Attaquant peut tirer sur les Cartes de Base pour détruire des Bâtiments Vides.

5. Exécution des Rounds de Combat

Les Forces s'attaquent à travers une série de Rounds de Combat, en lançant des dés pour les attaques, jusqu'à ce que les Forces d'un joueur aient été détruites, qu'un joueur retraits, ou que le nombre de rounds maximum ait été joué. Voir les règles des Rounds de Combat pour les détails.

(NdT : cette partie est absente des règles de base, mais je la rajoute pour plus de clarté)

L'Attaquant gagne si le Défenseur a retraits ou si toutes les Forces du Défenseur ont été détruites (mais pas toutes celles de l'Attaquant).

Le Défenseur gagne si l'Attaquant a retraits, si toutes les Forces de l'Attaquant ont été détruites (même si celles du Défenseur l'ont été également), ou si le nombre maximal de Rounds de Combat a été joué.

6. Résultats de la Bataille

Une fois qu'un joueur gagne la bataille, les résultats sont appliqués.

- Si le Défenseur gagne la bataille, rien ne se passe.
- Si l'Attaquant gagne la bataille, et qu'il attaquait la Frontière, il place son marqueur de Contrôle sur la Frontière et retire celui de son adversaire.
- Si l'Attaquant gagne la bataille et qu'il attaquait la Base de son adversaire, celle-ci est conquise et l'Attaquant gagne la partie.
- A la fin de la Bataille, les cartes survivantes sont remises dans leur base et pourront être utilisées pour construire d'autres unités dans les futures phases de Construction. Les écrans sont remis en place, les joueurs complètent leurs mains à trois cartes, et le tour passe à l'autre joueur.

Séquence de Jeu des ROUNDS de Combat

1. Défense d'Urgence

S'il défend sa base, le Défenseur peut jouer une ou plusieurs de ses cartes en main comme des Ressources (pas pour l'effet de sa face visible) pour construire des unités de Défense de la Base uniquement.

Transformez les immédiatement en unités, en utilisant les règles normales de Construction. Cette étape est optionnelle.

Si des unités sont construites sur un Bâtiment qui n'est pas sur la Ligne de Bataille, la nouvelle Force est considérée non engagée, et sera placée en utilisant la procédure normale de Réorganisation (voir ci-dessous).

2. Réorganisation

Pendant la Réorganisation les joueurs peuvent repositionner n'importe quelles Forces non engagées sur la Ligne de Bataille. Ce sont les Forces qui sont soit:

- En position de Renfort
- Non opposées (*Sans force ennemie en première ligne dans la même colonne*)

Les Forces non engagées peuvent être déplacées soit:

A. Derrière un de ses Forces engagées. On dit alors qu'elle est en Renfort et une Force En Renfort a un modificateur de +1 à tous ses scores d'Attaque. **S'il y a plus d'une Force en Renfort derrière la même Force engagée, chacune gagne un modificateur de +1.** Notez que les Forces ne peuvent se mettre en Renfort derrière une Force non opposée (voir ci-dessous).

Certaines Forces sont désignées comme **Sans Renfort (No Flanking)**. Ces Forces ne peuvent être placées en position de Renfort, et des Forces placées derrière elles ne reçoivent pas le bonus de Renfort de +1.

B. Dans la ligne de bataille, non opposée. Choisissez une position à la fin de la Ligne de Bataille ou entre deux de vos propres Forces. Faites glisser toutes les autres Forces (Amies et Ennemies) pour faire de la place. Dans cette position, la Force ne gagne pas de modificateur de +1, mais elle écarte les autres Forces. Donc, si vous voulez protéger une Force particulière, cela peut être une bonne option (voir les *Modificateurs de Position*).

Si les deux joueurs ont des unités non engagées, les deux joueurs retirent leurs unités non engagées de la Ligne de Bataille et reviennent à la procédure originale de placement de la Ligne de Bataille (Séquence de Bataille, étape 4). Le joueur avec le moins de points de reconnaissance, déplace un nombre de Forces égal à la différence de reconnaissance dans la ligne de Bataille adjacente à une autre unité amie, puis l'adversaire la contre (met une de ses propres unités en face) et rajoute une unité supplémentaire, etc... Les points de Reconnaissance sont évalués au moment de la réorganisation (**donc les Forces éliminées pendant le combat ne comptent pas**).

Une fois que les Forces sont toutes engagées, si un joueur a des Forces en plus,

elles peuvent être placées selon les règles normales de Réorganisation (par exemple, en position de Renfort). A la fin de la Réorganisation seul le joueur avec le plus de Forces peut avoir des Forces en Renfort ou non Opposées.

Notez que les Forces ne peuvent jamais être placées en face d'une carte de Base. Ces cartes, si elles sont en jeu, sont toujours placées à la limite extérieure de la Ligne de Bataille.

3. Déclarer une Retraite

L'Attaquant peut déclarer une Retraite. Si l'Attaquant choisit de ne pas le faire, le Défenseur à son tour peut déclarer une Retraite, sauf s'il défend sa Base, auquel cas aucune Retraite n'est possible pour le Défenseur. Le round de combat est résolu normalement, sauf que le camp qui Retraite ne pourra pas tirer sur son adversaire.

4. Tirer les Attaques

L'ordre dans lequel les Forces tirent est basé sur leur Initiative.

Toutes les Forces de l'Attaquant et du Défenseur qui ont la même Initiative sont appelées un Groupe d'Initiative. Le Groupe d'Initiative avec la plus haute Initiative agit en premier, puis les Groupes d'Initiative suivants agissent dans l'ordre descendant. Certains effets dans le Jeu Complet peuvent modifier l'Initiative. Il n'y a pas de minimum ou de maximum pour l'Initiative après application des modificateurs.

Dans chaque Groupe d'Initiative à la fois l'Attaquant et le Défenseur vont tirer leurs attaques avant que les pertes soient retirées. L'Attaquant tire toutes ses attaques, puis le Défenseur tire ses attaques, puis les pertes sont retirées.

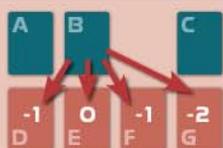
Pour chaque Groupe d'Initiative le joueur peut choisir l'ordre dans lequel ses Forces vont attaquer. Donc l'Attaquant choisit une Force avec laquelle tirer, annonce sur quelle Force ennemie il va tirer, lance le dé, et détermine les touches. Puis il choisit une autre Force avec laquelle attaquer, choisit la Force qu'il cible, lance le dé, et détermine les touches. Ce processus est répété jusqu'à ce que toutes les Forces possibles aient été attaquées. Puis le Défenseur fait la même chose, et les pertes des deux joueurs sont retirées. Pour se souvenir de quelles unités du Défenseur ont été touchées avant qu'elles soient retirées, faites les simplement glisser en bas de la carte.

Modificateurs de Position: Selon la position relative de la Force qui tire et de sa cible, le Score d'Attaque peut être réduit.

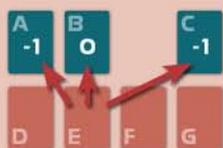
Il n'y a jamais de Modificateur de Position pour tirer sur une Force ennemie dans la même colonne que la Force qui tire.

Si vous souhaitez tirer sur une unité ennemie qui est dans une colonne différente, vous devez soustraire un du Score d'Attaque pour chaque colonne que vous sautez contenant un bâtiment ennemi, y compris celle dans laquelle se trouve la Force.

Modificateur de Position Exemple Simplifié



"B" tire. Si B tire sur E il n'y a pas de Modificateur de Position. Tirer sur D ou F, sautant E, entraîne un modificateur de -1, et tirer sur G, sautant E et F donne un modificateur de -2.



Dans cet exemple "E" tire. Si E tire sur C, le modificateur est seulement de -1, étant donné qu'il n'y a pas de Force ennemie en face de F.

On ne soustrait rien quand on saute des colonnes qui ne contiennent pas de Bâtiment ennemi.

Le même Modificateur de Position s'applique quand on tire sur des Forces en position de Renfort. Elles sont traitées de la même manière que les unités en Première ligne de cette colonne quand on les cible.

A chaque round, les Forces peuvent changer de cible.

Une Force n'a pas besoin de cibler une Force qui l'a ciblée précédemment.

Le seuil "Pour Toucher" une Force est calculé en prenant le Score d'Attaque contre le type d'unité (infanterie, blindé, aérienne, ou Bâtiment) du défenseur ciblé, et en ajoutant ou soustrayant des modificateurs selon la Ligne de Bataille, les capacités spéciales, les cartes d'Attaque, etc... Le joueur lance un dé pour chaque unité dans la Force. Pour chaque dé égal ou inférieur à ce seuil "Pour Toucher" de cette unité, une "Touche" est notée sur la Force opposée. Indépendamment des modificateurs, les "6" ratent toujours.

Référez vous à l'Exemple Complet de Modificateurs de Combat sur la page suivante, et l'Exemple Détaillé de Bataille à la page 14 pour des exemples.

Seuil pour Toucher de zéro: Si la Force a un seuil final Pour Toucher de zéro, tirez un dé pour chaque groupe de 2 unités, et comptez des touches pour les résultats de "1". Les unités seules restantes avec un seuil pour toucher de "0" ne peuvent pas attaquer.

Si le seuil final "Pour Toucher" après modificateurs est inférieur à zéro, il est impossible de tirer, et vous ne lancez pas de dés pour ces unités.

Pour chaque Touche, une unité du défenseur est retirée. Les touches en excès sont ignorées. Certaines unités nécessitent deux touches pour être détruites. (Voir les règles de Résistance pour plus de détails).

Après que toutes les Forces avec la même initiative aient terminé de tirer et que les pertes ont été enlevées, vérifiez si toutes les unités d'une Force ont été détruites. Si c'est le cas, retirez la carte de la bataille et remettez la dans la base de son propriétaire.

Les touches en excès sur les unités n'ont pas d'effet sur le Bâtiment Vide. Il devra être attaqué séparément (voir ci-dessous).

Note: S'il y a des Forces en Renfort derrière la Force qui a perdu toutes ses unités, faites glisser ces Forces vers l'avant pour combler le vide. La première Force en Renfort deviendra la nouvelle Force en Première Ligne. Par exemple dans l'Exemple Complet de Modificateurs de Combat en page 10, si les Troopers sont éliminés, les Bombardiers (Bombers) avanceront pour engager au combat les Sumacs Vénéneux (Poison Ivy).

Tirer sur des Bâtiments Vides: Si l'Attaquant attaque la base du Défenseur, il peut cibler avec une Force, au lieu des Forces ennemies, des Bâtiments Vides ennemis. Au lieu d'attaquer une Force ennemie, l'Attaquant attaque une des Cartes Base à l'extrémité de la Ligne de Bataille, et comme d'habitude il lance un dé pour chaque unité attaquante de sa Force. Utilisez le score de "Bâtiment" de la Force qui tire et le Modificateur normal de Position.

S'il y a au moins une touche, l'attaquant détruit un Bâtiment Vide de son choix (y compris parmi les Bâtiments qui viennent de devenir vides après avoir perdu toutes leurs unités) et l'envoi à la défausse. Un seul Bâtiment Vide est détruit quel que soit le nombre de touches réalisées par la Force.

5. Déplacez le Marqueur de Rounds de Combat d'une case.

Déplacez le marqueur de Rounds de Combat d'une case sur la carte de Choix de Combat. S'il quitte la case "1" la Bataille est terminée et l'Attaquant a perdu.

Si un des joueurs a déclaré une Retraite à l'étape 3, si la limite de rounds a été atteinte ou si un joueur a perdu toutes ses Forces, la Bataille est terminée. Sinon revenez à l'étape 1, Défense d'Urgence.

Capacités de Combat:

Résistance: Les Unités qui possèdent un symbole de "croix" nécessitent deux touches pour être détruites.



Quand elles participent à un combat, une unité est perdue pour chaque paire de touches reçues. S'il reste une touche seule non affectée, une unité est "endommagée" et une touche de plus la détruira.

Calcul du nombre de tirs

Base: Le Score d'Attaque correspondant au Type de Force Attaquée

- +1 si la Force Attaquante est en Position de Renfort
- -X si selon le Modificateur de Position
- Autres modificateurs dûs aux cartes d'Attaque, aux capacités, etc...

Important: Quels que soient les modificateurs, les "6" aux dés ratent toujours.

On indique qu'une unité est "endommagée" en plaçant l'unité sur le symbole de la croix jaune. Il peut y avoir au plus une unité endommagée par Force. On ne peut pas répartir les touches de telle manière que plusieurs unités soient endommagées.

Quand la bataille est finie toutes les unités endommagées sont réparées.

Le fait d'être endommagé n'a aucun effet sur les capacités d'une unité. Elle combattra avec ses scores normaux, et garde toutes ses capacités. La seule différence est que la prochaine touche détruira cette unité.

Bouclier: Les Forces avec un Bouclier peuvent absorber un certain nombre de touches durant la Bataille avant de prendre des pertes.

Ceci est indiqué en plaçant un pion d'Énergie sur la Force pour chaque point de bouclier pendant la phase de Construction pour montrer que le bouclier est en place. Quand ces unités prennent une touche, un pion d'Énergie est retiré à la place. Si la Force prend plusieurs touches en même temps, les boucliers sont retirés en premier et les touches en excès sont ensuite appliquées aux unités. (Exemple: Une Force de Déchirures du Vide (Void Rip) Kahoum a trois unités. Pendant l'étape de construction un pion d'énergie est placé sur le symbole bouclier. Pendant le premier round de combat, la Déchirure du Vide reçoit trois touches. La première détruit le bouclier, et les deux autres détruisent une unité chacun). Les Boucliers ne sont pas replacés pendant la Bataille, mais régénèrent lors d'une étape de Construction future même s'ils sont détruits lors d'une Bataille précédente.

Reconnaissance: La Force a une quantité de points de Reconnaissance égale au nombre à côté de l'icône. Voir les règles sur la Séquence de Bataille, étape 4 pour les détails sur comment la Reconnaissance est utilisée.

Attaque en Profondeur: La Force peut être utilisée pour une Attaque en Profondeur.

Défense de la Base: La Force peut seulement être utilisée quand vous défendez votre Base.

Relances: Certaines capacités peuvent donner à un camp des relances durant un combat. Une fois qu'une relance est utilisée elle n'est plus disponible pour cette Bataille.

Vos relances sont utilisées sur vos propres jets, pas sur ceux de votre adversaire. Vous ne pouvez pas relancer une relance, et devez accepter le résultat de la relance.

Sans Renfort: Les Forces avec le symbole Sans Renfort ne peuvent pas être placées dans une position de Renfort, et ne donnent pas de +1 aux Forces amies en Renfort derrière elles quand elles sont en Première Ligne.

Score et Victoire

Quand une carte d'Attaque est jouée pour attaquer l'autre joueur (c'est à dire, pas en tant que Ressource dans la base), elle est gardée par le joueur qui contrôle la Frontière à ce moment. Ce joueur la garde dans une pile spéciale de Score sous son Plateau de Jeu. Dans le Jeu Basique, comme les Plateaux de Jeu ne sont pas utilisés, les Cartes de Score sont gardées dans une pile séparées à côté de la base. **Le nombre de cartes de Score est gardé secret.**

Marquer des points sans Attaquer

Le joueur qui contrôle la Frontière peut jouer une carte d'Attaque pendant son tour sans lancer d'attaque et l'ajouter à sa pile de score. Pour faire cela, il montre d'abord la carte d'Attaque à son adversaire, annonce qu'il n'attaque pas, mais va marquer cette carte, et l'ajoute à sa pile de Score.

Exemple complet de modificateurs de combat

Forces Ennemies en Première ligne



Forces Amies en Première ligne



Force en Renfort



Force Non Opposée



Colonne

L'Infanterie Mecha n'a pas de modificateur contre le Soldat, donc elle aurait un seuil pour Toucher de "3". Elle pourrait aussi attaquer le Sumac Vénéneux (Poison Ivy) avec un seuil pour Toucher de "1", puisqu'il y a un modificateur de position de -1 pour sauter le Soldat et qu'elle touche normalement les Bâtiments sur un "2". Ou elle pourrait attaquer le Vadrouilleur (Rover), sautant le Soldat et le Sumac Vénéneux avec un modificateur de -2, réduisant le Score d'Attaque contre les Blindés de "4" à "2".

Le Bombardier gagne un bonus de Renfort de +1, donc il pourrait attaquer le Soldat avec un seuil pour Toucher de "3", le Sumac Vénéneux avec un seuil pour Toucher de "4", ou le Vadrouilleur avec un seuil pour Toucher de "1".

L'Infanterie Furtive (Stealth Infantry) est non opposée, donc elle peut attaquer le Sumac Vénéneux ou le Vadrouilleur avec ses scores normaux ("1" pour toucher contre les deux), ou le Soldat avec un seuil de "0".

Le Sumac Vénéneux ne peut pas tirer sur les Tanks, parce que son score de "1" serait réduit à "-1" après avoir sauté le Trooper et la Roquette. S'il tire sur le Bombardier il n'y aurait pas de modificateur de position, même s'il est en Renfort, et il aurait donc un seuil de "0" et tirerait un dé pour ses trois unités, touchant sur un "1".

Notez que le joueur peut choisir d'Attaquer normalement avec cette carte, et qu'elle sera aussi ajoutée à sa pile de Score. cela permet juste au joueur d'"encaisser" un point sans mettre son armée en danger. Aucune Construction n'est réalisée, et cela compte comme la seule carte jouée pour le tour.

Fin du Jeu

Le jeu peut se terminer de deux manières. Si un joueur conquiert la base de l'adversaire, le jeu se termine, et le joueur conquérant gagne. Sinon, quand, à la fin d'un tour, les deux joueurs n'ont plus de cartes ni en main, ni dans leurs pioches, le jeu se termine et les joueurs comptent leurs points. Le joueur avec le plus de points est le gagnant.

Score

- A la fin du jeu, chaque joueur marque un point pour chaque carte dans leur pile de Score.
- De plus, le joueur qui contrôle la Frontière à la fin du jeu gagne deux points de bonus.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui contrôle la Frontière à la fin du jeu.

STOP: Jouez d'abord au Jeu Basique une ou deux fois avant de passer au Jeu Complet.

Règles du Jeu Complet.

Le Jeu Complet ajoute les Xenos et le Colossus au jeu. Il ajoute aussi toutes les capacités spéciales, forces, et faiblesses de chaque Faction. Chaque Faction a ses propres règles spéciales qui sont incluses dans leurs règles de Faction spécifiques, et chaque joueur devrait être familier avec au moins les règles de sa Faction avant de commencer à jouer.

Le Jeu Complet utilise toutes les règles du Jeu Basique avec ces modifications:

Modifications de Mise en place

Chaque joueur choisit de jouer l'une des quatre Factions.

Chaque Faction a un Plateau de Base qui est placé derrière son écran. Les Bâtiments sont toujours joués sur la surface de la table, à côté du Plateau de Base (*Exception: le Colossus*). Les règles de Faction décrivent l'utilisation de chacun.

Les Bâtiments et les unités de départ de chaque Faction sont détaillés dans les règles de Faction. Notez que la mise en place pour les Terrans et les Kahoum dans le Jeu Complet n'est pas la même que dans le Jeu Basique.

Cartes Spéciales et Cartes de Bâtiments Spéciaux

Chaque Faction a des types différents de Cartes Spéciales qui donnent des capacités ou des options spéciales à cette Faction. Voir les Règles de Faction pour les détails sur comment ces cartes sont jouées et ce qu'elle font. **Les Cartes avec l'icône Bâtiment Spécial comme les Cerveaux Xeno (Xeno Brains) sont toujours considérées comme des Bâtiments Vides.**

Timing

Certaines capacités spéciales de Faction s'activent avant ou après certaines phases. Par exemple, Le Cerveau Tactique Xenos permet à des Forces d'échanger leurs places après la phase de Réorganisation.

Si les deux joueurs ont des capacités qui se déclenchent en même temps, celle de l'Attaquant est toujours résolue en premier, suivie par celle du Défenseur.

Bâtiments avec un Coût de Construction en Ressources

Le coût pour jouer une carte de Bâtiment est dans l'icône en forme de losange bleu dans la marge. La plupart des cartes Bâtiment et des cartes Bâtiment Spécial ont un Coût de Construction de zéro. Celles-ci sont placées directement dans votre Base.

Pendant certaines ont un coût de un ou plus. Pour pouvoir poser une de ces cartes Bâtiments dans votre Base, elles doivent être placées sur une pile de cartes de Ressources égales au coût du Bâtiment. Par exemple le Bâtiment Pistolet Explosif (Explosive Gun) du Colossus a besoin d'une Ressource pour être construit. Donc il faudra deux tours - d'abord n'importe quelle carte est jouée face cachée en tant que Ressource, puis la carte Pistolet Explosif est placée par dessus.

Une fois qu'un de ces Bâtiments a été placé sur une pile de Ressources il est considéré "construit". Les Cartes Ressources peuvent être placées au dessus pour construire des unités, des cartes peuvent être jointes, etc...

Quelques points sur ces piles de Ressources:

➤ Vous n'avez pas besoin de savoir quel type de Bâtiment vous allez construire quand vous commencez une nouvelle pile de Ressource dans votre base.

➤ Vous n'avez pas besoin de jouer sur la même pile de Ressources lors de tours consécutifs. Vous pouvez la commencer durant un tour, faire d'autre choses dans les tours suivants, puis revenir pour ajouter plus de Ressources ou un Bâtiment dans la pile

➤ Vous pouvez avoir autant de piles de Ressources distinctes dans votre base que vous le souhaitez. Mais celles-ci ne peuvent pas être combinées ou divisées une fois qu'elles sont commencées.

Exemple de Pile de Ressources



1. Susan veut construire un Canon Mortis, elle a donc besoin d'ajouter le Bâtiment Pistolet Explosif dans sa Base. Le coût du Bâtiment est d'une Ressource, donc à son tour elle joue une autre carte face cachée dans sa Base.

► Une pile de Ressources sans Bâtiment au dessus est considérée comme un Bâtiment Vide. Si elle contient plus d'une carte, elles sont toutes défaussées si le "Bâtiment Vide" est détruit.

► Si on se rend compte pendant la Construction qu'il n'y a pas assez de Ressources placées sous une carte Bâtiment pour le construire, la carte Bâtiment et toutes les Ressources au dessus sont défaussées. Aucune unité n'est construite. La pile de Ressources sous le Bâtiment reste en place et pourra être utilisée pour une construction de Bâtiment future.

La plupart des Factions ont aussi des Bâtiments de Base permanents qui sont imprimés sur leur Plateau de Base. Par exemple, les Terrans ont le Bâtiment des Ouvriers, et les Xenos ont la Reine, qui produit des oeufs. Les Bâtiments qui sont imprimés sur le Plateau de Base sont utilisés de la même manière que les Bâtiments ordinaires - vous placez des cartes faces cachés dessus en tant que Ressources pour produire ces unités, sauf que ces Bâtiments pré imprimés sont disponibles dès le début du jeu. Ils n'ont pas besoin d'être construits, et ne peuvent jamais être détruits. **Les Unités sur les Bâtiments pré imprimés ne peuvent pas être attaquées.**

Ressources Bonus

Certaines cartes (comme l'Attaque de Réapprovisionnement Terrane) vous permettent de prendre des Ressources Bonus. Prenez des cartes de votre pile de défausse et jouez les en tant que Ressources dans votre base, de la même manière que des Ressources normales. Les cartes exactes prises n'ont pas d'importance, vu qu'elles sont simplement jouées en tant que Ressources.

Si vous n'avez pas assez de cartes dans votre défausse, vous en prenez autant que possible et perdez le reste de votre bonus.

Énergie



Les capacités spéciales, les améliorations d'unités, et les Bâtiments les plus puissants ont souvent besoin d'Énergie pour fonctionner. L'Énergie est représentée par l'icône en forme d'éclair.

Chaque Faction a une manière différente de générer de l'énergie:

Terrans: Les Bâtiments Centrales et les Ouvriers

Xenos: Chaque oeuf peut être converti en énergie

Kahoum: Les Obélisques et les Acolytes

Colossus: Les Ressources jouées sur les Améliorations sont converties en énergie.

Chaque Faction utilise aussi l'énergie de différentes manières. Lisez les règles de Faction pour les détails.

Joindre des Cartes à des Bâtiments

Certaines Factions ont des cartes qui peuvent être "jointes" à un Bâtiment, telles que des cartes de technologie ou d'amélioration. Celles-ci sont détaillées dans les règles de Faction.

Pour montrer qu'une carte est jointe elle est placée sous la carte Bâtiment avec le nom et la capacité visible au dessus pour pouvoir facilement la voir. **Les cartes jointes restent avec le Bâtiment quand celui-ci est déplacé dans une Bataille et quand il en sort.**

Si un Bâtiment est détruit toutes les cartes jointes sont aussi détruites.

Construction

Pendant la Construction le joueur doit:

- Défausser toutes les Ressources utilisées pour construire un Bâtiment (empilées sous le Bâtiment).
- Échanger les Ressources au dessus d'un Bâtiment par les pions d'unité appropriés, représentant les unités.
- Allouer les Ouvriers, l'Énergie, les Technologies, et les autres cartes et unités spéciales selon les règles de Faction.

Chaque Faction a un exemple de Construction au dos de ses règles de Faction.

Cartes d'Attaques Spéciales

En plus des quatre cartes d'Attaque Standard, chaque Faction a deux cartes d'Attaque de Raid, et trois Attaques spéciales qui sont spécifiques à cette Faction. Les cartes d'Attaques spéciales ont des règles qui changent la manière dont la Bataille est conduite. **Ces effets ne durent jamais au delà de la Bataille.**

Raids

Les cartes d'Attaque de Raid permettent au joueur de conduire une attaque éclair contre une Base ennemie, indépendamment de qui contrôle la Frontière. **L'Attaquant ne peut conquérir la Base ennemie ou la Frontière en utilisant une carte d'Attaque de Raid.**

Une Bataille de Raid se déroule différemment des autres Batailles. Quand une carte Attaque de Raid est jouée, l'Attaquant doit choisir la carte de Choix de Combat Attaque en Profondeur/Raid, et ce, qu'il contrôle la Frontière ou pas. **Cela ne signifie pas que la Force de l'Attaquant doit avoir la capacité d'Attaque en Profondeur.** Elle est juste utilisée pour montrer qu'une attaque de Raid ne dure que trois rounds. Notez que comme toutes les cartes Attaque, le fait que vous jouiez une carte Raid ne sera révélé qu'après que le Défenseur ait fait sa Construction. Cela est un avantage intéressant pour l'Attaquant, car la Défenseur n'aura peut-être pas les meilleures Forces pour se défendre contre un Raid.

Pendant un Raid, chaque joueur ne peut utiliser qu'une Force par combat. L'Attaquant peut utiliser une Force d'Infanterie qui n'est pas une Défense de la Base, ou une Force de Blindés, et le Défenseur peut choisir une Force d'Infanterie, de Blindés, ou de Défense de la Base. Ces Forces sont choisies secrètement, en plaçant un écran en face des Forces possibles, en marquant la Force choisie avec un pion Force de Raid, et en révélant le choix. La Ligne de Bataille et les procédures de Reconnaissance ne sont pas utilisées. Les deux Forces sont simplement posées l'une face à l'autre.

Les cartes de Base ne sont PAS placées durant une Attaque de Raid.

La Défense d'Urgence ne peut PAS être jouée pendant une Attaque de Raid.

Le Défenseur PEUT retraiter durant une Attaque de Raid.

Si l'Attaquant gagne le Raid, il choisit quelle récompense il veut prendre. Il y a trois récompenses possibles, comme indiqué sur la carte, et l'Attaquant peut en choisir deux:

- Prendre une Carte de Score du Défenseur
- Prendre trois Ressources Bonus
- Détruire un Bâtiment Vide dans la Base du Défenseur (au choix de l'Attaquant).

Chaque bonus ne peut être choisi qu'une fois pendant un Raid. S'il n'y a qu'un bonus possible à prendre, l'autre est perdu. En aucun cas un joueur ne peut être éliminé ou le contrôle de la Frontière ne peut changer suite à un Raid, que celle-ci soit neutre ou contrôlée par un joueur.

Règles Multijoueurs

Bien que l'expérience à deux joueurs soit l'essence du Projet Ares, il peut être joué par trois ou quatre joueurs avec seulement des changements de règles mineurs. Cependant, il est fortement recommandé que tous les joueurs soient familiers avec le jeu à deux avant d'essayer le jeu en multijoueur. Si tous les joueurs sont débutants, le jeu sera très lent et traînera en longueur.

Chacun pour soi (Trois ou Quatre Joueurs)

Les règles sont les mêmes en dehors des points suivants:

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur.

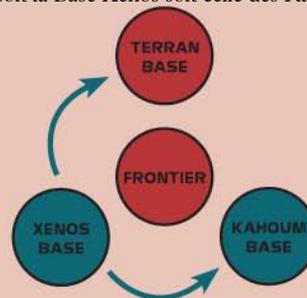
Quand vous jouez une Carte Attaque, l'Attaquant annonce quel joueur il attaque.

Toutes les Bases sont considérées comme adjacentes à la Frontière, mais pas l'une à l'autre (voir le diagramme ci-dessous).

Si un joueur perd une Bataille quand il défend sa Base, il est éliminé du jeu, l'Attaquant prend toutes ses cartes de Score, et la partie continue.

Chacun Pour Soi Relations Bases-Frontière

Dans une partie Chacun Pour Soi, toutes les bases sont adjacentes à la Frontière, mais pas l'une à l'autre. Donc, dans l'exemple ci-dessous, les Terrans contrôlent la Frontière. Les Xenos peuvent faire une Attaque en Profondeur sur la Base Terrane ou Kahoum. Avec une attaque Normale ils peuvent attaquer normalement la Frontière. Si les Terrans attaquent, ils peuvent attaquer soit la Base Xenos soit celle des Kahoum.



L'Attaque en Profondeur Xenos peut attaquer la Base de n'importe lequel de ses adversaires.

Des Règles Multijoueurs additionnelles se trouvent en page 18.

Exemple de Bataille

Note: Le but de cet exemple est de faire une démonstration des règles, et pas de montrer une tactique optimale !



1 Vous êtes les Xenos, et c'est votre tour. Vous annoncez que vous attaquez Tom le Terran et jouez une carte d'Attaque face cachée, ainsi qu'une carte de Choix de Combat. Cette dernière est aussi jouée face cachée, pour que les Terrans ne sachent pas si cette Attaque est un Raid ou une autre Attaque spéciale. Puisque vous contrôlez la Frontière et que vous jouez une carte d'Attaque Standard, vous devez jouer une carte de Choix de Combat d'Attaque Normale. D'abord Tom fait la Construction. Des exemples détaillés de Construction sont donnés dans les règles de Faction -- les résultats sont montrés ci-dessus.

2 Ensuite il y a la Construction de l'Attaquant, vous faites donc votre Construction, et révélez à Tom vos cartes cachées Attaque et Choix de Combat. Elles montrent que vous allez faire une Attaque Standard contre la Base Terrane. Si vous réussissez vous éliminerez Tom et gagnerez la partie !

Puisque vous contrôlez la Frontière, vous prenez la Carte d'Attaque que vous avez jouée et la placez face cachée sous votre Plateau de Base comme Carte de Score. Elle vaudra un point à la fin du jeu si les deux joueurs survivent jusque là.

Après la Construction vous avez 3 Découpeurs (Slicers) avec la capacité Ground Pound (qui change leur Attaque contre les Unités d'Infanterie et Aériennes à "1"), 3 Rasoirs, et 3 Behemoths.

Après la Construction il a un AA Mobile avec deux unités, une Infanterie Furtive avec trois unités, et deux Champs de Mines. Il a aussi une Centrale Nucléaire, une Milice et une Tourelle, tous vides. Sur le Plateau de Base, il a un Ouvrier, qu'il décide d'utiliser pour avoir deux relances.

L'Énergie de la Centrale Nucléaire est utilisée pour activer le Bâtiment Champ de Mines, car Tom a l'intention de l'utiliser pour de la Défense d'Urgence si nécessaire.



2. Vos forces

3 La prochaine étape est de déplacer vos Forces sur la Ligne de Bataille. Les Terrans ont deux points de Reconnaissance de leur Infanterie Furtive, et les Xenos n'en ont pas. Donc vous devez placer en premier deux Forces sur la Ligne de Bataille. Vous décidez de placer les Behemoths et les Rasoirs. Vous préférez essayer de garder vos Découpeurs loin de l'AA Mobile si possible, avec son attaque anti-aérienne de 3.



3. Début de la Ligne de Bataille



← Cartes non encore jouées

4 Les Terrans doivent maintenant mettre des Forces en face de vos deux cartes et placer une carte supplémentaire. Ils placent leur Infanterie Furtive et leur AA Mobile en premier. Ils décident de placer leur Infanterie contre les Rasoirs, et l'AA Mobile contre les Béhemoths. La troisième carte qu'ils placent est le Champ de Mines. Ils le placent du côté des Behemoths pour aider à les protéger un peu



Bâtiments vides

5 Vous devez maintenant mettre une Force en face du Champ de Mines et placer une carte additionnelle. Comme il ne vous reste qu'une seule carte vous placez simplement vos Découpeurs en face du Champ de Mines. La Carte de Choix de Combat est placée avec le Marqueur de Rounds de Combat sur la case la plus haute - "6" pour une Attaque Normale. Comme les Terrans défendent leur Base, ils placent leur deux cartes Base aux extrémités de leur Ligne de Bataille



La Centrale Nucléaire, la Milice, et la Tourelle des Terrans sont des Bâtiments Vides. Vous avez la possibilité d'essayer de détruire la Centrale Nucléaire en Tirant sur les cartes Base. La Tourelle et la Milice sont des Bâtiments de départ et ne peuvent pas être détruits.

Nous inclurons les Bâtiments Vides dans le diagramme en tant que rappel, même s'ils ne sont pas placés dans la Ligne de Bataille. Note: Normalement les Bâtiments Vides ne sont pas placés en pile comme ils sont montrés ici, mais placés normalement individuellement sur la table. Ils sont empilés dans les illustrations à cause des contraintes d'espace.

Donc après que la création de la Ligne de Bataille soit finie, voici la position au début des Rounds de Combat.

Rounds de Combat

6 La première étape est la Défense d'Urgence. Tom décide que cette Bataille risque de lui faire perdre la partie, et il utilise donc deux des cartes de sa main pour construire un Champ de Mines supplémentaire. Il pourrait aussi construire une Tourelle, mais il décide que les Champs de Mines sont plus puissants.



La troisième carte dans sa main est la carte de Missile Nucléaire tactique, et il décide qu'il préfère la garder pour une contre-attaque s'il survit.

L'étape suivante est la Réorganisation, mais toutes les Forces sont engagées, donc rien ne se passe.

Ensuite les Unités d'Initiative 3 Tient. Les Terrans en ont deux -- L'Infanterie Furtive et les Champs de Mines. Ils décident de Tirer avec l'Infanterie Furtive sur les Rasoirs juste en face d'elle, donc il n'y a pas de modificateurs. Ils lancent trois dés, et font un "2", un "4" et un "5". Leur Score pour Toucher est de "2" et donc un Rasoir est éliminé. Les Champs de Mines Tient sur les deux Rasoirs restants. Comme ils passent par dessus les Découpeurs pour leur Tirer dessus, ils ont besoin de faire un "4" pour Toucher au lieu de "5".

Lançant trois dés, ils font un "1", un "5" et un "6", et n'en détruisent qu'un. Les Terrans

veulent vraiment éliminer les Rasoirs, et utilisent donc leur relance (donnée par leur Ouvrier) pour relancer le "5".

Ils font à nouveau "5" et décident d'utiliser leur deuxième relance sur le "6" (le "5" ne peut être relancé à nouveau).

Ils obtiennent un "4", et Touchent de justesse ! L'Ouvrier est déplacé de la case de Relance vers la case des Ouvriers sur le Plateau de Base. Le Bâtiment Nid, Vide à présent, retourne à votre Base.

Maintenant les unités avec 2 d'Initiative peuvent Tirer, avec l'Attaquant qui Tire en premier. Les Behemoths peuvent cibler l'AA Mobile ou l'Infanterie Furtive avec un Score pour Toucher de "1", ou le Champ de Mines avec un Score pour Toucher de "2", avec une pénalité de -2 pour avoir sauté l'AA Mobile et l'Infanterie Furtive. Ils peuvent aussi attaquer la Centrale Nucléaire ou l'Aéroport avec un Score pour Toucher de "3", détruisant l'un ou l'autre avec une seule Touche. Vous décidez de descendre les Champs de Mines, vu que c'est votre meilleure chance de les éliminer et que c'est la meilleure unité que les Terrans ont contre les Blindés. Votre choix était le bon car vous faites sur les dés un "2", un "2" et un "6", éliminant deux unités. Les Découpeurs attaquent le Champ de Mines restant, mais font "3", "5" et "5", ratant complètement.

Finalement c'est le tour de l'AA Mobile de Tirer. Elle Tire sur les Découpeurs avec un Score de Toucher de "2", puisqu'elle passe juste par dessus les Behemoths. Elle n'a pas de pénalité pour passer par dessus les Rasoirs, qui sont à présent éliminés. Elle fait un "4" et un "4" ratant sa cible.

3ème Round de Combat

1 1 Au début du troisième Round de Combat, Tom a un peu peur de perdre la Bataille. Il décide d'utiliser la dernière carte de sa main comme Défense d'Urgence pour construire une Tourelle. Il pose un pion d'Unité sur la carte Tourelle. Aussi bien Tom que vous avez des Forces non opposées -- les Découpeurs, l'Infanterie Furtive, et la nouvellement construite Tourelle. Ces Forces sont retirées de la Ligne de Bataille, et replacées en se basant sur les étapes de placement normales de la Ligne de Bataille. Les Terrans ont toujours un avantage de Reconnaissance, donc vous devez placer les Découpeurs en premier. Vous devez les placer à côté d'une Force présente, et décidez de les placer à la gauche des Béhemoths. Tom décide de poser l'Infanterie Furtive en face des Découpeurs, avec la Tourelle à côté pour rester à l'écart des Behemoths. Notez que les Tourelles ont l'attribut Pas de Renfort, donc elles ne pourraient pas être placées derrière l'Infanterie Furtive. Si l'Infanterie Furtive était derrière les Tourelles, elle ne gagnerait pas de modificateur d'attaque de +1.



1 2 L'Infanterie Furtive Tire sur le Découpeur, et le détruit avec des résultats de "1", "1" et "5". La deuxième Touche est perdue, et la Ruche est remise dans votre Base. Vous décidez à présent qu'il est peu probable que vous soyez capable de gagner la combat parce que vous avez trop d'unités à détruire et que vous devez faire des "1" pour Toucher l'AA Mobile ou l'Infanterie Furtive depuis votre position. A la place, vous décidez d'attaquer les Bâtiments Vides pour essayer de détruire la carte Champ de Mines. Vous utilisez le Score pour Toucher de "4" contre la carte Base la plus proche, qui est modifiée à "3" à cause de sa position. Vous obtenez "1", "3" et "4", et donc deux Touches. Seule une Touche est nécessaire pour éliminer un Bâtiment Vide, donc la carte de Défense de la Base Champ de Mines est placée dans la pile de défausse. L'unique unité AA Mobile attaque à présent les Behemoths et réussit à faire un "1", qui élimine le Behemoth endommagé.



La Tourelle a aussi besoin d'un "1" maintenant que les Découpeurs ne sont plus là, mais fait un "3" et rate. Le marqueur de Rounds de Combat est déplacé sur la case "3".

Pendant la Réorganisation pour le quatrième Round de Combat, le joueur Terran décide de laisser l'Infanterie Furtive et la Tourelle là où elles sont. Il décide qu'il vaut mieux forcer les Béhemoths à Toucher l'Infanterie Furtive sur un "1" qu'essayer de détruire un autre Béhemoth.

Après la Réorganisation, vous annoncez une Retraite, voulant soigner vos blessures et reconstruire. Quand vous Retraitez, vous n'avez pas le droit de Tirer, mais votre adversaire Tire normalement.

Après avoir lancé trois dés pour l'Infanterie Furtive, deux pour l'AA Mobile et une pour la Tourelle, tous nécessitant un "1" pour Toucher, seule une Touche réussit sur un Béhemoth, l'endommageant. La carte Couveuse (Brood) et les deux Béhemoths retournent à la Base. Le Béhemoth endommagé retrouve sa pleine santé.

Toutes les cartes Terranes sont replacées dans leur Base. Les deux joueurs remettent leurs écrans en place, et reçoivent leurs mains à trois cartes. Au final la Bataille a eu un résultat mitigé. Tom n'a pas perdu la partie, mais vous lui avez détruit plusieurs Unités et un Bâtiment, gagné une carte de Score, et forcé les Terrans à utiliser trois cartes incluant le Missile Nucléaire Tactique pour leur défense. Donc vous aurez quelques cartes de plus à la fin de la partie pour essayer de l'achever une bonne fois pour toutes.

Exemple de Bataille de Raid

Note: Le but de cet exemple est de faire une démonstration des règles, et pas de montrer une tactique optimale !

Vous êtes les Xénos, et avez lancé une Attaque de Raid contre Tom, le joueur Terran. Voici quels sont les Bâtiments que le joueur Terran possède après la Construction:



Suite de l'Exemple de Bataille de Raid

Et après la Construction voici ce que vous avez comme Forces Attaquantes:



La Ligne de Bataille est simplement formée avec ces deux Forces l'une en face de l'autre.

La carte de Choix de Combat Attaque en Profondeur/Raid est utilisée puisque c'est un Raid, et donc la Bataille ne durera que 3 Rounds de Combat. Personne ne choisit de Retraiter, et il n'y a pas de Réorganisation, donc on passe aux Attaques. Les Champs de Mines, avec une Initiative de 3, Tirent en premier. Elles obtiennent un "1" et un "3", endommageant un Béhémoth. Les Béhémoths, à l'Initiative 2, Tirent à leur tour, et obtiennent un "2", un "2" et un "5", faisant deux Touches. Les deux Champs de Mines sont éliminés et vous gagnez le Raid !

Vous pouvez maintenant choisir vos récompenses. Tom a une carte de Score, donc vous décidez de lui prendre, et la placez sous vous Plateau. Pour votre deuxième récompense vous pouvez soit prendre 3 Ressources Bonus soit détruire un Bâtiment Vide.

Même s'il est tentant de détruire la carte de Défense de la Base Champ de Mines ou la Centrale Nucléaire vous décidez que vous préféreriez avoir plus d'Unités. Donc vous prenez les 3 Ressources Bonus. Vous prenez trois cartes de votre pile de défausse et les jouez dans votre Base en tant que Ressources, comme si vous les jouiez normalement.

La prochaine fois que vous ferez une Construction, vous les convertirez en Unités, etc...

Cela représente un succès intéressant pour vous, car vous avez éliminé deux Unités puissantes sans subir vous même de pertes et avez gagné une carte de Score et trois Ressources supplémentaires. Pas mal !

Chaque joueur maintenant choisit secrètement une seule Force pour la Bataille.

Les Terrans, en tant que Défenseurs, doivent choisir une Défense de la Base, une Infanterie ou un Blindé. La Défense d'Urgence n'est pas utilisée pour un Raid, donc ils ne pourront pas avoir de Milice ou de Tourrelles. Ils décident que leur meilleure défense sera leurs deux unités Champs de Mines.

Vous devez choisir entre les Rasoirs et les Behemoths, puisque les unités Aériennes ne peuvent pas faire de Raid. Les Béhémoths sont le choix évident, puisque vous voyez qu'aucune des Forces Terriennes n'est bonne contre les Blindés.



Jeu en Équipes (pour Quatre Joueurs)

Divisez les quatre joueurs en deux équipes. Le jeu en équipe se joue exactement de la même manière que le jeu à deux joueurs, avec chaque équipe gagnant ou perdant ensemble. **Il se joue de la même manière que le Jeu Complet, avec les exceptions suivantes:**

- Pendant la mise en place chaque joueur défausse deux cartes d'Attaque Standard de son paquet.
- Les deux joueurs d'une équipe s'assoient l'un à côté de l'autre et font leur tour ensemble. Chaque joueur joue une seule carte dans sa propre Base ou une carte d'Attaque, selon les règles normales. Les Équipiers peuvent se consulter pour décider quelles cartes jouer, et regarder leurs Bases à tout moment.
- Si un des joueurs joue une carte Attaque, une Bataille commence. **Les quatre joueurs sont impliqués dans la Bataille.** Les deux équipiers combinent leurs Forces et les déploient dans la Ligne de Bataille ensemble. Quand une Force est placée dans la Ligne de Bataille elle peut venir de n'importe quel équipier.
- Quand une Base est attaquée, les deux joueurs de l'équipe qui défend sont considérés comme défendant leur Base et peuvent utiliser des unités de Défense de la Base, jouer des Ressources de Défense d'Urgence, etc... Si une équipe perd une Bataille alors qu'elle défend sa Base, l'équipe attaquante gagne la partie, juste comme dans le jeu normal.
- **Toute capacité spéciale de la carte d'Attaque ou capacité spéciale de Faction (comme les Obélisques des Kahoum) ne s'appliquent qu'aux Forces de cette Faction particulière.**
- S'ils le désirent, les deux joueurs d'une équipe peuvent jouer une carte d'Attaque. Dans ce cas une seule Bataille est livrée, avec une seule carte de Choix de Combat choisie conjointement par l'équipe. Les deux Cartes d'Attaque seront données comme cartes de Score. Si le Défenseur est surpris, les deux seront gardées par l'Attaquant.
- Les Attaques de Raid ne peuvent pas être jouées si l'autre équipier joue une autre Carte d'Attaque (même si c'est un autre Raid). Elles doivent être jouées seules. Si une carte de Raid est jouée la Force participante peut venir de n'importe quel joueur de l'équipe.
- Les cartes de Score d'une équipe sont rassemblées et les équipiers gagnent ou perdent ensemble.

Attaque en Profondeur	5	Frontière	2
Une Attaque faite directement d'une Base à une autre Base, sans passer par la Frontière.		La zone derrière les Bases. Le joueur qui contrôle la Frontière reçoit toutes les cartes d'Attaque jouées en tant que cartes de Score, et gagne 2 points à la fin de la partie.	
Attaque Normale	4	Groupe d'Initiative	8
Une Attaque faite d'une Base sur la Frontière, ou de la Frontière sur une Base ennemie.		L'ensemble des Forces des deux joueurs qui ont la même Initiative.	
Base	4	Initiative	3
La zone derrière l'écran du joueur où ses cartes sont placées. Elle est constituée par le Plateau de Base et la surface de la table.		Détermine à quel moment des Rounds de Combat la Force va Tirer. Plus le chiffre est haut, plus elle Tire tôt dans le Round.	
Bâtiment	3	Ligne de Bataille	6
Les cartes de Bâtiment sont toutes les cartes contenant un pentagone gris dans la marge.		Une ligne de cartes Bâtiment qui est créée au début de la Bataille.	
Bâtiment Vide	12	Modificateur de Position	8
Une carte de Bâtiment sans unité. Un Bâtiment qui n'a que des pions d'Énergie est toujours Vide.		Un modificateur au Score d'Attaque d'une Force qui Tire sur un ennemi qui n'est pas sur la même colonne sur la Ligne de Bataille.	
Bouclier	9	Pas de Renfort	10
Une Force avec l'attribut Bouclier a un pion d'énergie placé sur elle durant la Construction. La première Touche que la Force prend retire le pion d'Énergie et ne fait pas de dommage.		Les Forces avec l'attribut Pas de Renfort doivent être placées en Première Ligne sur la Ligne de Bataille, et les Forces en Renfort derrière elles n'ont pas le bonus d'attaque de +1.	
Capacité d'Attaque en Profondeur	10	Pile de Ressources	11
Seules les unités avec l'attribut Attaque en Profondeur peuvent participer à des Attaques en Profondeur.		Une pile de Cartes Ressources dans votre Base jouée en préparation d'une carte Bâtiment avec un coût de Construction supérieur à 0. Est considérée comme un Bâtiment Vide.	
Carte d'Attaque	3	Raid	13
Une carte contenant le mot "Attaque" dans la marge. Une Carte d'Attaque est jouée pour initier une Bataille.		Un type spécial d'Attaque qui représente un raid éclair sur la Base ennemie. Les Raids sont résolus en utilisant seulement une Force de chaque Faction dans la Bataille, et ne peuvent jamais faire perdre une Base, ou faire gagner ou perdre la Frontière.	
Carte de Bâtiment Spécial	2	Reconnaissance	10
Cartes contenant l'icône "Engrenage/Pentagone". Les règles pour utiliser ces cartes sont dans les Règles de Faction. Elles sont toujours considérés comme des Bâtiments Vides.		Une Force avec un icône de Reconnaissance a le nombre de points de Reconnaissance indiqué. Le camp avec le moins de points de Reconnaissance place ses Forces sur la Ligne de Bataille en premier.	
Carte de Score	3	Résistant	9
Une carte d'Attaque qui est placée face cachée sous le Plateau de Base. Elle compte pour un point à la fin de la partie.		Les Unités avec l'icône "Résistant" doivent être Touchées deux fois pour être éliminées.	
Carte Jointe	12	Ressource	3
Une carte Spéciale qui a été assignée à un Bâtiment. Si le Bâtiment est détruit, la carte Jointe aussi. Par exemple: les Technologies Terranes et les cartes d'Évolution des Xénos.		Une carte jouée face cachée est une Ressource, et est utilisée pour construire les Unités et certains Bâtiments.	
Cartes de Base	4	Ressource Bonus	12
Les deux cartes qui sont placées aux extrémités de la Ligne de Bataille si quelqu'un défend sa Base. L'Attaquant Tire sur les cartes de Base pour détruire les Bâtiments Vides.		Certaines cartes donnent des Ressources Bonus. Celles-ci sont prises de la pile de défausse et placées dans la Base faces cachées en tant que Ressources.	
Carte Spéciale	2	Round de Combat	7
Cartes contenant l'icône "Engrenage". Les règles pour utiliser ces cartes sont dans les Règles de Faction.		Un ensemble d'étapes qui se répète durant une Bataille, comprenant le Tir sur l'ennemi. Les Batailles consistent en 3 ou 6 Rounds de Combat.	
Construction	5	Score d'Attaque	3
L'étape au début d'une Bataille quand les Ressources sont converties en Unités et que l'Énergie est générée et allouée.		Les quatre chiffres imprimés sur un Bâtiment montrant la force contre un type particulier d'Unité (Infanterie, Blindée, Aérienne ou Bâtiment). Le Score d'Attaque peut être modifié par divers facteurs, et le Seuil Pour Toucher en résulte.	
Coût de Construction	3	Seuil Pour Toucher	9
Le coût, en Ressources, pour placer une carte de Bâtiment ou de Bâtiment Spécial dans votre Base. S'il est plus grand que zéro vous devez d'abord créer une Pile de Ressource de taille égale au coût.		Quant vous Tirez vous devez réussir avec le dé un résultat égal ou inférieur à ce nombre pour réussir une Touche sur une Force adverse. Il est égal au Score d'Attaque plus l'ensemble des modificateurs s'appliquant.	
Défense de la Base	10	Surprise	6
Une unité avec une icône Défense de la Base peut seulement être utilisée dans une Bataille quand celui qui la possède défend sa Base. La Défense d'Urgence ne peut être utilisée que pour construire des Unités de Défense de la Base.		Si le Défenseur choisit de défendre la Frontière, et que l'Attaque fait une Attaque en Profondeur, le Défenseur est Surpris. La Bataille est livrée normalement, mais l'Attaquant reçoit la carte de Score.	
Défense d'Urgence	8	Tirs	8
Quand il défend sa Base, le Défenseur peut construire des Unités en utilisant des cartes de sa Main comme Ressources, uniquement pour construire des Unités de Défense de la Base.		Lancers de dé pour essayer de faire des Touches sur les Forces ennemies.	
Énergie	12	Unité	4
Nécessaire pour plusieurs Unités et capacités spéciales. Générée différemment pour chaque Faction, et représentée par des pions d'Énergie.		Un pion d'Infanterie, de Blindés, Aérien ou Bâtiment qui est sur un Bâtiment.	
Faction	1	Victoire	11
L'un des quatre camps se battant sur Mars dans le Projet Ares.		La Victoire est accomplie en éliminant les joueurs adverses ou en ayant le plus haut total en points à la fin de la partie.	
Force	5		
Un Bâtiment avec des pions d'Unités dessus.			
Force en Première Ligne	16		
Une Force qui est sur la rangée la plus en avant de la Ligne de Bataille, en face des Forces en Première ligne ennemies.			
Force en Renfort	9		
Une Force qui est placée derrière une Force en Première Ligne sur la Ligne de Bataille. Les Forces en Renfort gagnent un +1 à tous leurs Scores d'Attaque.			

Conseils et Tactiques

Nous recommandons fortement que pour les premières parties, vous jouiez simplement le jeu basique, et ensuite passiez au jeu à deux joueurs standard. N'utilisez pas les règles en Multijoueur jusqu'à ce que vous soyez familier avec les cartes et les règles. Quatre joueurs débutants ralentiront énormément le jeu, et vous n'aurez pas le rythme rapide qui rend Le Projet Ares dynamique et fun.

Votre première décision est le choix de vos deux cartes de départ. Essayez de développer une combinaison qui se complétera bien. Il y a beaucoup de paires différentes qui fonctionnent bien, et en apprenant le jeu, vous commencerez à voir beaucoup de possibilités différentes.

Une approche est la stratégie "rush", où vous vous construisez des Unités faibles mais peu coûteuses et essaieriez de prendre le contrôle de la Frontière rapidement. Cela vous mettra dès le départ en bonne position pour commencer à accumuler des points de victoire. Cela vous donnera aussi des possibilités pour enchaîner avec une attaque rapide contre la Base ennemie. Si votre adversaire construit des Unités puissantes il ne pourra pas les construire rapidement, et une attaque rapide peut l'éliminer du jeu avant qu'il ait l'opportunité de se renforcer.

Si vous essayez une stratégie avec une construction lente, ne négligez pas les Unités de Défense de la Base.

Celles-ci coûtent moins cher que des unités offensives comparables, et peuvent aider à vous protéger contre des adversaires qui choisissent une stratégie de rush et essaieront de vous attaquer rapidement. Si vous pouvez survivre à une frappe rapide, vous serez dans une bonne position pour contre-attaquer avec vos unités plus puissantes.

Si vous contrôlez la Frontière et que vous êtes attaqué, vous devez équilibrer la condition de vos propres forces avec ce que vous savez sur votre adversaire.

N'ayez pas peur de juste défendre votre Base et d'abandonner la Frontière. Vous aurez toujours une carte de Score, vous en saurez plus sur les forces de votre adversaire, et gagnerez un peu de temps pour reconstruire.

A l'inverse, si vous attaquez un adversaire qui contrôle la Frontière, une Attaque en Profondeur peut souvent être une méchante surprise, même si seule une petite partie de votre armée peut participer. Si votre adversaire est sûr de sa force il défendra probablement la Frontière, ce qui vous donnera la carte de Score, et non à lui. Vous pouvez ensuite retraiter si l'issue de la Bataille s'annonce mal, en espérant de ne pas trop être Touché en partant.

Il y a beaucoup de points subtils dans le système de Bataille. Déjà, les Points de Reconnaissance peuvent faire la différence entre la victoire et la défaite. Avoir de bonnes correspondances d'unités est critique. Pratiquement chaque Force a ses forces et ses faiblesses, et la Reconnaissance vous permettra de les utiliser à votre avantage. L'Initiative est aussi importante. Les unités rapides sont puissantes.

Les capacités spéciales sont décrites pour chaque Faction, mais en général elles ont pas mal de flexibilité vous permettant de personnaliser votre armée, la clé étant de bien comprendre vos options. Cependant ne soyez pas obsédé par le fait de mettre en jeu toutes les capacités intéressantes que vous avez. Chaque carte jouée face visible est une Ressource en moins pour construire des Unités. Décider ce qui est vraiment nécessaire et ce qui serait juste sympa d'avoir est la plus importante décision que vous prendrez.

Finalement, au combat, n'ayez pas peur de vous enfuir, en particulier dans les parties multijoueurs. Si vos forces sont beaucoup moins nombreuses et que vous défendez la Frontière, n'hésitez pas à Retraiter. Laissez quelqu'un d'autre s'attaquer au nouveau joueur de tête pendant que vous préparerez votre revanche.

Et le plus important: jouez vite et amusez vous !

Crédits

Auteurs: Brian et Geoff Engelstein **Éditeur:** Z-Man Games

Design Graphique: Jason Greeno and Gary Simpson

Artistes: Michael Jackson, Patrick Turner and Paul Abrams

Testeurs: Michael Basil, Stephen Buonocore, Mike Coss, Chris Dippel, Moritz Eggert, Susan Engelstein, Sydney Engelstein, Scott Geldzahler, Raef Granger, Gil Hova, Ursula Knopp-McKendree, Tom McKendree, Andy Parks, Jim Reed, Eric Summerer, Tom Vasel, Russ Wakelin, Gary Zielinski, Mark Zielinski, and tous ceux qui étaient à Origins, Gencon,

et Dexcon et ont accepté d'essayer ce jeu.

Édition des Règles: Chad Mekash, Ryan Sturm

Consultant en Hébreu: Rabbi Ron Isaacs

Versión Française: Itai Perez, Vincent Jehl

Nous remercions spécialement Susan et Sydney pour n'avoir pas cessé de nous soutenir et pour avoir accepté de jouer encore et encore au fur et à mesure des changements.

Référence

Tour d'un joueur

- jouez une carte
- si vous avez joué une carte d'Attaque, commencez la Séquence de Bataille
- tous les joueurs complètent leur main à 3 cartes
- le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs sont à court de cartes ou qu'un seul joueur reste en jeu.

Résumé de la Séquence de Bataille

1. L'Attaquant choisit secrètement sa carte d'Attaque et de Choix de Combat
2. Le Défenseur fait sa Construction et assigne ses Forces à la Frontière ou à sa Base
3. L'Attaquant révèle ses cartes de Choix de Combat et d'Attaque et place le Marqueur de Round de Combat sur la case la plus élevée de la Carte de Choix de Combat.
4. L'Attaquant fait sa Construction.
5. Placement des Forces sur la Ligne de Bataille.
6. Exécution des Rounds de Combat (voir ci-dessous)
7. Résultat de la Bataille

Résumé de la Séquence d'un Round de Combat

1. Défense d'Urgence
2. Réorganisation
3. Déclaration de Retraite. Celui qui Retraite ne peut Tirer.
4. Lancer le dés pour les Attaques dans l'ordre d'Initiative décroissant.
5. Déplacer le Marqueur de Round de Combat d'une case
6. Si un joueur a Retraité ou est éliminé, ou si le Marqueur de Round de Combat sort de la case "1", le combat est terminé. Sinon, revenir à l'étape 1.

Calcul du Seuil pour Toucher

Base: Score d'Attaque selon le Type de Force attaquée.

- +1 si en position de Renfort
- -X selon le Modificateur de Position
- Autres modificateurs selon la carte d'Attaque, les capacités spéciales, etc...

Important: Quels que soient les modificateurs, les jets de "6" ratent toujours.

Résumé du Score:

- 1 point pour chaque carte dans votre Pile de Score
- 2 points si vous contrôlez la Frontière à la fin de la partie.