

TOUR DE JEU

1. Pioche
2. Production
3. Actions
4. Points de victoire
5. Fin de tour

ACTIONS POSSIBLES

- Jouer une carte à effet immédiat.
- Accomplir une Action de la carte contacts de sa faction.
- Jouer un Jeton Contact.
- Redévelopper un Lieu.
- Reconstruire un Lieu.
- Défaussez 2 Cartes et piochez-en une.
- Envoyer un travailleur dans un lieu pour travailler.
- Envoyer 2 travailleurs dans un Lieu pour y travailler une seconde fois.
- Envoyer un travailleur sur in Lieu adverse.
- Eliminez 2 travailleurs pour prendre 1 Ressource.

RÈGLES DE PLACEMENT



Rangée supérieure : Cartes avec une combinaison Production.

Rangée médiane : Cartes avec une combinaison Capacité.

Rangée inférieure : Cartes avec une combinaison Action.

Jetons : A côté de la base et PV sur les cartes lieu.

TYPES DE CARTES LIEU



Production Publique : Ces cartes permettent au joueur d'acquérir les ressources indiquées dans le champ capacité de la carte. Le joueur les reçoit immédiatement après l'incorporation de cette carte et durant chaque Phase de Production. Vos adversaires peuvent envoyer leurs travailleurs sur ce lieu.

Production Privée : Comme les cartes avec une Production Publique mais les adversaires ne peuvent pas envoyer d'ouvrier sur ce lieu.

Action : Afin de bénéficier de l'avantage indiqué dans le champ capacité de cette carte, son possesseur doit y envoyer un travailleur.

Capacité : Ne produisent pas de ressources et on ne peut y envoyer des ouvriers. Le joueur peut obtenir des Points de Victoire ou des ressources spécifiques en accomplissant certaines Actions.

SYMBOLES DANS LE JEU

Ressources

- Ferraille
- Arme
- Essence
- Matériau de construction
- Ressource Universelle

Travailleurs

- Travailleur

Contacts

- Jetons Incorporation
Permet l'incorporation d'un lieu avec une Distance de 1/2/3
- Jetons Coopération
Permet la coopération avec un lieu distant de 1/2/3/4/5.
- Jetons Conquête
Permet la conquête de lieux avec une distance de 1/2/3/4/5
- Diminue la portée d'une conquête adverse. (-1/-3)
(Apportent une protection contre l'attaque d'un autre joueur.)
- Jeton Contact Universel
Peut être utilisé comme n'importe quel jeton Contact. Incorporation, Coopération ou Conquête.

- Action Incorporation
- Action Conquête
- Action Coopération
- Action Redéveloppement
- Action Reconstruction

Points de Victoire

- Jetons Points de Victoire

Cartes

- N'importe quelle carte de la main d'un joueur
- Cartes de la pioche

«X/Y» (par exemple ple)

Lorsque cette carte à effet immédiat est jouée, le joueur choisi entre le bénéficiaire X ou Y.

- Usage unique

La carte ne rapporte qu'une fois son bénéfice immédiatement lorsqu'elle est jouée.

- Stockage

Les bénéficiaires placés sur cette carte ne sont pas défaussés lors de la phase de nettoyage et peuvent être utilisés lors de tours ultérieurs.

- Butin

- Accord
- Butin ou Accord

- Type de carte

Utilisé lors du redéveloppement

- Carte de production

Apporte des ressources lors de la phase de production. Collectez immédiatement les ressources de cette carte après son incorporation à votre état (par le biais d'une action d'incorporation, d'un redéveloppement ou d'une reconstruction).

- Nécessite un Travailleur

- Production privée

Interdit la pose de travailleurs adverses pour utiliser cette carte.

- Territoire avec capacité

La capacité de ce territoire est toujours active.

- Distance

- Distance

- Distance

- Distance

- Distance

- Distance

- Distance Défensive

