

RISK MASS EFFECT: GALAXY AT WAR

Traduction française par Estelle L.

Modes de jeu

- 1- Basic Training : Version de base du jeu Risk
- 2- Galaxy at war : Version avancée et customisée du jeu Risk
- 3- War Assets : Jeu rapide de cartes et de dés uniquement.

Contenu du jeu

- Plateau de jeu
- 27 cartes faction « Reapers »
- 27 cartes faction « Alliance »
- 27 cartes faction « Cerberus »
- 18 cartes « War Assets »
- 5 armées (de différentes couleurs)
- 18 vaisseaux « Reapers »
- 18 vaisseaux « Alliance »
- 9 vaisseaux « Cerberus »
- 2 pièces Harbinger
- 5 dés de 6 faces
- 4 dés de 8 faces
- 5 jetons de l'avant-garde moissonneurs.
- 3 jetons Dévastation

Le plateau de jeu

Il ne s'agit pas d'une carte détaillée de la galaxie de la voie lactée – qui contient des dizaines de milliers de planètes inhabitées- mais des planètes clés de la saga Mass Effect. Le plateau de jeu est divisé en 42 planètes possédant chacune leur propre nom. Ces planètes sont regroupées en 6 régions, chacune représentée par une couleur spécifique : les **Systèmes Terminus (Terminus Systems)**, Le **Voile de Persée (Perseus Veil)**, les **Systèmes Conciliens de la Citadelle (Citadel Council Systems)**, la **Traversée de l'Attique (Attican Traverse)**, les **Systèmes Centraux de la Terre (Earth Central Systems)**, et les **Systèmes des Colonies Humaines (Human Colonial Systems)**. Vos unités seront capables de bouger d'une planète à la seule condition que ces planètes soient adjacentes. On considère que des planètes sont adjacentes si elles partagent une frontière ou si elles sont reliées par un relai cosmodésique.

EXEMPLE : Palaven est adjacente à Lessus, Dekunaa, Tuchanka, and Irune parce qu'elles partagent une frontière. Palaven est également adjacente à Benning parce qu'elles sont reliées par un relai. Les forces massées sur Palaven peuvent donc attaquer n'importe laquelle de ces planètes. Mais attention, les forces de Palaven peuvent aussi être attaquées par ces planètes. Sur'Kesh n'est pas considérée comme une planète adjacente, car il n'y a pas de frontière ni de relai cosmodésique pour les relier.

Unités

- Alliance (bleu clair et bleu foncé) : Marine de l'alliance = 1 unité / M35 Mako = 3 unités
- Moissonneurs (rouge et bordeaux) : Zombi = 1 unité / Stegosaure = 3 unités
- Cerberus (orange) : soldat d'assaut = 1 unité / Méca Atlas = 3 unités

Cartes & Dés

CARTES FACTIONS : Il y a trois decks de cartes faction – une pour chaque armée représentée dans le jeu. Ces cartes sont utilisées pour gagner des unités bonus, construire des vaisseaux, et lancer des directives spécifiques.

CARTES « WAR ASSETS » : Ce deck de cartes est destiné au troisième mode de jeu « War Assets », mais peut aussi être incorporé dans le mode « Galaxy at War ».

Le jeu contient trois dés rouges pour l'attaque, et deux dés noirs pour la défense. En plus de ça, certaines cartes et vaisseaux permettent d'utiliser par moments les dés de huit en cas d'attaque ou de défense.

Autres composants

VAISSEAUX : Chaque faction possède des petites pièces représentant les 3 différentes classes de vaisseaux. Les vaisseaux sont utilisés pour supporter les attaques au sol et pour défendre durant les invasions.

HARBINGER (L'AUGURE) : Une des pièces Harbinger doit être utilisée pour marquer la progression sur le Momentum Meter (sur le plateau de jeu), et l'autre sera utilisé par le joueur contrôlant les moissonneurs pour terroriser la galaxie.

Jetons d'avant-garde moissonneur : Ces jetons ajoutent des bonus aux défenses des planètes sur lesquels ils sont posés. L'un d'eux cache le Catalyseur.

Jetons de dévastation : Ces pièces sont placées sur le plateau de jeu quand Harbinger attaque une planète. Plus aucune attaque ou fortification ne peut plus être menée sur une planète dévastée.

BASIC TRAINING (3 à 4 joueurs)

Objectif du jeu

Dans le mode Basic Training, vous gagnez quand vous avez défait tous vos opposants, vaincu toutes leurs unités, et que vous contrôlez la galaxie dans son intégralité.

Préparation

Pour jouer au mode Basic Training, vous aurez besoin du **plateau de jeu**, des **cartes faction**, des **unités**, de **5 dés de 6 faces**.

Vous n'aurez PAS besoin des vaisseaux, des pièces Harbinger, des jetons d'avant-garde ou de dévastation, des cartes « War Assets », ou des dés de 8. Vous pouvez replacer ces pièces dans la boîte de jeu.

D'abord, placez le plateau de jeu de manière à ce que chaque joueur puisse y accéder. Ensuite, battez toutes les cartes de faction ensemble pour ne former qu'un seul deck. Placez les dés de 6 sur le côté du plateau, puis chaque joueur choisit une couleur pour ses unités avant de les compter. Dans ce mode de jeu, la couleur choisie n'a pas d'importance pour la suite. Placez vos pièces dans un petit tas près de vous. Vous pouvez maintenant préparer vos unités de départ. Le nombre de pièces de départ dépend du nombre de joueurs. Ces unités seront placées sur le plateau avant le début du jeu.

3 joueurs → 35 unités chacun
4 joueurs → 30 unités chacun

Revendiquer des planètes

Chaque joueur pourra tour à tour revendiquer une planète jusqu'à ce que toutes les planètes de la galaxie soient sous contrôle. Les joueurs tirent un dé tour à tour, et celui avec le plus haut score est celui qui débute. Continuez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour revendiquer une planète, prenez une de vos unités de départ et placez-la simplement sur une planète vide. Vous contrôlez maintenant cette planète. Le joueur suivant procède de la même manière et ainsi de suite. Vous ne pouvez pas placer d'unités sur une planète qui a déjà été revendiquée. A la fin, les 42 planètes doivent être occupées ; certains joueurs en auront peut-être plus que d'autres. Ce n'est pas un problème.

IMPORTANT : A partir de maintenant, il ne devra plus y avoir une seule planète inhabitée. Le commandement d'une planète pourra changer de main, mais il doit toujours y avoir un joueur en position.

Fortifications des planètes

Maintenant que toutes les planètes sont occupées, vous pouvez entreprendre vos fortifications. Plus vous avez d'unités sur une planète, plus il sera facile de la défendre. Fortifier une planète est simple : placez simplement une de vos unités de départ sur une planète que vous contrôlez. Evidemment, vous ne pouvez pas placer de renforts sur une planète appartenant à un autre joueur. Le premier joueur à renforcer une planète est le même que celui qui a commencé à l'étape précédente : en d'autres

termes, le tour se poursuivra ainsi tout le long du jeu. Une fois que vous avez positionné vos renforts, le joueur suivant fait de même et ainsi de suite. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait positionné toutes ses unités de départ. Il n'y a aucune limite au nombre de d'unités pouvant être placées sur une seule planète. Vous pouvez aussi bien concentrer massivement vos unités sur une planète ou les disperser aux quatre coins de la galaxie.

A votre tour

Quand ce sera votre tour de joueur, vous suivrez les étapes suivantes :

- 1- Déploiement : gagnez et déployez des unités additionnelles
- 2- Invasion : vous pouvez envahir les planètes de vos opposants
- 3- Fortification : sécurisez et renforcez vos planètes
- 4- Pioche : piochez une carte (seulement si vous avez envahi au moins une planète avec succès)

ETAPE 1 : DEPLOIEMENT

Comptabilisez vos planètes & régions

Au début de chacun de vos tours, vous obtenez des unités additionnelles pour renforcer vos planètes. Le nombre d'unités supplémentaires gagnées dépendra des critères suivants :

- Le nombre de planètes sous votre contrôle
- Le nombre de régions que vous contrôlez (s'il y en a)
- La valeur des cartes que vous pouvez utiliser (s'il y en a)

Compter vos planètes

Comptez le nombre de planètes que vous contrôlez. Prenez ensuite ce nombre et divisez-le par 3 (arrondi à l'inférieur). Vous obtenez ainsi le nombre de renforts auxquels vous aurez droit. Cependant, le nombre de renforts reçus par tour ne peut **JAMAIS** être inférieur à 3, donc vous recevrez toujours au moins 3 unités par tour. Prenez vos renforts dans la pile d'unités à votre disposition et placez-les devant vous.

Vous pouvez aussi utiliser le tableau ci-après pour vous aider à calculer le nombre de renforts auxquels vous pouvez prétendre.

NOMBRE DE PLANETES	RENFORTS
1 - 11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6
21-23	7
24-26	8
27-29	9
30-32	10
33-35	11
36-38	12
39-41	13

Contrôle des régions

Vous obtenez également des renforts bonus pour chaque région que vous contrôlez. Pour rappel, une région est un groupement de planètes de la même couleur. Si vous contrôlez chaque planète d'une région, alors vous contrôlez cette région.

Le nombre d'unités additionnelles que vous recevez dépend de quelle(s) région(s) vous disposez, si vous en avez. Sur le plateau, chaque région possède un nombre qui vous indique le nombre d'unités bonus auquel vous avez droit. Par exemple, les Systèmes Centraux de la Terre vous donneraient droit à 2 unités bonus.

Utiliser les cartes pour des unités

Vous pouvez aussi transformer un set de 3 cartes pour gagner plus d'unités. Combinez trois cartes – qui ne seront plus jouables- et prenez vos unités en vous référant au tableau présent sur le plateau de jeu, également rapportée ci-dessous

3 croiseurs (cruiser class)	4 unités
3 transporteurs (carrier class)	5 unités
3 cuirassés (dreadnought class)	6 unités
1 de chaque classe	7 unités

Placer les unités

Maintenant il est temps de placer vos nouvelles unités de renfort. Après les avoir rassemblées suivant les étapes précédentes, placez les TOUTES sur des planètes que vous contrôlez. Comme lors des placements précédents, vous pouvez choisir de les placer où vous voulez, sans contraintes.

Quand le jeu approchera de la fin, il peut être possible que vous n'ayez plus assez de pièces en réserve. Dans ce cas, vous pouvez utiliser des pièces éliminées ou des pièces de couleurs inutilisées pour continuer de représenter votre armée.

RAPPEL : Vous devez placer TOUS vos renforts à chaque tour.

ETAPE 2 : INVASION

Envahir

Les invasions sont pour ainsi dire le point central de votre tour. C'est le moment où vous attaquez vos adversaires et essayez de conquérir leurs planètes. **Vous êtes libre de choisir combien de fois vous attaquez, dans quel ordre, et quand battre en retraite.** Vous pouvez aussi choisir de ne pas attaquer du tout (si c'est le cas, passez directement à l'étape 3), ou d'attaquer jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus assez d'unités pour le faire (pour rappel, il doit toujours rester au moins une unité sur la planète d'où part l'attaque). Vous pouvez attaquer autant de planètes que vous voulez par tour.

Quelques mots sur le combat

Voici quelques termes à retenir pour le combat :

- **Attaquant** : c'est le joueur dont c'est le tour

- **Défenseur** : c'est le joueur qui subit l'attaque
- **Invasion** : c'est quand une planète est attaquée. L'invasion peut durer jusqu'à ce que la planète en question soit conquise ou jusqu'à ce que l'attaquant batte en retraite. Vous pouvez attaquer plus d'une planète par tour.
- **Bataille** : Une bataille se caractérise par un jet de dés (un pour l'attaquant, un pour le défenseur) pendant l'invasion. Une invasion peut se régler en une seule bataille comme en une dizaine.

Où peut-on attaquer ?

Vous pouvez attaquer depuis n'importe quelle planète où vous possédez des unités en position et vers n'importe quelle planète adverse adjacente.

Bataille : comment attaquer

Il doit y avoir au moins deux unités sur votre planète de départ pour que vous puissiez mener l'assaut. Car comme annoncé précédemment, il doit toujours rester au moins une unité sur la planète de départ pour en garder le contrôle. Cette unité ne prend donc part à aucune des batailles.

Choisissez maintenant combien d'unités vous voulez envoyer au combat. Vous pouvez envoyer à chaque bataille 1,2 ou 3 unités. Votre invasion pourra être plus importante que 3, mais 3 unités est le maximum qui peut être envoyé à chaque bataille.

Bataille : comment se défendre

Ensuite, le défenseur choisit le nombre d'unités qui se défendront durant l'attaque. Vous pouvez défendre avec 1 à 2 unités. Il peut y avoir plus d'unités en position sur la planète, mais 2 est le nombre maximum d'unités pouvant se défendre pendant une bataille. Vous continuerez de défendre la planète attaquée jusqu'à ce que votre dernière unité soit tombée ou que l'attaquant batte en retraite.

1- Prendre les dés

L'attaquant prend 1,2 ou 3 dés de 6 en fonction du nombre d'unités envoyées au combat.

Le défenseur prend 1 ou 2 dés de 6 en fonction du nombre d'unités envoyées au combat.

2- Jet de dés

L'attaquant est le premier à jeter ses dés. Le défenseur l'imité ensuite.

Résoudre les dés

Maintenant, placez vos dés dans l'ordre du plus grand au plus petit. Vous comparez ensuite votre plus grand score au plus grand score de votre opposant pour voir qui l'emporte. Le plus haut score des deux l'emporte, et le perdant retire une de ses unités du plateau de jeu, la renvoyant ainsi à sa pile d'unités de réserve. Cette unité a été vaincue. Répétez l'opération pour les dés suivants. S'il n'y a pas de dé à comparer au vôtre (exemple : 3 contre 2), ignorez ce score.

IMPORTANT : en cas d'égalité, le défenseur l'emporte.

Battre en retraite

Après chaque bataille, l'attaquant peut choisir de battre en retraite. Vous pouvez choisir d'envahir une autre planète, retourner attaquer une planète que vous aviez attaqué plus tôt, ou finir le combat et terminer votre tour.

Changer de planète attaquante durant l'invasion

Entre deux batailles, vous pouvez choisir de planète d'où partent vos attaques et continuer l'invasion depuis une autre –toujours adjacente ! Vous ne pouvez cependant pas attaquer depuis plusieurs planètes en même temps. Durant une bataille, toutes vos unités doivent provenir de la même planète.

Conquérir une planète

L'invasion est un succès quand vous avez vaincu la dernière unité défendant la planète. Les unités attaquantes doivent être déplacées sur la planète qui vient d'être envahie. Vous pouvez également si vous le souhaitez y ajouter des unités supplémentaires pour les y rejoindre. De cette manière, si vous avez attaqué avec seulement 3 unités, une fois que vous avez conquis la planète, vous pouvez y déplacer plus d'unités (si vous en avez en réserve sur la planète de départ) sur votre nouvelle planète. Cependant, n'oubliez pas qu'il faut procéder à ce déplacement avant de déclarer une nouvelle invasion.

Éliminer un autre joueur

Vous éliminez un autre joueur si vous avez vaincu sa dernière unité en position sur le plateau. Ce joueur est maintenant définitivement hors-jeu. En tant que joueur l'ayant vaincu, vous obtenez ses cartes faction et les placez dans votre deck. Si vous avez maintenant 5 cartes ou plus, vous devez arrêter immédiatement de les collecter et les transformer en renforts bonus. Placez ces renforts sur n'importe quelles planètes sous votre contrôle. Si vous avez toujours plus de 5 cartes, répétez l'opération. Quand vous n'avez plus que 4 cartes ou moins, vous pouvez continuer votre tour.

ETAPE 3 : FORTIFICATIONS

Après avoir fini vos combats, vous avez le droit à UN déplacement de renforts (mouvement libre) avec vos unités. Pour fortifier votre position, prenez autant d'unités que vous le souhaitez d'une de vos planètes et déplacez les sur une autre planète qui lui est connectée.

RAPPEL : Il doit TOUJOURS rester 1 unité par planète minimum – vous ne pouvez pas abandonner une planète.

Les planètes sont considérées comme connectées si toutes les planètes qui les séparent sont contrôlées par VOUS. Vous ne pouvez pas traverser les planètes de vos adversaires. Une fortification n'est pas une attaque, c'est un simple mouvement d'une planète à une autre dans le but de protéger votre ligne de front ou de vous positionner idéalement pour le prochain tour.

ETAPE 4 : PIOCHE

A la fin de votre tour, vous piochez une carte si vous avez conquis au moins une planète d'un de vos adversaires. Vous n'obtenez qu'une seule carte par tour, même si vous avez conquis plusieurs planètes, de plusieurs adversaires.

VICTOIRE

Dans le mode Basic Training, vous avez gagné si vous êtes le dernier joueur en jeu, c'est-à-dire si vous contrôlez les 42 planètes.

GALAXY AT WAR (2 à 5 joueurs)

Objectif du jeu

Dans ce mode, trois factions sont en jeu et chacune possède ses propres conditions de victoire :

- L'Alliance doit trouver le Catalyseur, caché par les Moissonneurs. Une fois trouvé, l'Alliance doit s'en servir pour activer le Creuset et éliminer la menace Moissonneur une fois pour toute.
- Les Moissonneurs doivent éradiquer toutes les forces de l'Alliance pour poursuivre le cycle de l'extinction.
- Cerberus doit prendre le contrôle de 10 des 13 planètes ressources stratégiques.

Préparation

- Séparez les cartes factions en 3 decks distincts : Moissonneurs (Reapers), Alliance, et Cerberus. Battez chacun de ces decks et posez-les sur le bord du plateau.

- Placez une des pièces Augure (Harbinger), peu importe laquelle, sur le Momentum Meter situé sur le plateau de jeu. Donnez l'autre pièce au joueur qui a choisi d'incarner les Moissonneurs. S'il y a deux joueurs pour les Moissonneurs, ils décideront en équipe comment l'utiliser. Nous y reviendrons plus tard. Nous y reviendrons plus tard.

- Sortez tous les dés de 8 et de 6 et placez-les sur le bord du plateau.

- Placez les 5 jetons d'avant-garde Moissonneurs face contre table (c'est la face avec un moissonneur dessiné dessus qui doit être visible) et mélangez les. Laissez-les face contre table et placez les près du ou des joueurs Moissonneurs.

- Déterminez combien de joueurs seront en jeu, et quelle faction chacun veut incarner. Cela déterminera la couleur de vos unités, où vous installer autour du plateau de jeu, l'ordre des tours, avec combien d'unités démarrer le jeu, et les limitations dans les revendications de planètes. Toutes ces informations sont compilées dans le tableau que vous trouverez ci-après.

Les joueurs doivent s'installer dans le sens des aiguilles d'une montre du joueur 1 au joueur 5 –ces numéros sont attribués dans le tableau également. Si une armée neutre entre en jeu, aucun joueur ne jouera cette couleur, mais les unités devront être utilisées quand même durant la préparation du jeu.

- Chaque joueur prend toutes ses unités et vaisseaux de la couleur qu'il a choisi et les unités neutres également si nécessaire.

<p>NOTE : Dans un jeu à 2 joueurs, vous aurez peut-être besoin de mélanger les pièces bleu foncé et bleu clair de l'Alliance. Idem pour les rouges et bordeaux des Moissonneurs, pour en avoir assez pour finir le jeu.</p>

Revendiquer des planètes

Si aucune faction n'est neutre, les règles pour revendiquer des planètes, les règles sont les mêmes que dans le mode Basic Training. Si Cerberus est utilisé comme faction neutre, référez-vous à la catégorie réservée.

Il existe des limites aux revendications dans ce mode de jeu (indiquée dans le tableau ci-après) pour l'Alliance et pour Cerberus. Par exemple, dans un jeu à 3 joueurs, après avoir revendiqué sa 7eme planète, Cerberus arrêtera de revendiquer des planètes et utilisera ses unités restantes pour les renforcer. Idem pour l'Alliance, qui s'arrêtera après sa 15em planète. Les Moissonneurs obtiennent le reste des planètes. Une fois que toutes les planètes sont attribuées et que l'Augure est en place, le tour de jeu se remet en place et les joueurs peuvent placer leurs unités de départ en renforts.

Ordre de tour	Nombre de joueurs			
	2	3	4	5
Joueur 1	Bleu clair et bleu foncé (Alliance) Unités : 40 Limite : 15	Bleu clair et bleu foncé (Alliance) Unités : 30 Limite : 15	Bleu clair (Alliance) Unités : 28 Limite : 8	Bleu clair (Alliance) Unités : 28 Limite : 8
Joueur 2	Rouge et bordeaux (Moissonneurs) Unités : 45	Orange (Cerberus) Unités : 25 Limite : 7	Rouge (Moissonneurs) Unités : 31	Rouge (Moissonneurs) Unités : 31
Joueur 3		Rouge et bordeaux (Moissonneurs) Unités : 35	Bleu foncé (Alliance) Unités : 28 Limite : 8	Orange (Cerberus) Unités : 25 Limite : 8
Joueur 4			Bordeaux (Moissonneurs) Unités : 31	Bleu foncé (Alliance) Unités : 28 Limite : 8
Joueur 5				Bordeaux (Moissonneurs) Unités : 31
Neutre (pas de tour)	Orange (Cerberus) Unités : 25 Limite : 7		Orange (Cerberus) Unités : 25 Limite : 8	

Placer l'Augure – joueur(s) Moissonneurs

Après avoir clamé la dernière planète, le joueur Moissonneur doit décider où placer l'Augure. Au cours de la partie, vous pourrez déplacer l'Augure sur n'importe quelle planète, mais au tout début il DOIT être placé sur une planète appartenant déjà aux Moissonneurs.

Gardez à l'esprit pour placer votre Augure que celui-ci a deux fonctions :

- En défense, une planète contrôlée par les Moissonneurs et qui abrite également l'Augure ne peut pas être attaquée jusqu'à ce que l'Augure soit déplacé ou détruit.

- En attaque, l'Augure peut être déplacé et dévaster des planètes entières (unités et vaisseaux compris) contrôlées par vos adversaires. Ce mouvement nécessite une carte de faction spéciale dans le deck Moissonneur, car il est très puissant. Nous y reviendrons dans un paragraphe dédié.

Une fois que l'Augure a été placé, les renforcements des planètes peuvent commencer, en commençant par le joueur 1. Cette phase est exactement la même que dans le Basic Training.

OPTIONNEL : RISK WAR ASSETS – SCAN DE PLANETES

Les cartes War Assets peuvent être ajoutées à ce mode de jeu en tant que mini-jeu incorporé dans le jeu. Une fois que toutes les planètes ont été revendiquées et renforcées, les joueurs peuvent prendre les cartes War Assets qui correspondent aux planètes qu'ils contrôlent. Considéré comme une phase de vos fortifications, ces cartes vous permettront d'obtenir des unités bonus si vous réussissez à scanner les planètes sous votre contrôle. Pour plus de détails référez-vous à l'étape 2 : scan de planètes.

MOMENTUM METER

Au début du jeu, le Momentum Meter sera toujours réglé sur la case bleue du côté Moissonneur, à droite de la balance. Quand le repère (une pièce de l'Augure) oscille en faveur des Moissonneurs, l'échelle indique que les joueurs Moissonneurs peuvent piocher une ou deux cartes de plus à la fin de leur tour, en addition de toutes les cartes qu'ils ont déjà pu obtenir durant leur tour. Si le repère oscille du côté de l'Alliance, la même règle s'applique pour eux. Si le repère est positionné sur la balance centrale, il n'y a pas de règle spécifique.

Le Momentum Meter peut rendre plus ou moins facile pour l'Alliance la destruction de l'Augure en ajoutant 1, 2 ou 3 à leur jet de dés quand ils attaquent. Nous y reviendrons dans une partie suivante.

Le Momentum Meter peut être utilisé de différentes façons :

- Chaque faction peut l'utiliser sur une directive d'une carte faction. Les cartes indiquent quand les jouer, et où déplacer le repère.
- Si l'Alliance conquiert une planète sur laquelle est posée un jeton d'avant-garde moissonneur (et donc détruit ce jeton), le repère bougera d'un cran vers le côté Alliance.
- Si l'Alliance détruit l'Augure, le repère bougera d'un cran vers le côté de l'Alliance.
- Si les Moissonneurs utilisent l'Augure pour dévaster une planète (ce qui requiert des cartes faction spécifiques), le repère bougera d'un cran vers le côté des Moissonneurs.
- Si les Moissonneurs réussissent à ressusciter l'Augure (carte faction spécifique à nouveau), le repère bougera d'un cran vers le côté Moissonneur.

Planètes stratégiques - Cerberus

Une fois que toutes les planètes ont été revendiquées, prenez une unité supplémentaire de Cerberus et placez-la sur le Strategic Planet Meter sur le plateau de jeu qui va indiquer le nombre de planètes stratégiques oranges occupées par Cerberus. Au cours du jeu, déplacez le repère à chaque fois que Cerberus gagnera ou perdra une planète stratégique. A la fin du tour du joueur Cerberus, celui-ci pourra piocher une carte supplémentaire selon ce qui est indiqué sur le Meter.

A votre tour

Utilisez le tableau de préparation du jeu pour déterminer votre tour de jeu. C'est l'ordre dans lequel vous pourrez clamer des planètes, les renforcer, et jouer. A chacun de vos tours, vous recevrez des unités bonus pour renforcer votre armée. Vous pourrez également jouer des cartes pour obtenir plus d'unités, construire des vaisseaux ou obtenir des bonus spéciaux. Si vous envahissez avec succès une planète ennemie, vous pourrez obtenir des cartes supplémentaires à la fin de votre tour.

Si vous jouez les Moissonneurs, vous devez également placer vos jetons d'avant-garde et déplacer ou attaquer avec l'Augure.

- 1- Placement des jetons d'avant-garde (joueur moissonneur uniquement)
- 2- Déploiement
- 3- Invasion
- 4- Fortification
- 5- Déplacement et attaque de l'Augure (joueur moissonneur uniquement)
- 6- Pioche
- 7-

ETAPE 1 : PLACEMENT DES JETONS AVANT-GARDE

Le joueur Moissonneur doit prendre le premier jeton de sa pile, la regarder secrètement, et la placer sur la planète de son choix du moment que celle-ci est contrôlée par sa faction. Vous ne pouvez pas placer un jeton sur une planète où il y a déjà un autre jeton à moins que ce soit votre seule option. Rappelez-vous que les jetons d'avant-garde vous aideront à défendre vos planètes, mais que l'un d'eux cache le Catalyseur. Si l'Alliance trouve le Catalyseur, elle pourra activer le Creuset, vous éliminer et remporter la partie.

ETAPE 2 : DEPLOIEMENT

Comptabiliser les planètes & régions

Cette étape est identique à celle décrite dans le mode Basic Training.

Jouer des cartes pour des unités et/ou des vaisseaux

Comme dans le mode Basic Training, vous pouvez transformer un set de 3 cartes en unités bonus. Référez-vous au tableau de l'explication Basic Training ou à celui en place sur le plateau de jeu.

En plus de cela, vous pouvez dans cette étape transformer une carte (et une seule) par tour pour construire le vaisseau indiqué sur la carte. Par exemple, si vous avez une carte Cruiser (Croiseur), vous pourrez construire un Croiseur. Remettez la carte utilisée dans la fosse et prenez à la place un jeton Croiseur que vous pouvez placer dans votre main en renfort. Il y a cependant une limite au nombre de vaisseaux impartis par armée. Chaque faction peut construire et posséder 3 vaisseaux de chaque classe. C'est ensuite terminé jusqu'à ce qu'un des vaisseaux soit détruit.

IMPORTANT : Vous ne pouvez construire qu'un vaisseau par tour.

Optionnel : SCAN DES PLANETS

Comme évoqué précédemment, vous pouvez choisir d'utiliser les cartes War Assets dans ce mode de jeu. Après avoir calculé dans l'étape précédente vos renforts potentiels, vous pouvez essayer de scanner une des planètes que vous contrôlez pour en obtenir les ressources et les transformer en unités bonus. Pour scanner une planète, vous devez :

1- Choisissez une carte War Assets dans votre tas. Votre but est de faire de remplir les objectifs de toutes les rangées marquées d'un « » pour revendiquer ses ressources. Vous ne pouvez scanner qu'une seule planète par tour.

2- Rassemblez les 5 dés de 6 et 2 dés de 8 puis faites les rouler. Commencez à scanner en comparant les objectifs de la carte à votre jet de dés. Placez les dés concernés à côté de chaque rangée d'objectif qu'il complète. Chaque dé ne peut correspondre qu'à un objectif à la fois.

3- Les dés qui n'ont pas été placés et relancez-les jusqu'à avoir rempli les objectifs. Cependant, à chaque tir raté ne remplissant pas un objectif, un dé non placé est remis sur le côté et ne peut plus être joué.

4- Si vous parvenez à remplir toutes les conditions de la carte, vous avez alors pu scanner la planète et obtenir ses ressources. Vous obtenez alors le nombre d'unités bonus équivalent au nombre indiqué de la valeur de la planète (premier nombre en haut à droite). La planète a été exploitée, et la carte peut être jetée dans la fosse. Plus personne ne pourra s'en servir.

5- En revanche, si vous échouez à scanner la planète, vous devez attendre le tour suivant pour pouvoir réessayer. Si vous perdez le contrôle d'une planète dont vous n'avez pas récupéré les ressources, vous devrez lui donner la carte War Assets correspondante, et il pourra s'en servir dès le tour suivant pour obtenir des bonus.

Quand toutes les planètes ont été scannées, le jeu continue simplement sans cette étape.

Placer les unités et les vaisseaux

D'abord, placez vos unités en renfort sur les planètes que vous contrôlez. Ensuite, placez les vaisseaux que vous avez construit sur une planète que vous occupez. Une planète peut abriter plusieurs vaisseaux à la fois.

ETAPE 3 : INVASION

Toutes les étapes de l'invasion sont les mêmes que dans le mode Basic Training, excepté quelques détails :

Utiliser les vaisseaux

Les vaisseaux sont de très bons supports aériens pour vos unités au sol en y ajoutant la force obtenue par votre lancé de dés quand vous attaquez ou défendez. Cependant, ils ne sont pas considérés comme des unités à part entière et ne peuvent pas attaquer ou défendre seul.

Notez que chaque vaisseau apporte des avantages spécifiques :

CRUISER CLASS	CARRIER CLASS	DREADNOUGHT CLASS
Les vaisseaux croiseurs empêchent les dés de faire « 1 ». 1 vaisseau = 1 dé protégé. Les dés concernés sont relancés jusqu'à faire un autre score que « 1 ».	Les vaisseaux transporteurs ajoutent 1 point à un 1 dé, en commençant par votre plus haut score. 1 vaisseau = 1 dé concerné. Note : Plusieurs vaisseaux ne peuvent pas cumuler de score pour 1 seul dé.	Les cuirassés vous permettent de remplacer un dé de 6 par un dé de 8. 1 vaisseau = 1 dé concerné.

Jouer des cartes de faction durant l'invasion

Chaque carte faction a un pouvoir spécial décrit dans ladite carte. Certaines cartes ajouteront des bonus d'attaque, alors que d'autres s'utiliseront à la défense. Pour utiliser le pouvoir spécial d'une carte, suivez simplement les instructions indiquées sur celle-ci. Vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez par tour.

Réussir une invasion et conquérir une planète

Si vous remportez une invasion en détruisant toutes les unités ennemies, tous les vaisseaux défendant cette planète sont également détruits. Si vous avez utilisé des vaisseaux pour mener votre attaque, vous devez les déplacer sur la planète conquise avec vos unités d'attaque. Vous pourrez ensuite déplacer des unités et vaisseaux supplémentaires sur cette planète.

Envahir une avant-garde des Moissonneurs

Au début du tour des Moissonneurs, un nouveau jeton d'avant-garde sera placé sur une planète contrôlée par les ceux-ci, et ce à chaque tour jusqu'à ce que tous les jetons soient placés. Ces jetons représentent des bastions pour les Moissonneurs et l'un d'eux cachera l'emplacement du Catalyseur. Si l'Alliance ou Cerberus décide d'envahir une planète avec un de ces jetons, le joueur Moissonneur contrôlant cette planète pourra alors remplacer leurs dés de défense par des dés de 8. S'il n'y a qu'une seule unité sur la planète, le joueur Moissonneur ne peut se défendre qu'avec un seul dé de 8.

Une fois que toutes les unités ennemies ont été détruites, le jeton est enlevé du plateau. Le joueur qui l'a vaincu a alors le droit de le voir et de vérifier s'il s'agissait du Catalyseur.

- Si Cerberus a détruit un jeton d'avant-garde (même si celui-ci contenait le Catalyseur), le jeton est révélé, mais les Moissonneurs peuvent le déplacer immédiatement sur une autre planète. La planète conquise ne peut alors plus abriter de jetons par la suite, à moins qu'il ne s'agisse d'une dernière option.
- Si l'Alliance détruit un jeton d'avant-garde et révèle le Catalyseur, le jeu est terminé et l'Alliance l'emporte. Si le jeton révèle un Moissonneur, le jeu continue. Le jeton est éliminé du jeu, et le Momentum Meter avance d'un cran vers le côté de l'Alliance.

Attaquer l'Augure

En plus de pouvoir dévaster des planètes entières, l'Augure peut être utilisé par les Moissonneurs pour protéger des planètes. Cependant, l'Augure peut lui être attaqué depuis n'importe quelle planète adjacente à sa position (si celle-ci n'est pas contrôlée par les Moissonneurs bien sûr).

Comme d'habitude, le joueur attaquant décide du nombre d'unités qu'il envoie au combat et d'utiliser ou non ses vaisseaux. Cette fois le joueur Moissonneur ne défend pas avec un jet de dés, car à moins que le total du score de l'attaque (incluant tous les vaisseaux, les cartes, et les bonus du Momentum Meter) soit égal ou supérieur à 18, toutes les unités attaquantes seront détruites. L'attaquant peut décider de renouveler son assaut ou de battre en retraite.

Si en revanche le score est égal ou supérieur à 18, l'Augure est détruit et retiré du plateau de jeu. La planète sur laquelle il se trouvait est maintenant possible à attaquer. Si l'attaque qui a détruit l'Augure était menée par l'Alliance, le Momentum Meter se déplace d'un cran vers le côté de l'Alliance. Si c'est Cerberus qui le fait (parce que son chemin est entravé par exemple), le Momentum Meter n'est pas affecté, ni d'un côté ni de l'autre.

Éliminer un joueur

Chaque joueur éliminé du jeu doit jeter toutes ses cartes dans la fosse. Son tour est passé à partir de ce moment dans le jeu.

ETAPE 4 : FORTIFIER

Fortification des unités

Après avoir terminé votre combat, vous obtenez le droit d'avoir un déplacement (mouvement libre) pour vos unités. Pour plus de détails, référez-vous à la même catégorie dans le mode Basic Training.

Fortification des vaisseaux

Les vaisseaux ont également le droit à un déplacement. Le fonctionnement est le même.

ETAPE 5 : DEPLACEMENT ET ATTAQUE DE L'AUGURE

Après avoir fortifié vos positions dans chaque tour Moissonneur, le ou les joueurs peuvent déplacer l'Augure. Faites rouler un dé de 6. En fonction de ce nombre, vous pouvez déplacer l'Augure sur autant de planète autour de là où il se trouve.

Après l'avoir déplacé, si vous avez une carte faction « Harbinger Attack », vous pouvez l'utiliser pour dévaster la planète où il se trouve (à condition que celle-ci se trouve dans la région spécifiée sur la carte : vérifiez bien).

Si vous dévastez une planète, toutes les unités et vaisseaux présent sont vaincus et retirés du jeu. Placez ensuite un jeton Dévastation sur la planète en question. A partir de maintenant, cette planète ne peut plus être contrôlée, attaquée ou fortifiée. Cela signifie qu'une planète dévastée peut bloquer l'accès à un relai cosmodésique et la connexion entre deux régions.

NOTE : L'Augure peut toujours utiliser une planète dévastée pour se déplacer. Prenez en compte également qu'un joueur qui contrôle toutes les planètes d'une région où se trouve une planète dévastée, il contrôle malgré tout la région et bénéficie des bonus conséquent.

ETAPE 6 : PIOCHE

A la fin de votre tour, vous piochez une carte si vous avez conquis au moins une planète d'une faction opposée. Vous piochez deux cartes si vous avez conquis une planète par faction différente. Puis, si vous êtes de l'Alliance ou des Moissonneurs, vérifiez le Momentum Meter pour voir si vous pouvez prétendre à d'autres cartes supplémentaires. Idem pour Cerberus avec le Strategic Planet Meter.

CARTES FACTION

Vous récupérez des cartes factions en conquérant des planètes d'autres factions. Vous pouvez utiliser ces cartes de trois manières : déployer plus d'unités, construire des vaisseaux ou initier des bonus d'attaques et de défenses. Vous aurez alors besoin de décider au cours du jeu comment les utiliser au mieux dans votre stratégie pour gagner.

Si vous choisissez d'utiliser les cartes pour ses bonus spéciaux, elles seront utilisées à différents moments – les spécifications sont indiquées sur les cartes. Lisez les attentivement pour déterminer où et quand les utiliser. Vous pouvez utiliser autant de cartes que vous voulez pendant votre tour. Cela pourra se révéler utile quand vous voudrez exécuter d'importantes manœuvre, comme l'Alliance attaquant l'Augure, Cerberus tentant de conquérir sa 10^{em} planète stratégique, ou les Moissonneurs éradiquant l'Alliance.

IMPORTANT : Certaines des bonus spéciaux indiqués sur les cartes vont directement à l'encontre des règles générales. Si cela arrive, suivez les instructions de la carte.

CERBERUS EN TANT QUE FACTION NEUTRE

A deux ou à 4 joueurs, la faction Cerberus sera neutre. Cela signifie que la faction sera quand même présente sur le plateau (placée équitablement et tour à tour par l'Alliance et les Moissonneurs), et pourra se défendre contre les invasions. Cependant il n'aura aucun tour de jeu et ne pourra pas attaquer. L'Alliance et les Moissonneurs pourront eux l'attaquer pour obtenir des cartes supplémentaires sur les planètes stratégiques.

Revendiquer des planètes

Dénombrez les unités de départ pour Cerberus et suivez l'ordre des tours indiqué sur le tableau indiqué dans la catégorie préparation du jeu. Après que chaque joueur ait revendiqué une planète, ils prendront chacun une unité de Cerberus et revendiqueront une planète pour cette faction. Ceci continuera jusqu'à ce que Cerberus ait atteint la limite de ses planètes. Après ça les autres joueurs terminent de revendiquer leurs propres planètes.

Fortifications des planètes

Une fois que toutes les planètes sont revendiquées, le tour original se remet en place pour les fortifications. Après que chaque joueur ait renforcé l'une de ses planètes, il renforcera l'une de Cerberus (y compris celles clamées par son adversaire lors de l'étape précédente).

Attaquer Cerberus

Vous pouvez attaquer la faction neutre de Cerberus comme avec n'importe quel autre adversaire. Un de vos autres adversaires jettera les dés de défense pour Cerberus. En tant que faction neutre, Cerberus ne possède ni cartes bonus, ni vaisseaux. Une fois qu'elles sont vaincues, les unités sont déplacées du plateau et ne pourront plus être utilisées.

Conquérir une planète de Cerberus en tant que faction neutre revient à piocher une carte à la fin de votre tour, comme dans tous les modes de jeu.

JOUER EN EQUIPE (4 et 5 joueurs)

Avec 4 ou 5 joueurs, le mode Galaxy at War devient un jeu d'équipes. L'Alliance et les Moissonneurs vaincront ou mourront comme une équipe, et non individuellement. Cerberus reste toujours seul.

Posséder des planètes

Même si les joueurs travaillent ensemble, ils possèdent leurs planètes propres et ne les partagent pas. Vous ne POUVEZ PAS attaquer votre coéquipier de faction. Cependant, au cours de la partie, vous pourrez être amené à prendre le commandement de planètes contrôlées par l'autre joueur de votre faction.

Fortification – Changement de commandement

Vous pouvez considérer toutes les planètes possédées par votre faction comme connectées durant la phase de fortifications. Cependant, même si vous pouvez vous déplacer via les planètes de votre équipier, vous devez obligatoirement arriver sur une planète que VOUS possédez. Après avoir renforcé vos unités et vos vaisseaux, vous pouvez alors demander à votre équipier si vous pouvez prendre le contrôle d'une de ses planètes... très pratique si vous briguez le contrôle d'une région par exemple. Il existe cependant des conditions :

- Votre coéquipier doit être d'accord pour laisser le commandement. Vous ne pouvez pas prendre cette planète par la force.
- Vous ne pouvez prendre le contrôle que d'une planète alliée par tour.
- Vous pouvez prendre le contrôle de la planète alliée que s'il n'y a qu'une seule unité positionnée dessus.
- Vous ne pouvez pas prendre une planète s'il y a des vaisseaux ou des jetons sur elle.

Si toutes ces conditions sont remplies, vous pouvez prendre le contrôle de la planète et remplacer l'unité en position par une des vôtres. Vous avez maintenant le commandement.

Placer des jetons Moissonneurs

Au début de chaque tour d'un joueur Moissonneur, celui-ci doit placer un jeton sur le plateau. Avant de le faire, montrez le à votre équipier et vous pourrez alors vous concerter sur son emplacement.

Vous pouvez placer un jeton sur une planète contrôlée par vous comme par votre équipier.

Placer, déplacer et attaquer avec l'Augure

Il n'y a qu'un seul Augure en jeu, même quand il y a deux joueurs Moissonneurs. Vous devez donc décider ensemble où le placer dès le début du jeu et vous consulter pour ses mouvements ensuite.

Cartes faction

Les deux joueurs d'une même faction piocheront leurs cartes dans le même deck. Vous pouvez échanger des informations sur les cartes collectées, mais vous ne pouvez PAS les donner ou les échanger avec votre équipier.

VICTOIRE

- Les Moissonneurs gagnent quand ils ont éliminé toutes les unités de l'Alliance
- L'Alliance gagne quand ils ont éliminé toutes les unités Moissonneurs OU quand ils ont retrouvé le Catalyseur
- Cerberus gagne quand ils ont conquis la 10ème planète stratégique.

MASS EFFECT™

Enjoy the game ;)