

POCKET IMPERIUM

DAVID J.
MORTIMER



LudiCreations

2-4

45'

12+

*La guerre a éclaté dans tout l'Imperium!
Les races galactiques doivent maintenant lutter pour
la suprématie en lançant leurs flottes de vaisseaux à
travers l'espace et batailler pour le contrôle des systèmes
les plus prospères.*

*Une seule race trouvera le chemin de la victoire qui passe
par l'Expansion, l'Extermination et l'Exploitation.*

MATÉRIEL

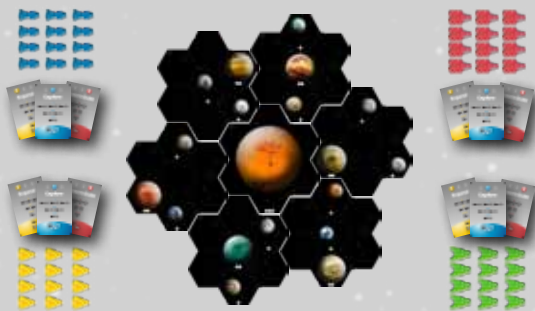
- 6 tuiles secteurs avec une face standard A avec des lignes solides et une face avancée B avec des lignes pointillées. Ces tuiles possèdent des hexagones représentant des systèmes de Niveau I () et de Niveau II (••) ainsi que des espaces vides.
- 1 tuile secteur double-face Tri-Prime/Quad-Prime
- 12 cartes d'ordre, 4 de chaque **Expansion**, **Exploration** et **Extermination**
- 52 vaisseaux, 12 pour chaque joueur et 1 supplémentaire par couleur
- 48 tuiles de points de victoires (4 x vierges, 22 x 1PV, 8 x 5PV, 14 x 10PV)
- 1 jeton premier joueur

Ce livret comprend quelques règles spécifiques pour les parties à 2 joueurs. Faites attention au symbole **2** et à ce fond gris clair pour les repérer.

Veillez lire l'ensemble des règles avant de jouer

PRÉPARATION

1. Mettez de côté les 4 tuiles PV vierges et placez toutes les autres de sorte qu'elles soient facilement accessibles à tous les joueurs. Chaque joueur prend un ensemble de 3 cartes d'ordre (**Expansion**, **Exploration** et **Extermination**) et 12 vaisseaux d'une même couleur.
2. La tuile secteur Tri-Prime est placée au milieu de l'aire du jeu. Les 6 autres tuiles secteur sont placées de manière aléatoire adjacentes à cette tuile. Pour votre première partie, il est conseillé d'utiliser la face A de ces tuiles.
3. La dernière personne ayant participé à un jeu 4X spatial de plus de 6 heures commence la partie. Alternativement, le premier joueur peut être déterminé aléatoirement ou de n'importe quelle autre manière. Il prend alors le jeton de premier joueur.
4. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place 2 vaisseaux sur un même système de Niveau I inoccupé.
5. Ensuite, en commençant par le dernier joueur et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur place 2 nouveaux vaisseaux sur un seul autre système de Niveau I inoccupé.



2 À 2 joueurs, chacun prend 2 lots de trois cartes d'ordre.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Objectif: Marquer le plus de points avant la fin de la partie !

Chaque tour consiste en 3 phases, chaque phase étant complétée par tous les joueurs avant de passer à la phase suivante. Les phases sont :

1. **Planification** : Les joueurs choisissent l'ordre de leurs ordres.
2. **Expansion, Exploration, Extermination** : Les joueurs révèlent et effectuent les actions de leurs cartes d'ordres.
3. **Exploitation** : Les joueurs approvisionnent (ou non) leurs vaisseaux et marquent les points des secteurs.

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent garder la trace du nombre de tour en utilisant une tuile PV sur l'hexagone au dos de la boîte du jeu.

1. Planification

Pendant cette phase, les joueurs décident en secret l'ordre dans lequel ils effectueront leurs ordres **Expansion, Exploration** et **Extermination** pendant ce tour.

Pour ce faire, chaque joueur place les 3 cartes d'ordre face cachées en une ligne de façon à ce que la carte qui sera jouée en premier se trouve à gauche.

2 À 2, chaque joueur choisit 2 cartes pour chacune des 3 étapes où les cartes seront révélées. Un total de 6 cartes sera joué.

2. Expansion, Exploration, Extermination

Il s'agit de la phase principale du jeu, les joueurs ajoutant, déplaçant leurs vaisseaux tout en éliminant les flottes ennemies.

1. Tous les joueurs retournent leur carte d'ordre la plus à gauche, puis effectuent tour à tour l'action correspondante.
2. Les ordres s'effectuent toujours dans l'ordre suivant : **Expansion, Exploration, Extermination**.

Si plusieurs joueurs ont choisit le même ordre, il est joué en commençant par le premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ces ordres sont exécutés à l'échelle de la galaxie et deviennent plus compliqués à exécuter lorsque plusieurs joueurs veulent faire la même action.

- Comme les matières premières sont limitées, si plusieurs flottes tentent une **Expansion**, ils en obtiennent moins.
- Si plusieurs flottes partent en **Exploration**, les voies interstellaires sont encombrées et le mouvement est réduit.
- Si plusieurs flottes tentent l'**Extermination**, les défenses sont d'autant plus prêtes et les attaques moins efficaces. En bref, plus le nombre de joueurs choisissant la même carte est grand, moins l'ordre est efficace.

- ❗ Si aucun des deux voisins du joueur ne choisit la même carte d'ordre que lui, alors il peut effectuer 3 actions de ce type.
- ❗ Si seul un des voisins du joueur a choisi la même carte d'ordre que lui, alors il peut effectuer 2 actions de ce type.
- ❗ Si les deux voisins du joueur ont choisi la même carte d'ordre que lui, alors il ne peut effectuer qu'1 action de ce type..

4. Une fois que chaque joueur a effectué le(s) action(s) de sa première carte, tous les joueurs révèlent leur deuxième carte d'ordre, qui est jouée de la même manière que la première.
4. Une fois que chaque joueur a effectué le(s) action(s) de sa deuxième carte, tous les joueurs révèlent leur troisième carte d'ordre, qui est jouée de la même manière que les deux premières.

Un joueur peut choisir de ne pas effectuer le(s) action(s) correspondant à l'ordre choisi, tout ou en partie.

- 2 À 2 joueurs toutes les cartes en jeu pendant la phase **Expansion**, **Exploration**, **Extermination** modifient l'efficacité de chaque ordre. Si 4 cartes du même ordre sont jouées alors aucun des deux joueurs ne peut effectuer cet ordre.



Les ordres sont toujours exécutés selon la même séquence, d'abord tous les ordres **Expansion** sont effectués, puis tous les ordres **Exploration** pour finir par tous les ordres **Extermination**.

IMPORTANT

- ❗ Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, toutes les cartes révélées en même temps modifient l'efficacité de chaque carte du même type.
- ❗ Dans une partie à 4 joueurs seules les cartes des voisins à gauche et à droite du joueur peuvent modifier l'efficacité de ses cartes.

EXEMPLE :

Au début de cette phase du jeu, chaque joueur retourne sa carte la plus à gauche. Le Joueur D est le premier joueur.

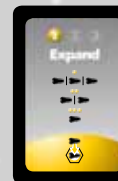
Les joueurs A et B effectuent chacun deux des actions **Expansion** en commençant par le joueur A suivi par le joueur B. Ensuite le joueur D effectue trois actions **Exploration**. Pour finir, le joueur C effectue trois actions **Extermination**.



EXPANSION

Un joueur effectuant l'action **Expansion** peut placer 1, 2 ou 3 nouveaux vaisseaux sur le plateau

- Les vaisseaux doivent être placés sur un système ou des vaisseaux du joueur sont déjà présents.
- Les vaisseaux peuvent être placés sur des systèmes différents.
- Les vaisseaux ne peuvent pas être placés sur un hexagone de vide spatial ou sur un système qui n'est pas occupé par le joueur.
- Un joueur ne peut avoir au maximum que 12 vaisseaux sur le plateau.



EXPLORATION

Un joueur effectuant l'ordre **Exploration** peut déplacer 1, 2 ou 3 flottes de vaisseaux d'hexagone en hexagone.

Tous les vaisseaux, ou une partie des vaisseaux d'un joueur occupant un même hexagone peuvent être déplacés ensemble en tant qu'une flotte. Une flotte peut se déplacer jusqu'à un maximum de **2 hexagones**.



- Une flotte ne peut pas se déplacer sur ou à travers un hexagone occupé par un autre joueur.
- Une flotte ne peut pas se déplacer à travers le secteur Tri-Prime et doit arrêter son mouvement lorsqu'elle y entre.
- Une flotte qui termine son mouvement sur un système inoccupé donne immédiatement le contrôle de ce système au joueur.
- Les vaisseaux peuvent être individuellement ajoutés à une flotte lorsqu'elle passe à travers un hexagone, ou ils peuvent être laissés sur place lorsque la flotte se déplace sur un hexagone adjacent.
- Chaque vaisseau ne peut individuellement participer qu'à un seul mouvement de flotte par commande **Exploration**.

EXEMPLES : EXPLORATION

Jaune choisit de déplacer un vaisseau (A) de deux emplacements en direction d'un système de Niveau I. Pendant son déplacement, un autre vaisseau (B) rejoint la flotte et les deux vaisseaux terminent leur mouvement ensemble dans le système de destination.



Bleu choisit de déplacer deux parmi trois vaisseaux (A) de deux emplacements. Pendant le mouvement, Bleu laisse un des deux vaisseaux sur un hexagone de vide spatial (B) afin de protéger l'accès au système de Niveau II qu'il vient d'occuper.



EXTERMINATION

Un joueur effectuant l'ordre **Extermination** peut envahir 1, 2 ou 3 systèmes qui sont immédiatement adjacents à des hexagones qu'il occupe.

Pour envahir, le joueur déplace une ou plusieurs flottes d'un ou de plusieurs hexagones adjacents à l'hexagone du système qu'il cible. Si des vaisseaux appartenant à un autre joueur sont présents dans ce système, alors les deux joueurs retirent un nombre de vaisseaux égal à la taille de la plus petite flotte présente sur cet hexagone, retournant les vaisseaux dans leur réserve personnelle.

Après une invasion, un des deux joueurs contrôlera le système cible ou, dans le cas où les deux flottes belligérantes sont de tailles égales, aucun vaisseau ne survit et le système reste sans personne pour le contrôler.

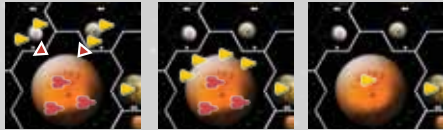
Par exemple, si un système contenant 3 vaisseaux est envahi par 5 ennemis, chaque joueur retire 3 vaisseaux et seuls 2 vaisseaux de l'envahisseur restent dans le système.

- L'ordre **Extermination** ne peut pas être utilisé pour envahir des hexagones de vide spatial (qui ne contiennent pas de systèmes) ou pour détruire des vaisseaux qui s'y trouvent.
- On ne peut pas envahir des systèmes déjà contrôlés.
- Les systèmes qui ne sont pas sous contrôle peuvent être envahis.
- Tri-Prime peut être envahi.
- Pour l'invasion, on peut utiliser un nombre quelconque de vaisseaux venant d'un nombre quelconque d'hexagones adjacents.
- Un système peut être envahi par un nombre de vaisseaux inférieur à celui de la flotte occupant actuellement la cible de manière à affaiblir l'adversaire qui en a le contrôle.
- Un système peut être envahi par plusieurs joueurs lors d'un même tour.
- Chaque vaisseau ne peut être utilisé individuellement que pour une invasion par ordre **Extermination**.



EXEMPLE : EXTERMINATION

Jaune choisit d'envahir Tri-Prime que Rouge contrôle actuellement avec 3 vaisseaux. Jaune possède 5 vaisseaux dans des hexagones mais choisit de ne l'envahir qu'avec seulement 4 de façon à garder le contrôle d'un système de niveau II. Les deux joueurs doivent retirer 3 vaisseaux de Tri-Prime laissant à Jaune le contrôle de Tri-Prime avec 1 seul vaisseau.



3. Exploitation

Pendant cette phase, les joueurs utilisent les systèmes et l'espace qu'ils contrôlent pour approvisionner leurs vaisseaux, puis choisissent les systèmes pour lesquels ils vont marquer des points.

8 APPROVISIONNEMENT DES VAISSEAUX

- Chaque hexagone de vide spatial, c'est à dire qui ne contient pas de système, possède suffisamment de ressources (astéroïdes, rayons solaires, transporteurs de Nutella de passage) pour subvenir aux besoins d'un vaisseau.
- Chaque hexagone contenant un système de niveau I possède suffisamment de ressources pour 2 vaisseaux.
- Chaque hexagone contenant un système de niveau II possède suffisamment de ressources pour 3 vaisseaux.
- Tri-Prime possède suffisamment de ressources pour 4 vaisseaux.

Chaque vaisseau qui ne peut pas être approvisionné par les ressources de l'hexagone qu'il occupe est retiré et replacé dans la réserve.

DÉCOMPTE DES SECTEURS

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une tuile de secteur pour laquelle les points sont calculés immédiatement.

- ❶ **Chaque joueur qui contrôle des systèmes** sur cette tuile reçoit des points en fonction de leur niveau, quelque soit le joueur qui a choisit de décompter la tuile. Ainsi, plusieurs joueurs peuvent recevoir des points en même temps.

Un système de niveau I génère un point et un système de niveau II génère deux points.

Les joueurs ne peuvent pas choisir de décompter une tuile qui a déjà été choisie par un autre joueur auparavant et ne peuvent pas choisir une tuile de secteur inoccupée. S'il ne reste aucune tuile de secteur occupée lorsqu'un joueur doit choisir alors aucune tuile n'est décomptée.

Aucun joueur ne peut choisir de décompter la tuile de secteur Tri-Prime. Cependant une fois que tous les joueurs ont choisit et ont marqué des points pour une tuile, le joueur qui contrôle Tri-Prime doit choisir une tuile bonus qui sera décomptée immédiatement. Cette tuile bonus ne doit pas être la même tuile que celle que le joueur a choisie précédemment pendant le tour.

Les joueurs prennent des tuiles PV en fonction de leur score, en effectuant de la monnaie si besoin est, et les conservent secrètement face cachée.

EXEMPLE : DÉCOMPTE

Lors du décompte de cette tuile, Bleu reçoit 3 points et Jaune en reçoit 1.



FIN DU TOUR

Si un joueur n'a plus aucun vaisseau présent sur le plateau à la fin d'un tour, ce joueur peut placer 2 vaisseaux sur n'importe quel hexagone inoccupé parmi ceux qui se trouvent le plus proche possible du bord extérieur du plateau. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, ils placent leurs vaisseaux dans l'ordre des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

Le jeton de premier joueur passe ensuite au joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre et un nouveau tour débute.

FIN DE LA PARTIE

Une partie à 2 ou à 3 joueurs se termine après 6 tours tandis qu'une partie à 4 joueurs se termine après 8 tours. Après la fin du dernier tour, c'est à dire après le décompte des secteurs, un décompte final est effectué. Tous les 7 secteurs sont à nouveau décomptés, les systèmes générant des points normalement tandis que le joueur contrôlant Tri-Prime reçoit 3 points.

Le joueur contrôlant Tri-Prime ne choisit pas un secteur supplémentaire lors de ce décompte.

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire est le gagnant.

En cas d'égalité, le joueur contrôlant Tri-Prime est le vainqueur, si aucun des joueurs avec le plus grand score ne contrôle Tri-Prime alors le joueur contrôlant le plus de systèmes de niveau II remporte la partie, s'il y a toujours égalité le joueur contrôlant le plus de systèmes de niveau I est le gagnant. S'il y a toujours égalité alors le premier qui baisse le regard est le perdant...ou refaites une partie !

10

GLOSSAIRE

Ordre : Les joueurs peuvent donner trois ordres dans le jeu : **Expansion**, **Exploration** et **Extermination**. Chaque joueur possède une carte d'ordre de chaque type.

Système sous contrôle : Un système est sous contrôle si au moins un vaisseau s'y trouve.

Flotte : Une flotte est constituée de n'importe quel nombre de vaisseaux appartenant à un même joueur sur un seul hexagone.

Hexagone : Une zone hexagonale sur laquelle les vaisseaux sont placés, un hexagone peut contenir du vide spatial, un système de niveau I ou II, ou Tri-Prime.

Secteur : Un secteur est une des 7 tuiles sur laquelle se déroule la partie. Un secteur contient 7 hexagones à l'exception de celui qui contient Tri-Prime.

Vaisseau : Un vaisseau est un jeton unique de vaisseau. Chaque joueur en possède au maximum 12.

Système : Un système est un emplacement stratégique où les vaisseaux peuvent être placés pendant la phase d'ordre **Expansion**. Un système vaut 1 ou 2 points en fonction de sa taille (Niveau I ou II comme indiqué par ● ou ●●).

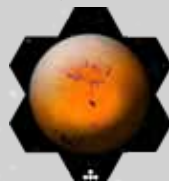
Tri-Prime : Ce système de niveau III occupe toute une tuile de secteur et est traité comme un seul hexagone. Une flotte doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans Tri-Prime à la suite d'un ordre **Exploration**.

SECTEURS AVANCÉS

Toutes les tuiles de secteur ont une face A (avec des lignes solides séparant les hexagones) et une face B avancée (avec des lignes en pointillé).

Le secteur **1B** contient **Quad-Prime**. Il fonctionne de la même façon que Tri-Prime avec comme différence qu'à la fin de la phase **3.Exploitation** de chaque tour, le joueur contrôlant Quad-Prime doit détruire l'un des vaisseaux qui l'occupe.

1B: QUAD-PRIME



Le secteur **2B** contient une ceinture d'astéroïdes. Les vaisseaux peuvent traverser les 3 hexagones qui constituent la ceinture mais tous les vaisseaux encore présents sur ces trois hexagones pendant la phase **3. Exploitation** sont détruits.

2B

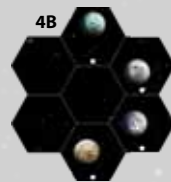


Le secteur **3B** contient un trou noir sur l'hexagone central. Aucun vaisseau ne peut entrer ou voyager à travers ce trou noir.

3B



Les secteurs **4B**, **5B**, **6B** et **7B** n'ont pas de règles spéciales mais peuvent être utilisés pour apporter plus de variété aux parties.



11

VARIANTES

RICHESES DE L'UNIVERS

A la fin de la préparation, prenez les tuiles PV suivantes et placez-les aléatoirement face cachée sur chaque système du niveau I et II inoccupé.

2 Joueurs – 4 x tuiles PV vierges et 10 x tuiles 1 PV

3 Joueurs – 4 x tuiles PV vierges et 8 x tuiles 1 PV

4 Joueurs – 4 x tuiles PV vierges et 6 x tuiles 1 PV

A la fin de la phase de décompte de chaque tour, les joueurs prennent les tuiles de PV de **tous** les systèmes qu'ils contrôlent. Ces PV sont ajoutés au score final de chaque joueur.

GALAXIES - pour plus de positions de départ, visiter LudiCreations.com



NUAGE
4 joueurs



PYRAMIDE
2-3 joueurs



ANNEAU
2 joueurs



ANNEAU DE L'IMPERIUM
2-4 joueurs

L'auteur tient à remercier les testeurs suivants :

Jacob et Adam Mortimer, Paul Harvey, David Laister and Tomas Roldan. Remerciements supplémentaires à Paul Dolman-Darrall et Michel de Playtest UK et Kevin Shaw, Alan Theobald, Andrew Roy, Andrew Weston et Chris Daniels du Bath Gaming Group. Finalement mais non des moindres, merci à ma femme Rachael pour supporter cette obsession que j'appelle un passe temps.

Remerciements :

Auteur : David J. Mortimer

Illustration & Conception Graphique : Todd Sanders

Illustration du dos de la boîte : Toni Heinonen

Module Vassal : Mindy Getch

Edition des règles : W. Eric Martin, Corrie et Todd Walden

Traduction des règles : Pierre Gaston et Alban Viard (Français), Daniel Stanke (Allemand)

Développement : LudiCreations

Remerciements spéciaux à David Turczi, David Chircop, Richard Ham, David Minken, Ken Grazier. Les règles et certains éléments visuels sont basés sur des créations de Brett J. Gilbert (GoodLittleGames.co.uk)

L'éditeur voudrait remercier Anniina, cet être extraordinaire unique dans l'univers.

©2015 Passport Game Studios™ et LudiCreations.

Tous droits réservés. Pour vos commentaires, questions et suggestions contactez-nous à 1402 Auburn Way North #422, Auburn, WA 98002 USA ou à info@passportgamestudios.com.

Plus de tutoriels et d'informations sur www.passportgamestudios.com et www.ludicreations.com.



LudiCreations

