

Combats

Vous pouvez mener un combat sur un Monde (avec les Populations et les Usines) ou sur un Soleil (avec les Populations en orbite). Vous ne pouvez faire qu'un seul combat à la fois pendant votre tour. Les combats ne sont jamais obligatoires et sont interdits dans le système de départ. Vous ne pouvez attaquer que des pions situés sur la même carte. Il est impossible de combattre entre 2 Mondes ou 1 Monde et 1 Soleil.

Les protagonistes rassemblent leur(s) pion(s) (Usines et Populations) 1 par 1. Chaque groupe de 2 pions constitue une bataille indépendante des autres. Si un joueur a plus de pions que l'autre, il peut associer ses pions restant à l'une ou l'autre bataille.

exemple :

Le joueur gris possède 1 Usine et 1 Population. Le joueur blanc dispose de 2 usines et 3 populations. Après avoir associé 2 pions Population aux 2 pions gris, il reste 2 Usines et 1 Population au blanc. Il décide la répartition suivante :



Puis les joueurs résolvent les batailles les unes après les autres. Pour chaque bataille, ils respectent le même procédé :

- Ils peuvent jouer des cartes événement pour modifier le cours du combat.

- Ils additionnent la puissance de leur(s) pion(s) :

- Populations : 2

- Usines : 1

- indigène : 4*

* Cf. cartes Événement "Civilisation ET" et "Révolte Indigène".

- Ils peuvent augmenter la puissance de leur groupe de bataille en utilisant de l'énergie. Chaque énergie augmente de 1 la puissance du groupe.

- Ils jettent ensuite chacun 1d6 et ajoutent le résultat à leur puissance. Le joueur ayant le plus faible total perd le(s) pion(s) impliqué(s) dans la bataille.

En cas d'égalité, chaque joueur perd un pion.

Quand toutes les batailles sont effectuées, le vainqueur du combat est le joueur qui a perdu le moins de pions au total des batailles (pas de vainqueur en cas d'égalité).

A l'issue du combat le perdant peut replier gratuitement ses pions Population sur le Soleil du même système. Si le perdant possède encore des Usines à l'issue du combat, le vainqueur peut en faire passer une dans son camp. Le reste des Usines appartient toujours au perdant.

Suite de l'exemple :

Dans l'exemple précédent, le joueur gris joue la carte "Mobilisation Générale" (son pion Population a une puissance de +1).

Pour la première bataille, gris a une puissance de 3, blanc de 5. Aucun des deux n'utilise d'énergie. Le D6 gris donne 3, le blanc 2. Gris perd cette bataille (6 contre 7), son pion est éliminé.

Total du Gris : 2 (Population) + 1 (Mobilisation Générale) + 3 (Dé) = 6 points

Total du Blanc : 4 (2 Populations) + 1 (Usine) + 2 (Dé) = 7 points



Pour la 2ème bataille, gris utilise 3 énergies. Il a donc une puissance de 4, blanc de 3. Le D6 gris donne 6, le blanc donne 2. Blanc perd la bataille (10 contre 5), ses 2 pions sont éliminés.

Total du Gris : 1 (Usine) + 3 (énergies) + 6 (Dé) = 10 points

Total du Blanc : 2 (Population) + 1 (Usine) + 2 (Dé) = 5 points



Le blanc perd donc ce combat (2 pions éliminés contre 1 gris), mais il décide de ne pas se replier sur le Soleil du système.

Le gris en profite alors pour faire passer l'Usine blanche dans son camp. La composition des deux camps après le combat est donc la suivante :



pion gris survivant ; nouvelle gris ; pions blancs survivants