

LUM42



NOTRE MISSION EST CLAIRE :
SE RENDRE DANS **LUM42**, GALAXIE
À L'ORIGINE DU GRAND ÉCLAT.
QUEL ÉQUIPAGE RÉUSSIRA À
RÉCUPÉRER LE PLUS DE LUMIÈRE
POUR GARANTIR SA SUPRÉMATIE
DANS L'UNIVERS ?

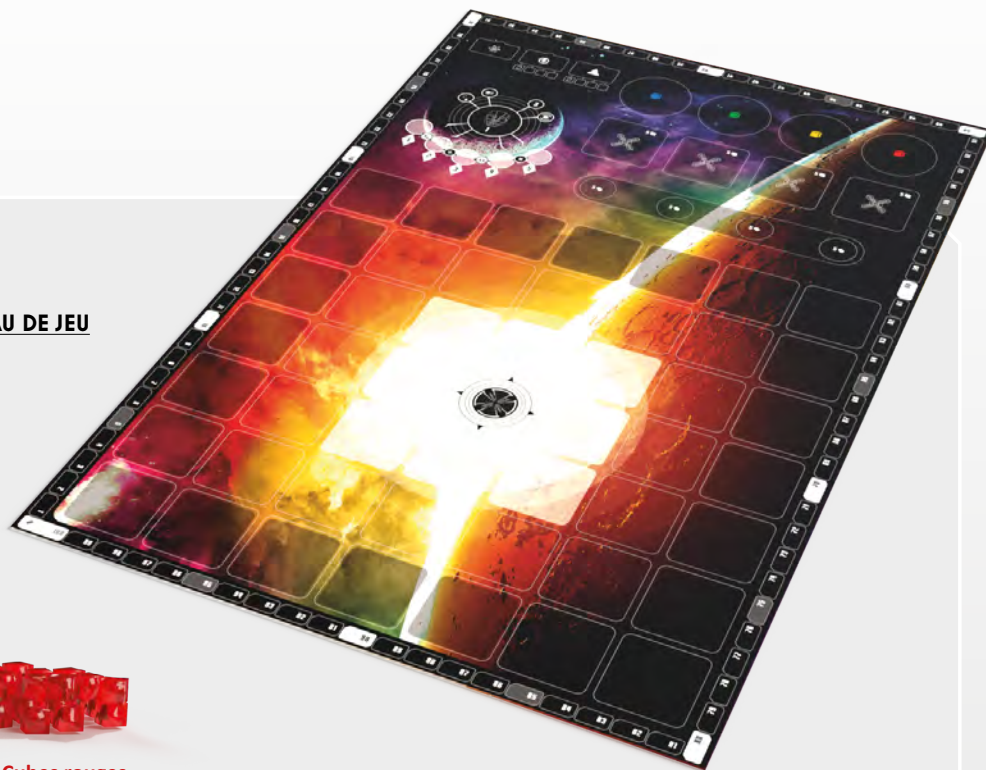
◆ RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

5 PLATEAUX

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux joueurs

PLATEAU DE JEU



80 CUBES DE LUMIÈRE

Il y a 4 couleurs de lumière (bleu, vert, jaune et rouge).



20 Cubes bleus



20 Cubes verts



20 Cubes jaunes



20 Cubes rouges

64 PIONS

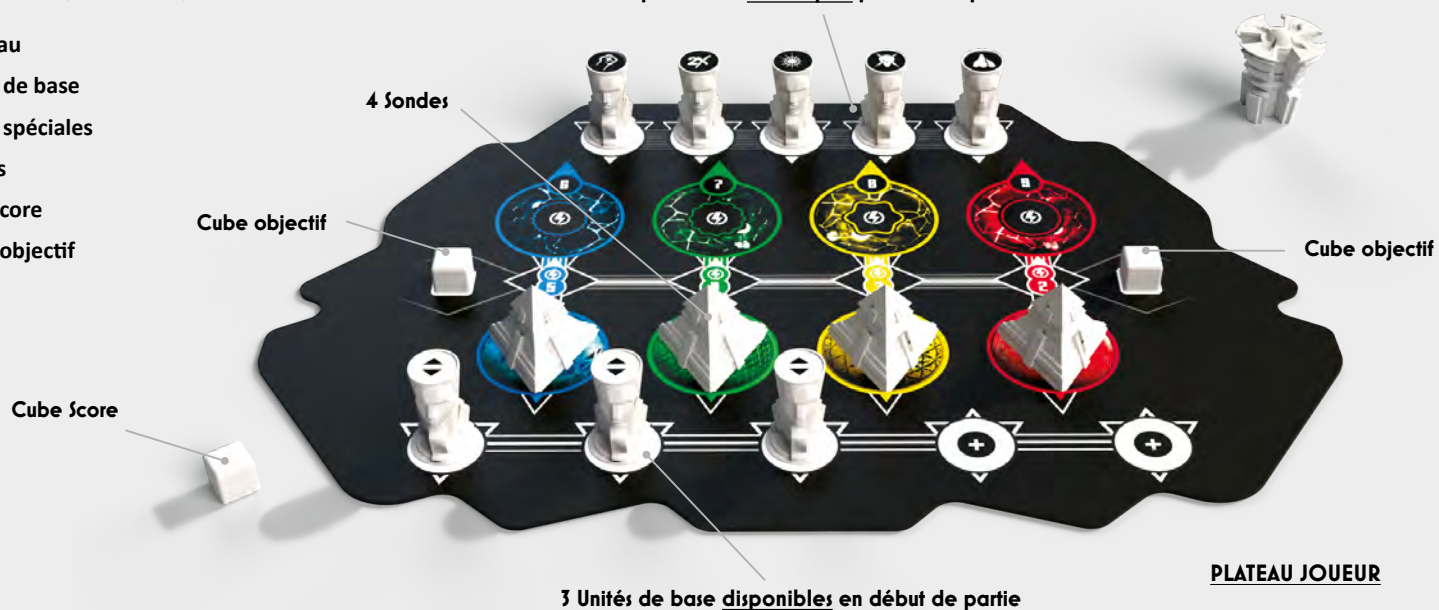
Il y a 4 couleurs de pions (blanc, noir, argenté et doré).

Chaque joueur possède 16 pions de sa couleur :

- 1 vaisseau
- 3 unités de base
- 5 unités spéciales
- 4 sondes
- 1 cube score
- 2 cubes objectif

5 Unités spéciales à débloquer pendant la partie

Vaisseau



28 TUILES PLANÈTE

- 24 planètes (6 de chaque couleur)
- 4 planètes noires



Face lumière

La face lumière des planètes vous permet de collecter de la lumière.



Face énergie

La face énergie des planètes vous permet de transformer la lumière en énergie (points de victoire).



Recto



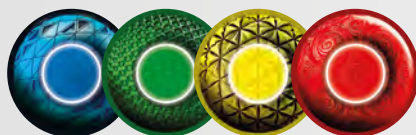
Verso



Les Planètes noires possèdent 2 faces énergie.

28 JETONS SATELLITE

- 16 lunes (4 de chaque couleur)
- 12 portails (4 de chaque type)



2 JETONS MÉTALLIQUES






Un jeton est utilisé pour le décompte des manches.



Un jeton est utilisé pour désigner le 1^{er} joueur.

8 TUILES OBJECTIF

- 2 objectifs lumière 
- 5 objectifs énergie 
- 1 objectif sonde 



MISE EN PLACE

GÉNÉRALE

- ▶ Disposez le **plateau de jeu** au centre de l'espace de jeu et placez un **jeton métallique** sur le 1 de la piste manche.
- ▶ Mélangez les **28 tuiles planète**, puis placez 1 planète au hasard (face lumière) sur chacune des 8 cases autour du centre de la zone spatiale.
Note : la planète noire n'a pas de face lumière et est donc obligatoirement placée sur sa face énergie.
Les planètes restantes forment 4 piles de 5 planètes, posées sur les emplacements prévus du plateau de jeu.
- ▶ Mélangez les **28 jetons satellite**, puis placez 1 jeton au hasard (face visible) sur chaque planète en jeu.
Les jetons restants forment 4 piles de 5 jetons, posées (face visible) sur les emplacements prévus du plateau de jeu.
- ▶ Placez **5 cubes de lumière de chaque couleur** par joueur sur les emplacements prévus du plateau de jeu (à 4 joueurs les 20 cubes de chaque couleur sont placés sur le plateau).
- ▶ Placez **3 tuiles objectif** sur le plateau.
 - ▶ Mélangez les 2 tuiles objectif lumière ☼ et placez-en une au hasard sur l'emplacement prévu du plateau de jeu.
 - ▶ Mélangez les 5 tuiles objectif énergie ⚡ et placez-en une au hasard (face ☺) sur l'emplacement prévu du plateau de jeu.
 - ▶ Placez la tuile objectif sonde ▲ (face ☺) sur l'emplacement prévu du plateau de jeu.

JOUEURS

- ▶ Chaque joueur prend **1 plateau joueur** et reçoit tous les **piens** d'une couleur qu'il place sur leur position de départ tel que :
 - ▶ Le pion vaisseau est placé au centre de la zone spatiale.
 - ▶ Les 3 unités de base et les 4 sondes en bas de son plateau joueur.
 - ▶ Les 5 unités spéciales en haut de son plateau joueur.
 - ▶ Les 2 cubes objectifs aux 2 emplacements prévus.
 - ▶ Le cube score est placé sur le 0 de la piste de score.
- ▶ Désignez au hasard le premier joueur, celui-ci prend le **jeton métallique** restant.
La partie peut commencer.



CONCEPT DE JEU



Le **cube de lumière** est la ressource principale du jeu. Il est collecté par les unités et les sondes.

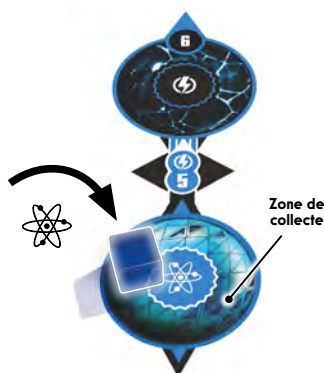
Une fois transformé, le **cube de lumière** devient un **cube d'énergie**.



PRINCIPE DE COLLECTE

La collecte consiste à récupérer de la lumière en utilisant vos unités et vos sondes.

Un cube de lumière est récupéré depuis la réserve du plateau de jeu puis est placé sur la zone de collecte de votre plateau joueur correspondant à sa couleur.



En collectant un cube bleu, vous placez un cube bleu de la réserve sur votre zone de collecte bleue.

PRINCIPE DE TRANSFORMATION

La transformation consiste à transformer votre lumière en énergie en utilisant vos unités.

Le cube de lumière devient un cube d'énergie.

Lorsque vous transformez, vous déplacez votre cube de lumière depuis sa zone de collecte vers le haut de votre plateau joueur sur sa zone d'énergie.

C'est de cette façon que vous gagnez principalement des points de victoire pendant la partie.

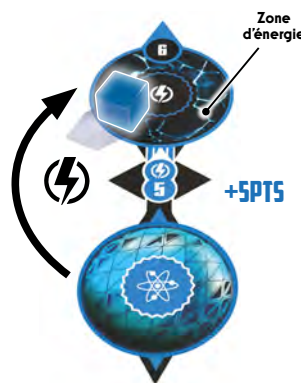
De plus, en fin de partie, vous gagnez des points de victoire supplémentaires pour chaque **majorité d'énergie** de chaque couleur.

■ **5pts** par énergie bleue et **6pts** en cas de majorité bleue en fin de partie.

■ **4pts** par énergie verte et **7pts** en cas de majorité verte en fin de partie.

■ **3pts** par énergie jaune et **8pts** en cas de majorité jaune en fin de partie.

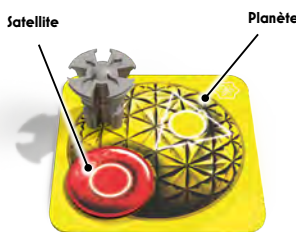
■ **2pts** par énergie rouge et **9pts** en cas de majorité rouge en fin de partie.



En transformant un cube bleu en énergie, vous déplacez un de vos cubes bleus vers la zone d'énergie bleue et gagnez 5 points de victoire.

PRINCIPE DE DÉPLACEMENT

Durant la partie vous déplacerez votre vaisseau de système en système. Un système est **toujours** composé d'une **planète** et d'un **satellite**.



SYSTÈME

DÉROULEMENT DE PARTIE

Votre objectif est de **collecter de la lumière** pour la **transformer en énergie** et ainsi gagner des points de victoire. Pour cela, vous allez **déplacer votre vaisseau** de système en système afin de **déployer vos unités**. Durant la partie, vous faites face à vos adversaires qui vous empêcheront de gagner des points de victoire.

5

LA PARTIE SE DÉROULE EN 5 MANCHES. CHAQUE MANCHE EST UNE SUCCESSION DE 5 PHASES DE JEU :

PHASE 1 : DÉCOUVERTE DES SYSTÈMES

PHASE 2 : DÉPLOIEMENT DES UNITÉS

PHASE 3 : PRODUCTION DES SONDES

PHASE 4 : RÉCUPÉRATION DES UNITÉS

PHASE 5 : FIN DE MANCHE



PHASE 1 : DÉCOUVERTE DES SYSTÈMES

LA PHASE 1 CONSISTE À AJOUTER DE NOUVEAUX SYSTÈMES À LA ZONE SPATIALE. À CHAQUE MANCHE, LA ZONE SPATIALE S'ÉTEND ET PROPOSE DE PLUS EN PLUS DE CHOIX.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur doit obligatoirement ajouter une planète ET un satellite sur la zone spatiale.**

- 1 ▶ Prenez 1 planète du dessus d'une des piles du plateau de jeu.
- 2 ▶ Choisissez la face sur laquelle vous voulez poser la planète, puis posez-la sur un emplacement vide adjacent à une autre système déjà présent dans la zone spatiale.
 - ▶ La face lumière ☀ permet de collecter de la lumière.
 - ▶ La face énergie ⚡ permet de transformer la lumière en énergie.
- 3 ▶ Prenez 1 satellite du dessus d'une des piles du plateau de jeu et posez-le sur la planète que vous venez de poser.
 - ▶ Les lunes permettent de collecter de la lumière.
 - ▶ Les portails permettent de faire un déplacement spécial du vaisseau.



Variante à 2 joueurs : Les planètes ne peuvent pas être posées sur l'extérieur de la zone spatiale (les 24 emplacements grisés).

La phase 1 prend fin lorsque tous les joueurs ont posé une planète et un satellite.

PHASE 2 : DÉPLOIEMENT DES UNITÉS

LA PHASE 2 CONSISTE À DÉPLACER SON VAISSEAU POUR DÉPLOYER SES UNITÉS SUR LES PLANÈTES OU LES LUNES.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur déplace son vaisseau sur un système adjacent orthogonalement** jusqu'à s'arrêter et déployer une unité disponible en bas de son plateau joueur.

Les joueurs vont déployer une unité, tour à tour, jusqu'à ne plus avoir d'unités disponibles sur leur plateau joueur. La phase 2 prend ainsi fin.

DÉPLACER LE VAISSEAU

À votre tour de jeu, il est **obligatoire** de déplacer votre vaisseau sur un autre système.



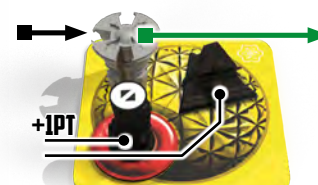
- Lorsque vous déplacez votre vaisseau sur un système **vide**, sans **aucune sonde ou unité**, vous êtes **obligés** de vous y arrêter (cf. Déployer une unité page 7).



- Lorsque vous déplacez votre vaisseau sur un système où **il y a un vaisseau adverse**, le vaisseau adverse est éjecté et replacé au centre de la zone spatiale après avoir appliqué la règle du bonus de passage.



- Lorsque vous déplacez votre vaisseau sur un système où **il y a déjà au moins une sonde ou une unité** vous pouvez au choix :
 - ▶ continuer votre déplacement vers un autre système adjacent.
 - ▶ vous arrêter, à condition de pouvoir y déployer une unité (cf. p7).



Cependant, si vous vous déplacez ou vous arrêtez sur un système occupé **uniquement** par un ou plusieurs pions adverses, **ces adversaires** gagnent immédiatement **1 point de victoire** en tant que **bonus de passage**.



Précision : si vous avez un de **vos pions** sur le système, l'adversaire ne gagne pas de point de victoire.

Important : votre vaisseau ne peut pas revenir sur un système qu'il a déjà occupé ou traversé durant son déplacement en cours. Toutefois vous pourrez revenir sur ce système, lors de votre prochain tour.



En déplaçant son vaisseau **Argenté** sur le système déjà occupé par une sonde **Noire**, aucun bonus de passage n'est dû car **Argenté** avait déjà une unité sur ce système.

Note :

Il est impossible de déplacer son vaisseau au centre de la zone spatiale. La seule manière pour un vaisseau d'y retourner est d'être expulsé par un autre vaisseau. Il est toutefois possible de survoler le centre de la zone spatiale en utilisant un portail.



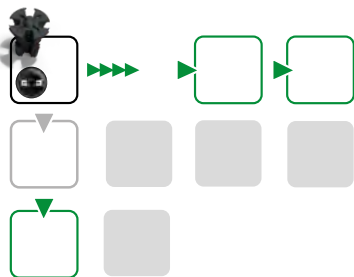
DÉPLACEMENT VIA LES PORTAILS

Lorsque vous quittez un système qui possède un portail, vous pouvez l'utiliser et ainsi bénéficier d'un déplacement spécial vous permettant d'atteindre des systèmes qui ne sont **pas adjacents**.



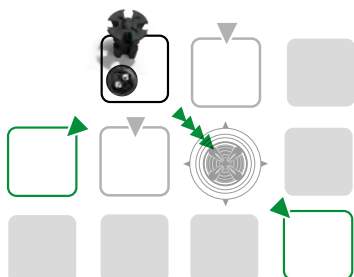
LE PORTAIL LATÉRAL

Vous permet de déplacer votre vaisseau directement sur un autre système présent dans la ligne (verticale ou horizontale) en ignorant les trous et les autres systèmes.



LE PORTAIL DIAGONAL

Vous permet de déplacer votre vaisseau directement sur un autre système présent dans la diagonale en ignorant les trous et les autres systèmes.



LE PORTAIL DE TÉLÉPORTATION

Vous permet de déplacer votre vaisseau directement sur un autre système possédant une planète de même couleur ou sur un autre système avec un portail de téléportation.

Le portail permet au vaisseau d'aller sur une planète noire ou sur la planète verte qui possède aussi le même portail.



DÉPLOYER UNE UNITÉ

Lorsque vous arrêtez le déplacement de votre vaisseau, vous devez obligatoirement déployer une unité disponible de votre plateau joueur sur l'emplacement **O** de la planète ou de la lune.

Durant la phase 4, ces unités seront récupérées pour effectuer leur action de collecte ou de transformation.



▼ DÉPLOYER UNE UNITÉ SUR UNE PLANÈTE OU SUR UNE LUNE

- 1 Vous pouvez déployer une unité sur une planète même si la lune est déjà occupée par une de vos unités ou par un adversaire.
- 2 Vous pouvez déployer une unité sur une lune même si la planète est déjà occupée par une de vos unités ou par un adversaire.

▼ DÉPLOYER UNE UNITÉ POUR COMBATTRE UNE UNITÉ ADVERSE

- 3 Vous pouvez déployer une unité sur un emplacement déjà occupé par une unité adverse, dans ce cas, un **combat** est déclenché (cf. ci-dessous).

✗ INTERDICTIONS

- 4 Vous ne pouvez pas déployer d'unité sur un emplacement que vous occupez déjà.
- 5 Vous ne pouvez pas déployer d'unité sur une planète déjà occupée par une sonde.
- 6 Vous ne pouvez pas déployer d'unité sur un portail.



RÉSOLUTION D'UN COMBAT

Lors d'un combat les 2 unités sont retirées et elles sont placées sur l'**Exil** du plateau de jeu, tel que :

- 1 ► Le joueur qui a été attaqué place son unité sur l'un des bonus disponibles de l'Exil (cf page 8).
- 2 ► Ensuite, le joueur attaquant place son unité sur un bonus restant de l'Exil.

Note : Les bonus sont résolus lors de la récupération des unités de la phase 4.



Le joueur **Doré** décide de déployer son unité sur la planète déjà occupée par l'unité **Noire**, le combat est déclenché. L'unité **Noire** puis l'unité **Dorée** sont placées sur l'Exil. Le joueur **Noir** a néanmoins gagné **1PT** (bonus de passage) lors de l'arrivée du vaisseau **Doré**.



La phase 2 prend fin lorsque tous les joueurs ont déployé toutes leurs unités.

LA PHASE 3 CONSISTE À COLLECTER LA LUMIÈRE GRÂCE À SES SONDES EN JEU.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur collecte automatiquement une lumière pour toutes ses sondes en jeu.**

Le cube de lumière récupéré est de la couleur de la planète sur laquelle se trouve votre sonde.

Lors de cette phase, vous pouvez regarder votre plateau joueur :

- ▶ Si une sonde  n'est pas sur une zone de couleur de votre plateau joueur, c'est qu'elle est en jeu et vous **collectez un cube** de lumière de la couleur de la zone.
- ▶ Si une sonde  est sur une zone de couleur de votre plateau joueur, c'est qu'elle n'est pas en jeu et vous ne **collectez pas le cube** de lumière de la couleur de la zone.

Les joueurs vont ainsi, tour à tour, collecter tous les cubes de lumière de leurs sondes en jeu, la phase 3 prend ainsi fin.

Remarque : lors de la manche 1, aucune sonde n'est en jeu donc personne ne collecte de lumière ainsi.




Lors de cette phase 3, vous collectez **1 cube vert** et **1 cube jaune**.

La phase 3 prend fin lorsque tous les joueurs ont terminé la collecte de leurs sondes.

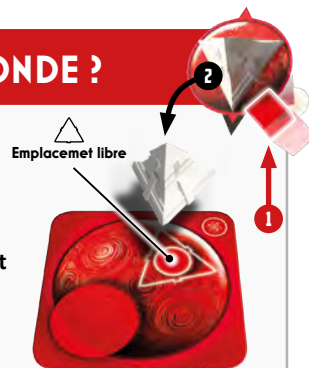
COMMENT PLACER UNE SONDE ?

Lorsque vous collectez un cube de lumière sur votre plateau joueur **1**, si une sonde se trouve dans la zone de collecte du cube collecté **2**, la sonde rejoint la zone spatiale.

La sonde est ainsi placée sur un emplacement libre  de n'importe quelle planète face lumière en jeu de même couleur que le cube collecté.

Cette planète ne doit pas déjà être occupée par une unité ou par une sonde.

S'il n'y a pas de planète disponible, la sonde reste sur votre plateau joueur. Elle pourra être placée plus tard durant la partie lorsque vous collecterez de nouveau de la lumière.



En collectant un **cube rouge**, vous pouvez placer la sonde de votre zone **rouge** du plateau joueur sur une planète **rouge** de votre choix.

LA PHASE 4 CONSISTE À RÉCUPÉRER SES UNITÉS DÉPLOYÉES LORS DE LA PHASE 2.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur récupère, tour à tour, une de ses unités en jeu** afin qu'elle réalise son action. L'unité est remplacée en bas du plateau joueur.

- ▶ Lorsque vous récupérez une unité depuis une planète face lumière ou une lune, celle-ci réalise son action de **collecte**.
- ▶ Lorsque vous récupérez une unité depuis une planète face énergie, celle-ci réalise son action de **transformation**.
- ▶ Lorsque vous récupérez une unité depuis l'Exil, celle-ci gagne le **bonus** de son emplacement.

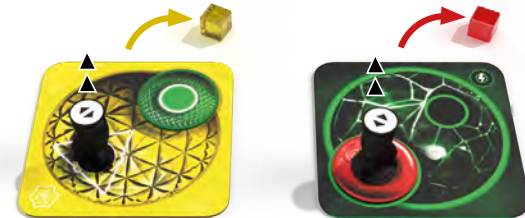
Les joueurs vont ainsi, tour à tour, récupérer leurs unités une à une, jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus en jeu. La phase 4 prend ainsi fin.

COLLECTE

Une unité récupérée depuis une planète face lumière ou une lune collecte un cube de lumière de sa couleur. Le cube est placé sur la zone de collecte correspondant à sa couleur sur votre plateau joueur.

Cette collecte vous permet de placer votre sonde si ce n'est pas déjà fait.

Précision : Si la réserve est vide, l'action est perdue et vous ne collectez pas de cube de lumière.



Sur la **planète jaune**, votre unité collecte 1 cube jaune.

Sur la **lune rouge**, votre unité collecte 1 cube rouge.

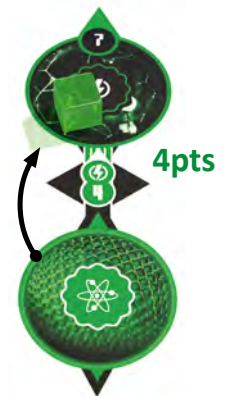
TRANSFORMATION

Une unité récupérée depuis une planète face énergie transforme un cube de lumière en énergie de sa couleur. Le cube de lumière est déplacé depuis sa zone de collecte vers le haut de votre plateau joueur sur sa zone d'énergie. Vous gagnez immédiatement les points de victoire indiqués.

Précision : Si vous n'avez pas de cube de lumière dans votre zone de collecte, l'action est perdue et vous ne transformez pas de cube de lumière.



Sur la **planète verte**, votre unité transforme 1 cube vert en énergie. Vous gagnez 4 points.





LES PLANÈTES NOIRES

Les planètes noires permettent de transformer n'importe quel cube de lumière en énergie.

Précision : Si vous n'avez pas de cube de lumière dans vos zones de collecte, l'action est perdue et vous ne transformez pas de cube de lumière.

BONUS DE L'EXIL

Une unité **récupérée** depuis un emplacement de l'Exil obtient le bonus sur lequel elle a été placée.

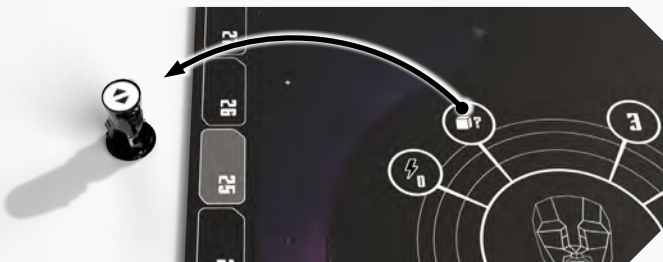
Emplacements ne pouvant accueillir qu'une seule unité par manche :

- 3** ▶ Gagnez 3 points de victoire.
- ?** ▶ Collectez un cube de lumière de votre choix depuis la réserve. Cette collecte vous permet de placer votre sonde si ce n'est pas déjà fait.
- ⚡** ▶ Transformez n'importe quel cube de lumière de votre plateau en énergie mais les points de victoire associés ne sont pas gagnés.
- ↔** ▶ Échangez un de vos cubes de lumière avec un cube de lumière d'un adversaire ou échangez un de vos cubes d'énergie avec un cube d'énergie d'un adversaire.

Note : si vous échangez un cube de lumière, cet échange vous permet de placer votre sonde si ce n'est pas déjà fait.

Emplacement pouvant accueillir plusieurs unités :

- 1** ▶ Gagner 1 point de victoire. Cet emplacement est utilisé par défaut si aucun autre n'est disponible ou que les autres bonus ne vous intéressent pas.



En récupérant son unité depuis l'emplacement **?** de l'Exil, le joueur collecte la lumière de son choix. Cette collecte lui permet de placer sa sonde si ce n'est pas déjà fait.

Important : les unités spéciales ne peuvent pas appliquer leur pouvoir sur l'Exil.

LA PHASE 5 CONSISTE À MODIFIER SON ÉQUIPAGE D'UNITÉ ET PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE.

- 1** ▶ Le jeton métallique est déplacé d'une case vers la droite sur la piste manche.

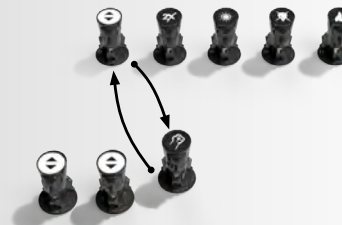


- 2** ▶ Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur réalise l'action de modification d'équipage** (retrouvez le détail des unités spéciales à la page 11).

Note : comme les joueurs choisissent les unités spéciales qu'ils souhaitent ajouter à leur équipage, ils peuvent ne pas avoir les mêmes unités spéciales durant la partie.



- ▶ **Remplacez une unité de base** de votre plateau joueur avec une unité spéciale de votre choix du dessus de votre plateau (fin de manche 1 et 3).



- ▶ **Ajoutez une unité spéciale** de votre choix du dessus de votre plateau à vos unités disponibles (fin de manche 2 et 4).



- 3** ▶ Le joueur avec le moins de points de victoire décide quel joueur devient le premier joueur, celui-ci reçoit le jeton métallique et un nouveau tour à lieu.

Note : ▶ Lorsque plusieurs joueurs sont à égalité, la décision revient à celui situé le plus à gauche du premier joueur.

▶ Un joueur peut se désigner lui-même.



La phase 4 prend fin lorsque tous les joueurs ont récupéré toutes leurs unités.

La phase 5 prend fin lorsque le premier joueur a été choisi.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la manche 5.

Avant de comparer les scores, des points de victoire additionnels sont attribués aux joueurs pour chaque majorité d'énergie.

Note : en cas d'égalité sur une majorité, les joueurs partagent équitablement les points (arrondis à l'inférieur).

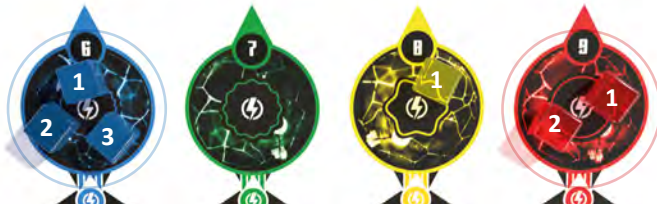
■ **6pts en cas de majorité bleue en fin de partie.**

■ **7pts en cas de majorité verte en fin de partie.**

■ **8pts en cas de majorité jaune en fin de partie.**

■ **9pts en cas de majorité rouge en fin de partie.**

JOUEUR A



Le joueur A gagne **10pts** additionnels :
+6pts en majorité bleue.
+4pts en majorité rouge (partagés avec le joueur C).

JOUEUR B



Le joueur B gagne **15pts** additionnels :
+7pts en majorité vert.
+8pts en majorité jaune.

JOUEUR C



Le joueur C gagne **4pts** additionnels :
+4pts en majorité rouge (partagés avec le joueur A).

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

Note : en cas d'égalité pour la victoire, le joueur avec le plus de cube sur son plateau personnel gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

LES OBJECTIFS

► Les 3 objectifs révélés lors de la mise en place sont actifs durant toute la partie. Chaque joueur doit être vigilant sur la réalisation des objectifs.

LES OBJECTIFS LUMIÈRE

Cet objectif permet de gagner 1 point de victoire à chaque fois que l'on collecte un cube de lumière de la couleur indiquée via sa sonde ou son unité (planète, lune ou ☾ de l'Exil).

Note : échanger un cube de lumière ☾ ne permet pas de gagner de point.



Gagnez 1pt à chaque collecte de cube vert.

LES OBJECTIFS ÉNERGIE

Cet objectif permet au joueur de gagner des points de victoire dès qu'il possède le nombre de cubes de la couleur indiquée dans sa zone d'énergie.

Le premier joueur à remplir l'objectif gagne 5 points de victoire, place un de ses cubes objectif sous la tuile objectif et la retourne.

Chaque autre joueur qui arrive à remplir l'objectif place un de ses cubes objectif sous la tuile objectif et gagne 3 points de victoire.

Note : l'objectif énergie n'est réalisable qu'une fois par joueur.



Le premier joueur à transformer 3 cubes jaunes gagne 5pts. Les autres joueurs gagneront 3pts.

LES OBJECTIFS SONDE

Cet objectif permet au joueur de gagner des points de victoire lorsqu'il réussit à placer ses 4 sondes en jeu.

Le premier joueur à remplir l'objectif gagne 5 points de victoire, place un de ses cubes objectif sous la tuile objectif et la retourne.

Chaque autre joueur qui arrive à remplir l'objectif place un de ses cubes objectif sous la tuile objectif et gagne 3 points de victoire.

Note : l'objectif sonde n'est réalisable qu'une fois par joueur.



Le premier joueur à placer ses 4 sondes gagne 5pts. Les autres joueurs gagneront 3pts.



Le joueur **Bleu** réussit à transformer 3 énergies jaunes, il gagne 5pts puis retourne la tuile sur l'autre face.

Le joueur **Noir** réussit à placer ces 4 sondes, il gagne 3pts (l'objectif avait déjà été réalisé par le joueur **Doré**).

LES UNITÉS

UNITÉS DE BASE

En début de partie, vous possédez 3 unités sur votre plateau joueur.

Ces unités n'ont pas d'autres capacités que :

- collecter de la lumière depuis une planète face lumière ou une lune.
- transformer de la lumière en énergie depuis une planète face énergie.



UNITÉS SPÉCIALES

Pendant la partie, vous débloquez ces unités spéciales durant chaque phase 5.

Ces unités spéciales possèdent des **pouvoirs** en plus des capacités des unités de base.

Important : ces pouvoirs ne s'appliquent pas sur l'Exil.

CHEF

► Le chef gagne les combats.

Lors de n'importe quel combat avec un chef, seule l'unité adverse est retirée et placée sur l'Exil.

Le chef prend ainsi la place libérée.

Important : lorsque 2 chefs s'affrontent, ils vont tous les 2 sur l'Exil.



Seule l'unité Blanche est retirée.

DOUBLEUR

► Le doubleur réalise son action 2 fois.

Lorsque vous récupérez votre doubleur, l'unité peut réaliser 2 fois son action de collecte ou de transformation.

Important : sur la planète noire, il transforme 2 fois la même couleur.



Collectez 2 cubes rouges.



Transformez 2 cubes verts.

SABOTEUR

► Le saboteur retire la sonde adverse.

La saboteur est la seule unité qui peut être déployée sur une planète déjà occupée par une sonde adverse.

Lorsque vous jouez votre saboteur sur une planète déjà occupée par une sonde adverse, la sonde est retirée et replacée sur la zone de couleur du plateau joueur (elle pourra être remplacée plus tard dans la partie).

Le saboteur prend ainsi la place libérée.

Important : lorsque la sonde revient dans sa zone, les cubes collectés restent en place.



La sonde Blanche est retirée.

SCIENTIFIQUE

► Le scientifique peut transformer ou collecter sur n'importe quelle planète ou lune.

Lorsque vous récupérez votre scientifique, il peut transformer ou collecter un cube de la couleur de la planète ou de la lune.

Important : sur la planète noire, il peut transformer ou collecter un cube de la couleur de son choix.



Transforme ou collecte 1 cube rouge.



Transforme ou collecte 1 cube vert.

VOYAGEUR

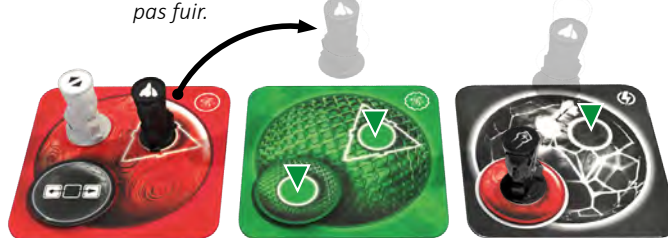
► Le voyageur peut fuir les combats.

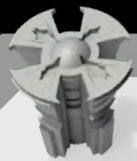
Si un adversaire joue une unité sur une planète ou une lune avec votre voyageur déjà présent, le voyageur peut fuir le combat et laisser sa place à l'attaquant.

Si le voyageur fuit, vous devez le replacer sur n'importe quel emplacement libre ○ (planète ou lune) de la zone spatiale. Dans ce cas, lorsque vous remplacez votre voyageur, la règle du bonus de passage ne s'applique pas.

Important : ► si vous ne fuyez pas, la règle de combat s'applique.

► si il n'y a pas d'emplacement libre, le voyageur ne peut pas fuir.





5

LA PARTIE SE DÉROULE EN 5 MANCHES. CHAQUE MANCHE EST UNE SUCCESSION DE 5 PHASES DE JEU :

PHASE 1 : DÉCOUVERTE DES SYSTÈMES

Dans l'ordre du tour, les joueurs **ajoutent une planète et un satellite** à la zone spatiale.

PHASE 2 : DÉPLOIEMENT DES UNITÉS

Dans l'ordre du tour, **chaque joueur déplace son vaisseau vers un système adjacent de son choix avant de s'arrêter et de déployer une unité**. Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont déployé toutes leurs unités.

PHASE 3 : PRODUCTION DES SONDES

Dans l'ordre du tour, **chaque joueur collecte un cube de lumière pour chacune de ses sondes en jeu**.

PHASE 4 : RÉCUPÉRATION DES UNITÉS

Dans l'ordre du tour, **chaque joueur récupère une de ses unités en jeu** afin de réaliser son action. Cette phase continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient récupéré toutes leurs unités.

PHASE 5 : FIN DE MANCHE

Dans l'ordre du tour, **chaque joueur effectue l'action de modification d'équipage indiquée**.

Le joueur ayant le moins de points de victoire choisit le joueur qui deviendra le premier joueur. Une nouvelle manche commence.



LUM42

CRÉDITS

Auteur / Illustrateur : Vincent Joassin

Développement : Wannagame Team

Testeurs : Yanis Pena - Vincent Robette
Pierre Guillemain - Fabian Peruzzi
Laurent Despineux - Gaël Lago
Michaël Boutriaux - Bruno Bidet
Fabien Methia - Guillaume Beaumont
Jean-Jean ainsi que tous les festivaliers et nos familles.

Chers testeurs et proches,

Un grand merci pour votre contribution dans la création de ce jeu de société. Vos retours et commentaires ont été essentiels pour le peaufiner et rendre le jeu aussi amusant que possible.

Nous sommes fiers de vous présenter le fruit de notre collaboration et nous avons hâte de partager cette expérience de jeu avec vous.

*Ludiquement,
L'équipe Wannagame*

©Wannagame - Tous droits réservés.
www.wannagame.fr



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdesjets.fr