

FAQ

Les robots, vaisseaux, ressources et cubes Dégât/Débris sont-ils en quantité limitée ?

Les robots sont en quantité limitée (16 par joueur). Les vaisseaux, ressources et cubes Dégât/Débris sont en quantité illimitée. Si vous deviez en manquer, remplacez-les par autre chose.

Où dois-je stocker mes robots ?

Vous devez stocker vos robots dans la salle de repos du Black Angel.

Lorsque vous utilisez un de vos robots, il doit toujours provenir de la salle de repos du Black Angel. Les robots qui se trouvent dans la réserve ne sont pas disponibles.

Lorsque vous gagnez un robot, vous devez le prendre de la réserve et le placer dans la salle de repos du Black Angel.

Lorsque vous perdez/dépensez un robot (lors de l'expulsion d'une carte ou lors de la résolution de l'effet d'une carte), il retourne dans la réserve.

À quoi servent les étoiles filantes visibles sur certaines cases du plateau Espace ?

Les étoiles filantes sont uniquement utilisées avec le jeu en solitaire (cf. pages 15 et 16).

Dois-je utiliser toutes les activations que me donne mon dé ?

Non, vous ne devez pas utiliser toutes les activations que vous donne votre dé.

Néanmoins, **vous devez utiliser au moins une des activations qu'il vous donne.**

Exemple : avec un dé de valeur 2, vous souhaitez réaliser l'action de Destruction des ravageurs. Vous devez au moins détruire une carte Ravageur. S'il n'y a pas de cartes Ravageur, vous ne pouvez donc pas utiliser votre dé pour cette action.

Comment puis-je poser une carte Mission sur le plateau Espace ?

Le seul moyen de poser une carte Mission sur le plateau Espace est d'effectuer l'action de *Commande de vos vaisseaux*.

Lorsque je pose une carte Mission sur le plateau Espace, puis-je immédiatement l'activer ?

Non ! L'action de *Commande de vos vaisseaux* vous permet uniquement de placer une carte sur le plateau Espace. Lors d'un tour suivant, vous pourrez utiliser un dé pour activer cette carte si c'est une carte avec une mission d'activation.

Lorsque vous activez une carte Mission, placez votre dé sur la carte (vous ne pouvez donc activer qu'une seule carte à la fois).

Si j'utilise l'action *Commande de vos vaisseaux* uniquement pour me déplacer, puis-je finir mon déplacement sur une case/territoire d'une autre couleur que celle du dé employé ?

Oui, la couleur de la case atteinte doit correspondre à la couleur de votre dé **uniquement** si vous souhaitez y placer une carte Mission (dont la couleur doit également correspondre).

Vous pouvez également via ce déplacement atteindre une carte placée par un autre joueur peu importe sa couleur.

Où dois-je poser mon dé lorsque j'active une carte Mission d'activation du plateau Espace ?

Posez votre dé sur l'illustration de la carte. À la fin de votre tour, remplacez ce dé dans sa réserve, comme lorsque vous faites une action du plateau Black Angel.

Lorsque la fin de partie est déclenchée par l'arrivée du Black Angel sur Spes, que se passe-t-il si par la suite la pile de cartes Ravageur est épuisée ?

Vous devez reconstituer la pile de cartes Ravageur en mélangeant la défausse. Lors du décompte final, vous pouvez normalement échanger vos robots (provenant de la salle de repos du Black Angel)/ressources/vaisseaux (provenant de vos stocks personnels) que vous possédez contre des PV, au taux de 2 contre 1 PV (arrondi à l'inférieur - additionnez tous ces éléments qu'il vous reste avant de les transformer en PV).

Pour rappel : dès que la fin de partie est déclenchée, **le Black Angel n'avance plus**. La séquence B peut toujours être choisie mais la phase B.3 n'est plus effectuée (plus aucune carte ne sera donc expulsée).

RAPPELS & CLARIFICATIONS

Type de cartes Mission

- Cartes Mission d'activation : cartes 001 à 012, cartes 021 à 032 et cartes 041 à 052.
- Cartes Mission de neutralisation à effet multiple : cartes 013 à 016, cartes 033 à 036, cartes 053 à 056.
- Cartes Mission de neutralisation à effet simple : cartes 017 à 020, cartes 037 à 040, cartes 057 à 060.

Cartes Mission

- Cartes 007 à 011 : si une tuile Technologie avec un débris est dépensée pour résoudre l'effet d'une de ces cartes, le joueur récupère le débris et le place dans sa zone de stockage.
- Lorsque vous placez une carte Mission sur une case du plateau Espace, cette case doit être libre (sans carte).

Cartes Ravageur

- Cartes 061 à 066 et 067 à 072 : le cube Dégât à placer est pris dans la réserve.
- Cartes 061 à 066 : si l'action ciblée accueille déjà 2 cubes Dégât, placez le cube sur un dé de la réserve de la couleur de cette action. Si aucun dé de cette réserve ne peut accueillir ce cube Dégât, ignorez cet effet.
- Cartes 061 à 066 et 067 à 072 : si vous êtes amené à ignorer leur effet, vous pouvez réaliser votre action sans perdre de PV.
- Cartes 073 à 078, 079 à 084 et 085 à 090 : si vous ne pouvez pas résoudre leur effet, vous pouvez réaliser votre action mais vous perdez 1 PV.

Tuiles Technologie de départ

- Tuile orange : vous pouvez déplacer un de vos vaisseaux déjà présents dans l'espace ou en introduire un nouveau puis le déplacer.
- Tuile grise : si vous prenez 1 débris, il doit aller dans votre stock et ne peut donc pas activer une tuile de votre grille technologique.

Tuiles Technologie - face standard

- Tuile orange (déplacement) : vous pouvez déplacer un de vos vaisseaux déjà présents dans l'espace ou en introduire un nouveau puis le déplacer.

Tuiles Technologie - face boost

- Vous pouvez cumuler l'effet de plusieurs tuiles. *Exemple : changer la couleur d'un dé et lui donner la valeur 3.*
- Lorsque vous réalisez l'action de *Réparation du Black Angel*, vous pouvez choisir de retourner une ou plusieurs tuiles de leur face boost vers leur face standard afin de les activer à l'aide des débris que vous venez de récupérer.

Jeu à 2 joueurs

- Lorsqu'un robot du joueur neutre est retiré, il est définitivement écarté du jeu.

Jeu en solitaire

- Le jeu en solitaire n'utilise pas un joueur neutre comme dans une partie à 2 joueurs. C'est juste un duel entre vous et Hal ;)
- Action de *Découverte technologique*. Si la carte indique que Hal souhaite prendre d'abord 1 tuile Technologie avancée, Hal prend uniquement une tuile Technologie avancée si la valeur de son dé le lui permet (soit au minimum un dé de valeur 2). Avec un dé de valeur 1, il ne prend qu'une tuile Technologie de coût 1 si l'étalage en propose une.
- Lorsque Hal place une carte Mission dans l'espace, il gagne toujours la récompense de la carte. Si Hal place sa carte Mission sur un emplacement avec une étoile filante, il gagne en plus de la récompense de pose un bonus de 3 PV.
- Lorsqu'une carte de Hal est expulsée de l'espace, il score 3 PV peu importe l'effet de la carte. Cet effet n'est pas résolu pour Hal.
- Si vous activez une carte avec mission d'activation dont Hal est le propriétaire, Hal réalise toujours une activation de cette carte. Pour les cartes nécessitant de donner des vaisseaux, robots, ressources,... pour gagner des PV, considérez donc toujours que Hal les possède.
- Lors d'une séquence B, pour chaque dé endommagé que Hal doit relancer, Hal perd 1 PV.

Figurine du Black Angel

- Vous pouvez jouer une carte sur la case où se trouve la figurine Black Angel.
- Lorsque la figurine du Black Angel est déplacée vers une case où se trouve une carte Mission, cela n'a aucune incidence.
- Si la figurine du Black Angel se trouve sur une case Espace avec un icône Vaisseau Ravageur, cela n'a aucune incidence. Le cas échéant, prenez en compte cet icône lors de la pose d'une carte Mission sur une case adjacente.

Action endommagée et dé endommagé

- Une action est endommagée si 2 cubes Dégât sont placés sur cette action. Si vous placez votre dé sur cette action, sa valeur d'activation est réduite de 1 mais votre dé n'est pas endommagé !
- Si vous devez placer 1 cube Dégât sur une action endommagée (action qui accueille déjà 2 cubes Dégât), vous devez placer le cube sur un dé de la réserve de la même couleur. Ce dé est endommagé ! Si lors d'une séquence B, vous devez lancer un dé endommagé, vous perdez 1 PV et le cube est remis dans la réserve. On ne trouve des dés endommagés que dans les réserves.

Dé réservé et séquence B

- Lors d'une séquence B, s'il vous reste des dés dans votre compartiment (zone standard **et** zone de haute sécurité), vous perdez autant de PV que la valeur totale affichée par ces dés. Vous devez ensuite tous les replacer dans leur réserve respective. Vous ne pouvez donc pas conserver un dé réservé, non utilisé, si vous effectuez une séquence B.

Fin du jeu

- Lorsque la fin de partie se déclenche, finissez le tour en cours puis faites un dernier tour de jeu. Lors de ce dernier tour de jeu, si un joueur est dans l'obligation de réaliser la séquence B, il peut y renoncer et simplement passer son tour. Même s'il reste des dés dans les compartiments des joueurs, la partie prend fin après cet ultime tour.