

# GALAXY CONQUEST Jason Sondoh

## GENERALITES

Galaxy Conquest est un jeu où deux joueurs mènent une guerre spatiale l'un contre l'autre, en compétition pour le contrôle des planètes. L'un sera la faction des Terrans de Hammerwing, l'autre les Kryaks du tonnerre.

## ANATOMIE DES CARTES ET PIONS

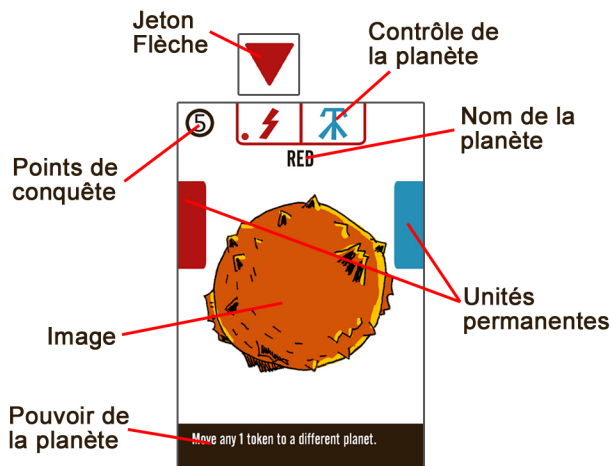


Image 1: Carte planète

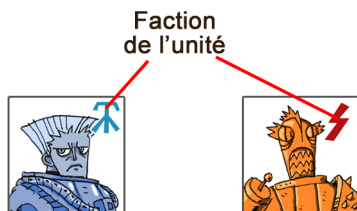


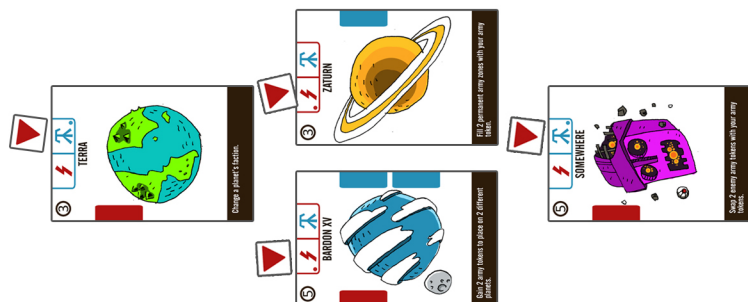
Image 2: Jetons

## OBJECTIF

L'objectif de Galaxy Conquest est d'être le premier à gagner 3 planètes en plaçant intelligemment vos unités sur les planètes, et en utilisant les pouvoirs que vous avez acquis.

## INSTALLATION

1. Chaque joueur choisit une faction (Hammerwing (bleu) ou Thunder (rouge)) et prend les jetons correspondants.
2. Mélangez le deck de planètes et placez 4 cartes au milieu de la table; puis placez le deck face caché à côté.
3. Placez un jeton flèche sur le symbole de contrôle de la planète spécifié (celui qui est marqué d'un point).



## DETERMNER LE PREMIER JOUEUR

Le joueur qui contrôle le moins de planète au départ joue en premier. En cas d'égalité, choisissez au hasard qui commence.

## LE JEU

Les joueurs alternent les tours, et font une action par tour. Le joueur peut choisir une des 4 actions suivantes:

- **Gagner 1 unité** - Le joueur prend une unité de son stock et la place sur n'importe quelle planète.
- **Retirer 1 unité** - Le joueur retire 1 unité de n'importe quelle planète.
- **Changer le contrôle d'une planète** - Le joueur change la faction qui contrôle une planète de son choix.
- **Utiliser un pouvoir** - Le joueur utilise un pouvoir, celui de n'importe quelle planète qu'il contrôle.

**Note:** Un joueur ne peut pas choisir la même action deux tours de suite, et le Contrôle d'une planète ne peut pas être changé deux fois en deux tours.

### Gagner 1 unité

Le Joueur place une unité de son stock sur n'importe quelle planète. Il peut également la placer sur une unité permanente (sur les côtés des cartes planète).

Les rectangles de couleur situés sur les bords des cartes sont les unités permanentes. Rouge pour Thunder, bleu pour Hammerwing. Les unités permanentes fonctionnent comme des unités normales, ajoutant chacune 1 au total d'unité de cette faction sur la planète. Les joueurs bloquent les unités permanentes en plaçant une unité dessus.

**Exemple 1.1:** le Joueur A a 2 jetons Thunder sur la planète Run, qui a une unité permanente rouge. Le joueur A a donc un total de 3 unités sur Run.

**Exemple 1.2:** Le joueur A a 2 jetons Thunder sur la planète Run. Lors d'un tour ultérieur, le joueur B place une unité Hammerwing sur la seule unité permanente de RUN (Faction Thunder). Le joueur A a donc un total de 2 unités sur Run, puisque l'unité permanente est bloquée.

### Retirer 1 unité

Le joueur peut retirer un jeton d'unité de n'importe quelle planète. Ceci peut servir à débloquer une unité permanente bloquée en retirant le jeton qui est dessus.

**Exemple 2.1:** Le joueur B a un jeton unité Hammerwing sur Run. Cette unique unité est placée sur l'unité permanente de la faction Thunder; ainsi, le joueur qui contrôle la faction Thunder a un total de 0 unités sur Run.

### Changer le contrôle d'une planète

Le joueur choisit une planète et change la faction qui contrôle la planète.

### Utiliser un pouvoir

Le joueur peut utiliser le pouvoir indiqué sur l'une des planètes qu'il contrôle.

### GAGNER UNE PLANETE

Pour gagner une planète, un joueur doit avoir X unités dessus. X est égal au score de conquête de la planète (dans le rond en haut à gauche).

Quand une planète est gagnée, le joueur qui l'a gagnée prend la carte. Remplacez la carte en piochant une nouvelle dans le deck de planètes.

## FIN DU JEU

Le jeu s'achève quand un joueur a gagné 3 planètes. Le joueur l'emporte et gagne le titre de Conquérant de la galaxie.



Experimental Playground © 2014  
Robertson Sondoh Jr / Jason Sondoh

# JETONS!

Vous connaissez le truc. Découpez suivant les lignes grises et stockez le tout pour jouer à ce jeu galactique encore!

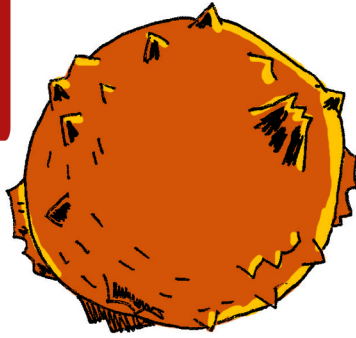
⑤ . ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

BARDON XV



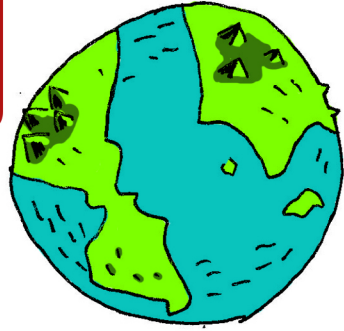
⑤ . ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

RED



③ . ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

TERRA



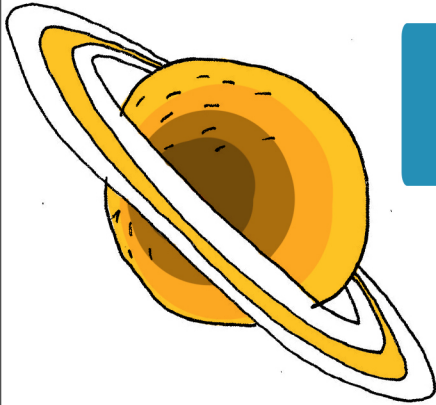
Gagnez 2 jetons que vous placerez sur 2 planètes différentes.

Déplacez un jeton vers une autre planète.

Changez le contrôle d'une planète.

③ . ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

ZATURN



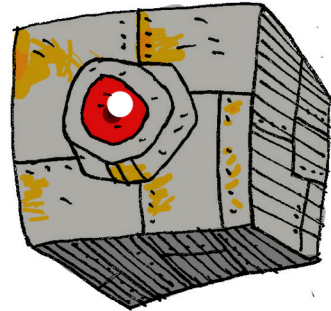
④ . ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

LUNAR



④ . ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

KRYKK



Bloquez deux unités permanentes avec deux unités de votre stock.

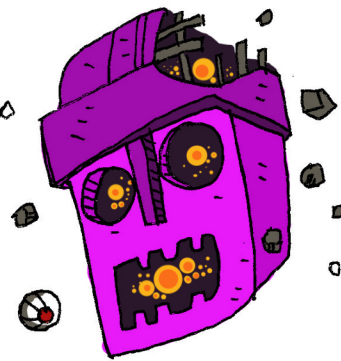
Retirez deux jetons placés sur deux planètes différentes.

Déplacez deux jetons au choix vers deux planètes différentes.



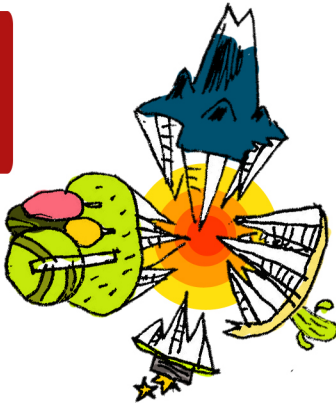
⑤ . ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

SOMEWHERE



④ . ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

RUN



Echangez de place deux de vos jetons en jeu avec deux jetons de l'adversaire.

Remplacez un jeton adverse par l'un des vôtres.

