

BLACK ANGEL

L'Humanité, par son comportement irresponsable, a épuisé les ressources naturelles de la Terre et rendu celle-ci quasi inhabitable. Dans un sursaut de lucidité et pressées par la dégradation irréversible de notre planète, les grandes Nations sont dès lors contraintes de mettre leurs différends de côté et de partager leurs connaissances pour donner naissance au plus vaste vaisseau spatial jamais construit : le projet BLACK ANGEL est lancé.

Le Black Angel, la première frégate intergalactique de l'Histoire, devra transporter le patrimoine génétique de l'Humanité au-delà des mondes connus, au cours d'un voyage amené à durer plusieurs milliers d'années.

Son équipage sera dès lors composé uniquement de robots. Aucune Nation ne souhaitant déléguer à l'autre le soin de réaliser l'intelligence artificielle (IA) qui contrôlera cet équipage, un compromis est trouvé : le Black Angel sera cogéré par plusieurs IA, et l'utilité de chaque décision sera évaluée en PV (Processus de Validation).

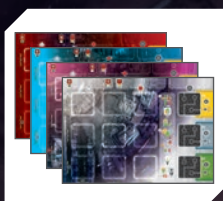
À l'issue de ce long et périlleux voyage, lorsqu'une nouvelle planète habitable aura été atteinte, l'IA qui aura récolté le plus de PV se verra confier la mission de veiller au réveil de l'Humanité.

Tous les rapports concordent : le Black Angel se rapproche de Spes, une planète qui réunit toutes les conditions nécessaires à l'épanouissement futur de l'espèce humaine. Mettez à profit cette approche pour maintenir les bonnes relations que vous avez progressivement tissées avec les espèces Alien bienveillantes peuplant la galaxie et méfiez-vous des redoutables Ravageurs qui seront prêts à tout pour vous empêcher d'atteindre Spes.

MATÉRIEL



1 plateau de jeu Black Angel, la frégate



4 plateaux individuels aux couleurs des joueurs



7 bandelettes Espace, recto verso



1 tuile Planète Spes et 1 jeton Planète Spes



1 figurine Frégate : le Black Angel



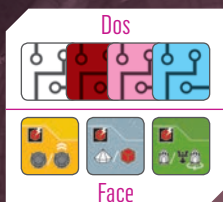
20 figurines Vaisseau



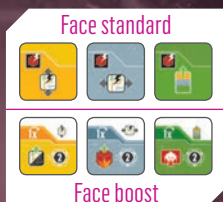
64 figurines Robot aux couleurs des joueurs (16 par joueur)



18 dés (6 de chaque couleur)



12 tuiles Technologie de départ aux couleurs des joueurs (3 par joueur)



48 tuiles Technologie (16 de chaque couleur)



16 tuiles Technologie avancée



60 cartes Mission (20 de chaque couleur)



30 cartes Ravageur



8 disques aux couleurs des joueurs (2 par joueur)



40 ressources



30 cubes Dégât/Débris



1 jeton Premier joueur



12 cartes de Hal pour la variante Jeu en solitaire



4 aides de jeu

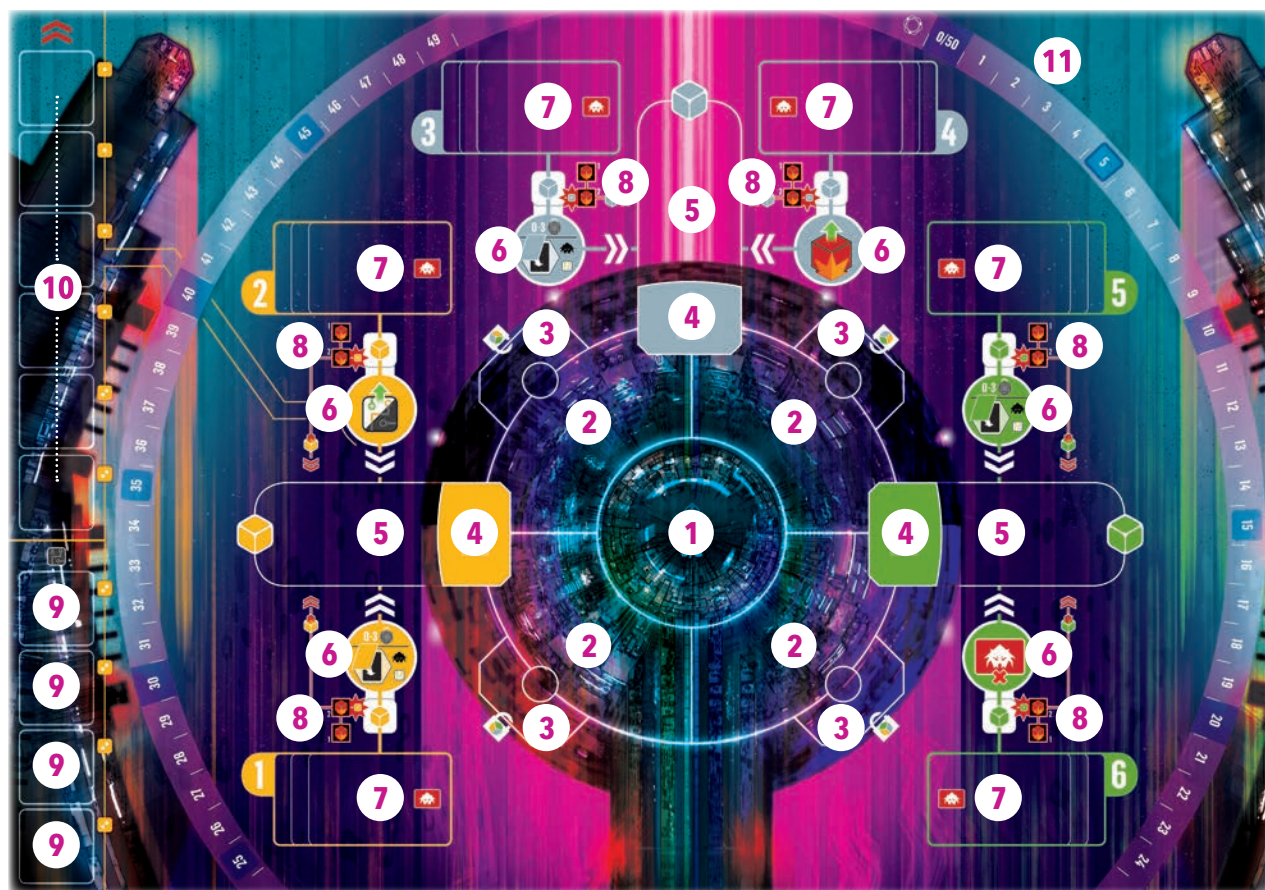


Cette règle du jeu et son annexe

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

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

PLATEAU BLACK ANGEL



Les zones d'action du plateau Black Angel sont caractérisées par une couleur. Cette couleur est liée au type d'action que vous pouvez y réaliser : le vert pour la destruction de Ravageurs et les missions vers les vaisseaux des valeureux Tsoths, le gris pour la réparation des dégâts infligés au Black Angel et les missions vers les stations des habiles Xhavits, l'orange pour les avancées technologiques et les missions vers les planètes habitées par les ingénieurs Méluriens.

- | | |
|---|--|
| 1 Salle de repos (lieu de stockage de vos robots disponibles) | 7 Emplacements pour les cartes Ravageur |
| 2 Compartiments des joueurs - Zone standard | 8 Emplacements pour les cubes Dégât |
| 3 Compartiments des joueurs - Zone de haute sécurité | 9 Emplacements pour les tuiles Technologie Avancée |
| 4 Salles d'affectation (orange, grise et verte) | 10 Étalage des tuiles Technologie |
| 5 Réserves des dés (orange, grise et verte) | 11 Piste d'évaluation |
| 6 Les 6 actions | |

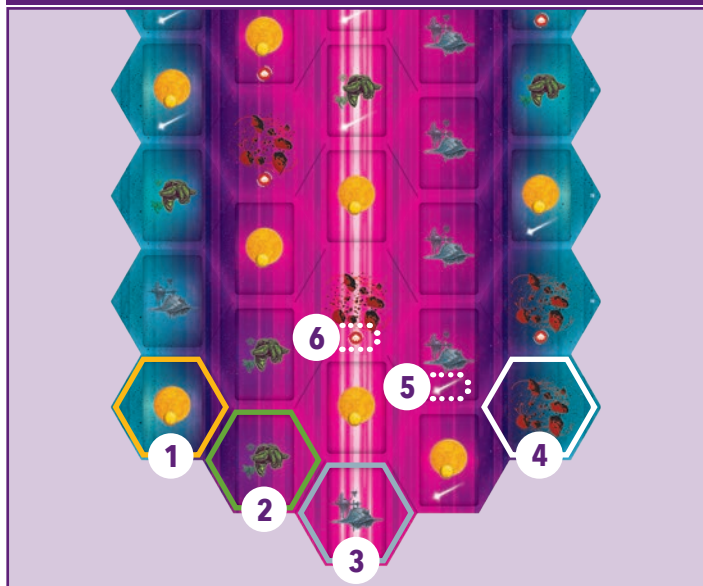
Les Méluriens

Cette espèce est probablement la plus évoluée connue à ce jour, et certainement la plus mystérieuse. On ignore pour quelles raisons, les Méluriens nourrissent une extrême méfiance vis-à-vis des autres espèces galactiques et ont un faible enthousiasme à partager leurs connaissances. Ils prétendent que la protection de certains secrets est à la base de l'équilibre de l'Univers. Alors qu'ils pourraient, vu leur degré de sophistication technologique, vivre dans des structures sans équivalent dans la galaxie, ils préfèrent se regrouper sur des planètes inhospitalières, qu'eux seuls peuvent habiter.

Les Xhavits

Cette espèce, au métabolisme très particulier, vit à bord d'immenses stations galactiques à l'atmosphère très contrôlée. En plus d'être d'habiles marchands, ce sont d'admirables techniciens qui se sont spécialisés dans la récupération et le recyclage des déchets et débris qui encombrant l'espace. C'est ainsi qu'ils accroissent sans cesse leurs stations galactiques et en créent de nouvelles. On prétend qu'à force de récupérer tout ce qui se perd et de recycler ce qu'ils consomment, les Xhavits sont devenus, de très loin, les plus riches habitants de l'univers connu.

PLATEAU ESPACE



- ❶ Case avec une planète Mélurienne (orange)
- ❷ Case avec des vaisseaux Tsoths (vert)
- ❸ Case avec une station Xhavit (gris)
- ❹ Case avec un champ d'astéroïdes
- ❺ Case avec une étoile filante (cf. Jeu en solitaire)
- ❻ Case avec icône Vaisseau Ravageur

PLATEAU INDIVIDUEL



- ❶ Stocks (ressources, déchets, vaisseaux)
- ❷ Grille technologique (3×3)
- ❸ Flèches colorées (Technologie)
- ❹ Flèches noires (Technologie Avancée)
- ❺ Emplacements pour les tuiles Technologie de départ
- ❻ Emplacements pour les tuiles Technologie Avancée expulsées
- ❼ Emplacements pour jouer une carte
- ❽ Emplacements pour glisser les cartes Mission expulsées

Chaque robot à votre couleur placé dans une salle d'affectation du plateau Black Angel vous permet de lancer un dé, ce dé représente sa capacité d'action.



Les Tsoths

Cette espèce, aujourd'hui nomade, occupait naguère de nombreuses planètes d'une galaxie lointaine, jusqu'au jour où les terribles Ravageurs réduisirent en cendres leur brillante fédération. Depuis, les descendants des rares survivants de cet événement tragique parcourent les galaxies à bord de leurs vaisseaux et mettent tout leur savoir à la recherche de technologies de combat, dans le but de mettre fin à la domination militaire des Ravageurs. Certains Tsoths mettent parfois leurs capacités de combat au service des autres espèces... moyennant paiement.



Les Ravageurs - L'ennemi commun

Les Ravageurs sont une espèce mythique et particulièrement agressive, ne poursuivant qu'un but : la destruction des autres espèces. Des légendes racontent que leur origine serait liée aux Tsoths. Ceux-ci, avides de domination, auraient cherché à concevoir une arme absolue en créant des êtres artificiels entièrement dévoués au combat. La légende veut que les Ravageurs auraient échappé au contrôle de leurs créateurs. En réalité, on connaît peu de chose sur eux. Ils ne sont pas les meilleurs combattants, ni les plus évolués mais ont pour eux deux atouts majeurs : leur nombre et leur détermination.



MISE EN PLACE

1 Placez le plateau Black Angel au centre de la table.

2 Triez les dés par couleur et placez-les sur les réserves des dés du plateau Black Angel.

Note : placez seulement 5 dés par couleur pour une partie à 3 joueurs et 4 dés par couleur pour une partie à 2 joueurs. Les dés non utilisés sont remis dans la boîte.

3 Placez les bandelettes Espace sur la table, face au plateau Black Angel, afin de constituer le plateau Espace. L'ordre des bandelettes, leur face visible et leur numéro n'ont pas d'importance. Placez le jeton Spes sur le numéro de la bandelette la plus éloignée du plateau Black Angel. Placez la figurine du Black Angel sur la case hexagonale du milieu de la bandelette centrale.

Note : placez seulement 5 bandelettes Espace pour une partie à 2 joueurs. Les bandelettes non utilisées sont remises dans la boîte.

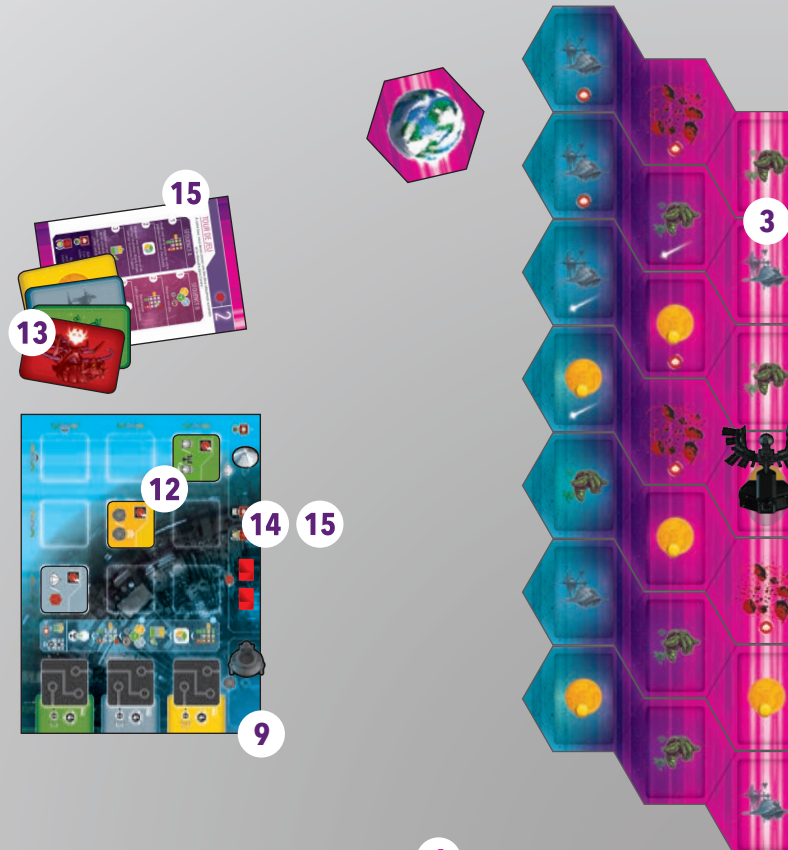
4 Placez les figurines Vaisseau, les ressources et les cubes Dégât/Débris près du plateau de jeu afin de constituer la réserve.

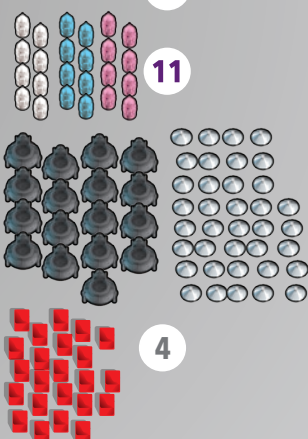
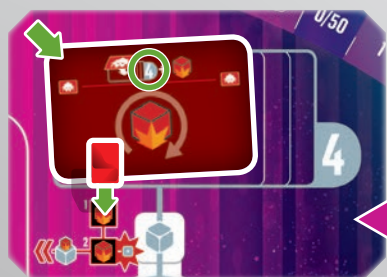
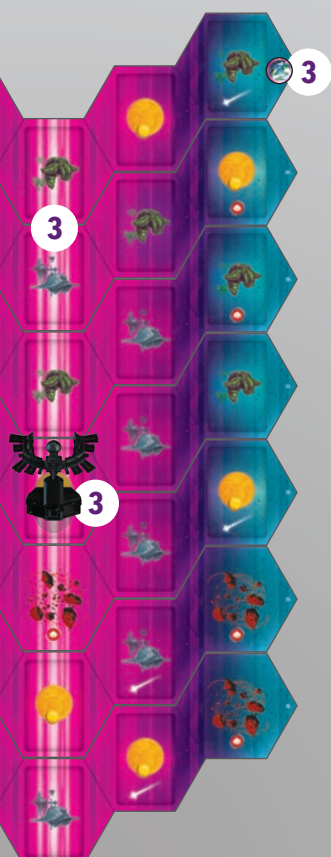
5 Triez les tuiles Technologie en fonction de leur couleur (orange/gris/vert), face standard visible (face identifiable grâce à l'icône  dans leur coin supérieur gauche), puis mélangez-les séparément et placez-les en trois piles distinctes près du plateau de jeu. Piochez ensuite 1 tuile Technologie de chaque couleur et placez-les aléatoirement sur les 3 premiers emplacements de l'étagère (c'est-à-dire sur les deux emplacements avec un coût d'activation de 2 et sur le premier emplacement avec un coût d'activation de 1).

Note : ignorez les informations reprises sur l'autre face de ces tuiles, elles sont utilisées uniquement avec les règles avancées (cf. page 14).

6 Mélangez les tuiles Technologie avancée, face cachée, puis placez-les en une pile près du plateau de jeu. Révélez ensuite une tuile pour chacun des quatre emplacements prévus à cet effet sur le plateau Black Angel.

7 Triez les cartes Mission en fonction de leur couleur (orange/gris/vert) puis mélangez-les séparément, face cachée, afin de constituer trois piles distinctes ; disposez-les près du plateau de jeu.





Dé réservé : le compartiment d'un joueur est constitué de deux zones, une zone standard et une zone de haute sécurité.

Un dé placé dans la zone de haute sécurité d'un joueur est dit « réservé », cela signifie qu'il ne pourra pas être acheté ni utilisé par un autre joueur.

Lors de la mise en place, le 3^e et le 4^e joueur peuvent donc faire glisser un dé de leur choix, de leur zone standard vers leur zone de haute sécurité, gratuitement. En cours de partie, il vous sera également possible de réserver un dé - cf. page 12.

- 8** Mélangez les cartes Ravageur, face cachée, afin de constituer une pile ; disposez-la près du plateau de jeu.
- Note :* écartez de cette pile 6 cartes Ravageur pour une partie à 3 joueurs et 12 cartes Ravageur pour une partie à 2 joueurs. Les cartes écartées sont remises dans la boîte.
- Piochez la première carte de la pile Ravageur et placez-la, face visible, sur l'emplacement situé devant l'action du plateau Black Angel renseignée par cette carte (les actions sont numérotées de 1 à 6). Placez ensuite un cube Dégât sur le premier emplacement Dégât de cette même action. Répétez l'opération avec une seconde carte Ravageur. Si cette seconde carte cible le même emplacement, placez-la par-dessus, avec un léger décalage et placez un cube Dégât sur le second emplacement Dégât de cette action.

Chaque joueur choisit une couleur et procède comme suit :

- 9** Prenez le plateau individuel de la couleur choisie et placez-le devant vous.
- 10** Prenez les 2 disques de votre couleur. Placez-en un sur la case 5 PV de la piste d'évaluation. Repérez ensuite le compartiment le plus proche de votre position autour de la table et placez-y votre second disque : ce compartiment vous appartient.
- 11** Prenez 8 figurines Robot de votre couleur. Placez-en 5 dans la salle de repos du Black Angel et 1 dans chacune de ses trois salles d'affectation. Les 8 figurines Robot restantes sont placées dans la réserve.
- 12** Placez aléatoirement les 3 tuiles Technologies de départ de votre couleur, face visible, sur les emplacements en surbrillance de votre plateau individuel.
- 13** Prenez en main 1 carte Mission de chaque couleur (orange/gris/vert) et 1 carte Ravageur.
- 14** Prenez 1 ressource, 1 cube Dégât/Débris et 1 figurine Vaisseau, placez-les dans les espaces de stockage correspondant de votre plateau individuel.

Pour terminer la mise en place 15, choisissez un premier joueur et donnez-lui le jeton correspondant (ce jeton sera utile lors du déclenchement de la fin de partie). Distribuez une aide de jeu à chaque joueur en veillant à faire correspondre sa position dans l'ordre du tour avec le numéro repris sur son aide de jeu.

En commençant par le premier joueur, à tour de rôle, chaque joueur lance un dé de chaque couleur et les place dans la zone standard de son compartiment.

Chacun reçoit ensuite un avantage, à l'exception du premier joueur, en fonction de sa position dans l'ordre du tour et des indications situées dans la partie supérieure droite de son aide de jeu.

Pour le jeu à 2 joueurs, consultez également les ajustements à la page 14.

TOUR DE JEU

Une partie de Black Angel se déroule en une succession de tours de table. Les joueurs jouent les uns après les autres, en sens horaire. À votre tour, vous devez choisir **une des deux séquences suivantes** et la résoudre dans l'ordre :

SÉQUENCE A

1



Jouer une carte autour de votre plateau individuel (facultatif).

2



Réaliser une action avec un dé, soit sur le plateau Black Angel, soit sur le plateau Espace.

3



Piocher 1 carte de la couleur du dé utilisé et remplacer ce dé dans sa réserve.

SÉQUENCE B

1



Relancer vos dés.

2



Réinitialiser votre plateau individuel.

3



Faire progresser le Black Angel vers Spes.

Note : si vous êtes dans l'incapacité de réaliser la séquence A, vous êtes obligé de réaliser la séquence B.

SÉQUENCE A

1

JOUER UNE CARTE AUTOUR DE VOTRE PLATEAU INDIVIDUEL

Vous pouvez placer une carte Mission ou une carte Ravageur de votre main dans l'un des six emplacements entourant votre plateau individuel à la condition que cet emplacement n'accueille pas déjà une autre carte. Vous activez alors une ou plusieurs tuiles Technologie situées dans la ligne ou la colonne correspondant à l'emplacement choisi. Deux cas sont possibles :

- vous avez joué **une carte Mission** : cette carte active uniquement les tuiles Technologie de la ligne/colonne qui sont de la même couleur que la carte.
- vous avez joué **une carte Ravageur** : cette carte active toutes les tuiles Technologie de la ligne/colonne, peu importe leur couleur.

Notes :

- l'ordre dans lequel vous activez vos tuiles Technologie est libre ;
- les tuiles Technologie avancée ne sont jamais activées (elles ne prennent effet qu'à la fin du jeu) ;
- les cartes jouées autour de votre plateau le sont face cachée, seul le type de carte (Mission ou Ravageur) et leur couleur (dans le cas des cartes Mission) sont importants.



Utilisez les compétences des Aliens pour faire fonctionner vos propres technologies.

Exemple :

Noëlie joue une carte Mission verte de sa main sur l'emplacement correspondant à la seconde ligne de sa grille technologique. Elle peut donc activer ses 2 tuiles Technologie vertes présentes sur cette ligne. Si elle avait joué une carte Ravageur, elle aurait également pu activer sa tuile Technologie orange présente sur cette ligne.



2

RÉALISER UNE ACTION AVEC UN DÉ

Pour commencer, vous devez sélectionner un dé. Ce dé peut provenir de votre compartiment ou de celui d'un autre joueur. Si le dé provient du compartiment d'un autre joueur, vous devez l'acheter en donnant 1 ressource provenant de votre stock à son propriétaire. Le joueur adverse ne peut pas refuser. Rappel : il est impossible d'acheter un dé réservé.



Ensuite, vous devez utiliser ce dé pour réaliser **une action du plateau Black Angel** ou **une action d'une carte Mission jouée sur un territoire Alien du plateau Espace**. Chaque action est activée autant de fois que la valeur du dé. Par exemple, un dé de valeur 2 permet 2 activations. Avec un dé de valeur 0, vous ne pouvez pas réaliser d'action, à l'exception de l'Action de commande de vos vaisseaux. Avec un dé de valeur 1, 2 ou 3, vous devez réaliser au moins une activation de l'action choisie.

Note : les dés utilisés dans Black Angel présentent les valeurs suivantes : 0 (face avec une étoile), 1, 1, 2, 3 et 3. Les faces opposées présentent toujours un écart de 2.



RÉALISER UNE ACTION DU PLATEAU BLACK ANGEL

Le plateau Black Angel propose six actions, deux dans chacune des couleurs (orange/gris/vert). Pour pouvoir réaliser une action, la couleur de votre dé doit être identique à celle de cette action.

Placez votre dé sur l'emplacement prévu à cet effet pour l'action choisie. Vérifiez ensuite que votre action n'est pas endommagée et/ou affectée par une carte Ravageur avant de la réaliser.

Action endommagée

Si 2 cubes Dégât sont placés sur une action, celle-ci est endommagée, la valeur d'activation de votre dé est réduite de 1. Si 1 seul cube Dégât est présent, il n'y a pas de conséquence.

Notes :

- il ne peut y avoir plus de deux cubes Dégât sur une action ;
- un dé de valeur 0 garde sa valeur 0 même si l'action est endommagée.

Carte Ravageur

Si au moins 1 carte Ravageur est présente sur l'emplacement devant l'action, vous devez résoudre l'effet permanent de la carte Ravageur du dessus avant de réaliser l'action. Si vous ne pouvez pas résoudre cet effet, et uniquement dans ce cas, vous pouvez réaliser l'action mais vous perdez 1 PV sur la piste d'évaluation.



Chaque IA sait que le déploiement de robots au bon endroit, au bon moment est essentiel pour que le Black Angel accomplisse sa mission avec une efficacité optimale.



Exemple :

Noëlie a placé son dé orange de valeur 3 afin de réaliser une action de découverte technologique. Avant d'effectuer l'action, elle vérifie que cette action n'est pas endommagée et/ou affectée par une carte Ravageur. Comme 1 seul cube Dégât est présent, l'action n'est pas endommagée. Par contre, 1 carte Ravageur est bien présente, Noëlie doit donc résoudre son effet (dans ce cas, elle doit défausser une carte Mission) avant d'effectuer son action.



Il faut se rendre à l'évidence, les technologies Alien sont indispensables à la réussite de notre mission. Même si le fonctionnement de certaines nous est, à ce jour, mystérieux, il nous faut redoubler d'efforts pour les maîtriser !

Exemple :

Avec son dé orange de valeur 3, Noëlie peut :

- prendre 3 tuiles Technologie de coût 1 ;
- prendre 1 tuile Technologie de coût 1 et 1 tuile Technologie de coût 2 ;
- prendre 1 tuile Technologie de coût 1 et 1 tuile Technologie Avancée, dont le coût est toujours de 2.

Comme il n'y a qu'une seule Technologie de coût 1 présente dans l'étalage, Noëlie opte pour le second choix.



ACTION DE DÉCOUVERTE TECHNOLOGIQUE

Chaque activation vous permet de prendre une tuile Technologie de votre choix de l'étalage, à l'exception des 2 tuiles du début de l'étalage et des tuiles Technologie avancée qui nécessitent une double activation.

Notes :

- les tuiles Technologie prises ne sont pas remplacées et les tuiles restantes dans l'étalage ne sont pas déplacées ;
- une tuile Technologie avancée prise est immédiatement remplacée par la première tuile de la pile. Si la pile est vidée, l'emplacement est laissé vide ;
- vous pouvez posséder plusieurs exemplaires d'une même technologie, y compris pour les technologies avancées.

Injectez vos nouvelles tuiles Technologie, une par une et dans l'ordre de votre choix, dans la grille de votre plateau individuel en suivant les flèches colorées ou uniquement les flèches noires s'il s'agit d'une technologie avancée. Le cas échéant, les nouvelles tuiles décalent celles déjà présentes en bloc. Certaines tuiles peuvent donc être expulsées de la grille (par le haut ou par la droite), conservez ces tuiles près de votre plateau, elles pourront être valorisées de plusieurs façons.

Note :

- si une tuile Technologie avec 1 débris est expulsée, le joueur récupère le débris et le place dans sa zone de stockage personnelle.

Expulsion d'une tuile Technologie avancée

Quand une tuile Technologie avancée est expulsée, vous devez immédiatement la placer sur l'un des 3 emplacements Technologie avancée de votre plateau individuel (une seule tuile par emplacement). L'emplacement choisi détermine le maximum de PV que cette tuile pourra vous rapporter lors du décompte de fin de partie. De base, ce maximum est de 4 PV ; chacune de vos cartes expulsées du plateau Espace (cf. page 12) placée en face de l'emplacement augmente ce maximum de 2 PV. En fin de partie, chacune de vos tuiles Technologie non placée sur un des 3 emplacements (encore présente dans votre grille ou expulsée alors que vos 3 emplacements sont déjà occupés) vous permet de gagner un maximum de 4 PV.



Les missions que vous réalisez dans l'espace augmentent vos connaissances des aliens et vous permettent de mieux valoriser leurs technologies les plus avancées.

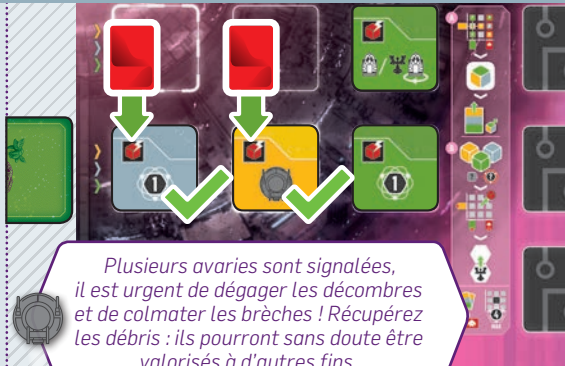


ACTION DE RÉPARATION DU BLACK ANGEL

Chaque activation vous permet d'enlever 1 cube Dégât de votre choix présent sur le Black Angel (d'une action ou d'un dé) et de le transformer en débris. Vous pouvez alors placer ce débris sur l'éclair d'une tuile Technologie pour activer immédiatement son effet (le débris y reste, empêchant une autre activation avec un autre débris) ou dans la zone de stockage des débris de votre plateau individuel.

Notes :

- si un cube Dégât est présent sur un dé d'une réserve, ce dé est dit endommagé ;
- les dégâts peuvent être enlevés d'une action et/ou d'un dé endommagé ;
- si deux cubes Dégât sont placés sur une action, vous devez d'abord enlever celui qui endommage l'action ;
- vous n'êtes pas obligé d'enlever tous les dégâts d'une même action.



Plusieurs avaries sont signalées, il est urgent de dégager les décombres et de colmater les brèches ! Récupérez les débris : ils pourront sans doute être valorisés à d'autres fins.

Exemple :

Avec son dé gris de valeur 2, **Noëlle** a enlevé 2 cubes Dégât du Black Angel et les a transformés en débris qu'elle peut maintenant utiliser pour activer l'effet de 2 tuiles Technologie de son plateau individuel. **Noëlle** choisit d'activer une tuile Technologie grise qui lui permet de gagner 1PV et une tuile Technologie orange qui lui permet de prendre 1 vaisseau de la réserve.

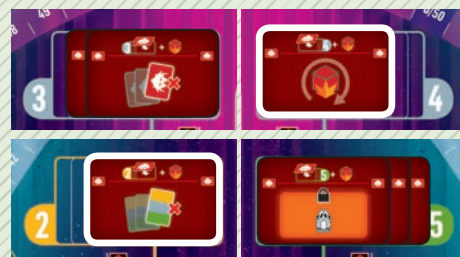


ACTION DE DESTRUCTION DES RAVAGEURS

Chaque activation vous permet de détruire une carte Ravageur de votre choix placée autour du Black Angel. Prenez cette carte Ravageur dans votre main. Cependant, si plusieurs cartes Ravageur sont présentes sur un même emplacement, **vous devez impérativement les détruire en même temps.**



Ne négligez pas la défense du Black Angel : plus vous attendez, plus il est difficile de les combattre ! De plus, une fois détruites les carcasses de leurs vaisseaux pourraient bien vous être utiles !



Exemple :

Avec son dé vert de valeur 2, **Madelaine** peut détruire 2 cartes Ravageur. Elle choisit de détruire la carte Ravageur de l'emplacement 2 et la carte Ravageur de l'emplacement 4. Elle aurait également pu détruire les 2 cartes de l'emplacement 3. Par contre, **Madelaine** ne pouvait pas choisir de détruire 2 cartes de l'emplacement 5 car il y a 3 cartes Ravageur sur cet emplacement (ces cartes doivent être impérativement détruites en même temps).



ACTION DE COMMANDE DE VOS VAISSEAUX

Cette action existe dans chacune des 3 couleurs. Elle vous permet de déplacer un de vos vaisseaux (et un seul, peu importe le nombre d'activation) dans l'espace d'une case par activation puis de placer une carte Mission sur le territoire Alien du plateau Espace où votre vaisseau a terminé son déplacement.

Lorsque vous faites cette action, effectuez dans l'ordre les 4 étapes suivantes :

1. DÉPLACER UN DE VOS VAISSEAUX

Vous pouvez déplacer l'un de vos vaisseaux d'un nombre de cases Espace inférieur ou égal à la valeur du dé choisi. Vous ne pouvez pas traverser ou vous arrêter sur une case présentant un champ d'astéroïdes. Vous pouvez utiliser l'un de vos vaisseaux déjà présent dans l'espace ou introduire un nouveau vaisseau. Dans ce cas, prenez l'un de vos robots de la salle de repos du Black Angel et placez-le au poste de pilotage d'un vaisseau de votre réserve personnelle (placez votre robot dans l'encoche du vaisseau). Ce vaisseau démarre son déplacement depuis la case où se trouve le Black Angel.

Notes :

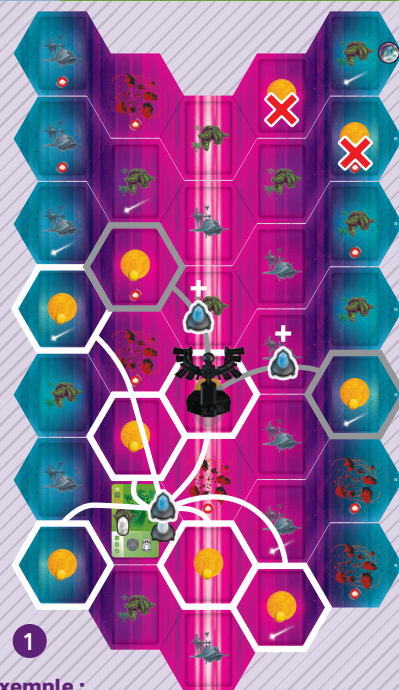
- vous pouvez utiliser un dé Etoile (valeur 0) pour réaliser cette action. Dans ce cas, vous ne déplacez pas de vaisseau mais vous devez effectuer les étapes 2 à 4 ;
- le Black Angel peut, contrairement à vos vaisseaux, se déplacer et stationner sur une case présentant un champ d'astéroïdes (il dispose d'un dispositif le protégeant de ces petits corps célestes). Si le Black Angel est sur une telle case, vous pouvez exceptionnellement traverser ou stationner sur cette case avec vos vaisseaux. S'il quitte cette case, les vaisseaux qui y sont présents sont détruits ;
- chaque case Espace ne peut accueillir que 2 vaisseaux, ceux-ci doivent appartenir à des joueurs différents.

2. PLACER UNE CARTE MISSION

Vous pouvez placer une carte Mission de votre main et de la couleur de votre dé sur la case où votre vaisseau a terminé son déplacement. Cette carte doit être placée sur une case/territoire libre (sans carte) qui abrite les Aliens visés par la mission ; en d'autres termes, la carte et le territoire doivent être de la même couleur. Après avoir placé la carte, vous devez poser un robot sur la récompense de la carte (voir exemple) afin d'en bénéficier, vous êtes désormais propriétaire de cette carte. Le robot doit vous appartenir et provenir de la salle de repos du Black Angel (et pas de la réserve ou de l'une des trois salles d'affectation). Les récompenses de pose vous permettent de gagner des PV, des robots, des ressources ou des vaisseaux.

Notes :

- placez votre vaisseau à la droite de la carte Mission jouée, en chevauchant légèrement celle-ci ;
- vous ne pouvez placer qu'une seule carte, à la fin de votre déplacement, indépendamment du nombre d'activation de cette action ;
- vous pouvez renoncer à placer une carte Mission et uniquement vous déplacer. Dans ce cas, ignorez les étapes 2, 3 et 4. Si vous utilisez un dé Etoile (valeur 0), vous devez obligatoirement placer une carte Mission ;
- si vous ne possédez pas le vaisseau et/ou les robots nécessaires à l'exécution de cette action, vous ne pouvez pas l'effectuer ;
- chaque carte Mission peut accueillir au maximum 2 vaisseaux. Un joueur ne peut placer qu'un seul vaisseau par carte Mission ;
- la présence du Black Angel et/ou d'un vaisseau sur une case n'empêche pas la pose d'une carte sur cette case. Le vaisseau sera, le cas échéant, placé lui aussi sur la carte et offrira à son propriétaire la possibilité d'utiliser la carte ultérieurement.



1

Exemple :

Avec son dé orange de valeur 3, **Madeline** peut soit déplacer son vaisseau déjà présent dans l'espace d'un maximum de 3 cases ou introduire un nouveau vaisseau dans l'espace et le déplacer d'un maximum de 3 cases à partir de la case où se trouve le Black Angel. Comme elle veut atteindre une **planète Méliurienne**, elle a 8 destinations possibles dont 2 peuvent l'être uniquement avec l'introduction d'un nouveau vaisseau.

La rencontre d'espèces Alien bienveillantes est sans nul doute l'un des événements majeurs du voyage du Black Angel. Le maintien d'une relation de confiance avec chacune d'elles sera probablement la clé de la réussite de notre mission.



2

Exemple :

Une fois la **planète Méliurienne** atteinte, **Madeline** y pose une carte Mission orange de sa main et y stationne son vaisseau sur l'emplacement prévu, à droite de la carte. Elle prend alors un de ses robots provenant de la salle de repos du Black Angel et le pose sur la récompense qu'elle gagne immédiatement (dans ce cas 1 PV).

3. FAIRE APPARAÎTRE DES RAVAGEURS

Placer une carte mission peut attirer des Ravageurs qui ne veulent que la destruction du Black Angel. Comptez le nombre d'icônes Vaisseau Ravageur visibles sur les cases adjacentes à la case où la carte a été placée. Placez autant de cartes Ravageur que d'icônes. Pour chaque carte Ravageur, procédez comme suit :

- piochez la première carte de la pile Ravageur ;
- placez-la, face visible, sur l'emplacement situé devant l'action du plateau Black Angel renseignée par cette carte ;
- placez ensuite un cube Dégât sur le premier emplacement Dégât libre de cette action. Si cette action accueille déjà 2 cubes Dégât, placez le cube sur un dé de la réserve de la même couleur. Si la réserve est vide ou que tous les dés qui s'y trouvent ont déjà 1 cube dégât (un dé ne peut accueillir qu'un seul cube), ignorez cette étape.

Notes :

- si une ou deux cartes Ravageur sont déjà présentes sur l'emplacement, placez la nouvelle carte par-dessus, avec un léger décalage, de manière à ce que l'on puisse toujours dénombrer le nombre de cartes présentes. Vous ne tiendrez dès lors compte que de l'effet permanent de la carte du dessus lorsque vous réaliserez l'action associée à cet emplacement ;
- un emplacement peut accueillir au maximum 3 cartes Ravageur. Si vous devez placer une carte sur un emplacement en comportant déjà 3, ne la placez pas et défaussez-la. En remplacement de celle-ci, piochez et placez la carte Ravageur suivante ;
- des icônes Vaisseau Ravageur se trouvent dans l'empreinte des cartes de certaines cases Espace. Une carte Mission placée peut donc cacher une icône Vaisseau Ravageur et le rendre inopérant.

4. FAIRE APPARAÎTRE DE NOUVELLES TUILES TECHNOLOGIE

Chaque carte mission placée dans l'espace fait apparaître 1 ou 2 tuiles Technologie dans l'étalage (suivant indications sur la carte, en haut à gauche). Prenez ces tuiles dans leur pile respective et placez-les dans l'ordre affiché sur la carte (du haut vers le bas) dans l'étalage de tuiles. Les tuiles injectées dans l'étalage peuvent pousser les tuiles déjà présentes. Si certaines tuiles sont ainsi expulsées de l'étalage, placez-les dans une défausse.



Exemple :

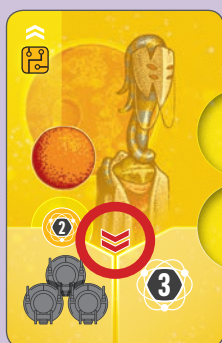
- 3 Madeline compte le nombre d'icônes Vaisseau Ravageur visible sur les cases adjacentes à la case où elle a posé sa carte : elle en dénombre deux. Madeline pioche la première carte de la pile Ravageur et la place sur l'emplacement renseigné par la carte (dans ce cas l'emplacement 5). Elle y place immédiatement un cube Dégât. Madeline pioche alors une seconde carte et la place sur l'emplacement renseigné par la carte (dans ce cas l'emplacement 3). Comme cet emplacement comporte déjà 2 cubes Dégât, elle doit placer le cube sur un dé de la réserve grise.
- 4 La carte posée par Madeline renseigne 1 tuile Technologie orange et 1 tuile Technologie grise. Madeline les introduit dans cet ordre dans l'étalage, en poussant les tuiles déjà présentes.



RÉALISER UNE ACTION SUR UN TERRITOIRE ALIEN DU PLATEAU ESPACE

Vous pouvez réaliser l'action proposée par certaines cartes Mission placées dans l'espace. Il existe deux types de carte Mission :

Mission de neutralisation



Les cartes avec **des missions de neutralisation** ne peuvent pas être activées mais elles déclenchent un effet lorsqu'elles sont expulsées du plateau Espace (cf. page 12 et page A1 de l'annexe) ;

Mission d'activation



Les cartes avec **des missions d'activation** peuvent être activées.

Si vous choisissez d'activer une carte avec une mission d'activation, vous devez respecter les conditions suivantes :

- vous devez utiliser un dé de la même couleur que celle de la mission ;
- vous devez posséder un robot ou un vaisseau sur cette carte.

Si vous respectez ces deux conditions, chaque activation vous permet d'appliquer l'effet de la carte (cf. Annexe pour le détail des effets des cartes Mission).

A.2

Placez votre dé sur l'illustration de la carte que vous souhaitez activer.

IMPORTANT : si vous activez une carte avec mission d'activation dont vous n'êtes pas le propriétaire (vous ne possédez pas le robot placé sur cette carte), le propriétaire de cette carte peut réaliser une (et une seule) activation de carte (sans devoir utiliser un dé) après que vous ayez réalisé votre action.



Exemple :

Avec son dé orange de valeur 3, **Noëlle** décide d'activer la carte appartenant à **Madeline** (elle peut le faire car elle possède un vaisseau sur cette carte). Elle gagne immédiatement 3 vaisseaux et 3 PV. **Madeline**, en tant que propriétaire de la carte, peut bénéficier d'une activation et gagner 1 vaisseau et 1 PV.

A.3

3 PIOCHER UNE CARTE DE LA COULEUR DU DÉ UTILISÉ ET REPLACER CE DÉ DANS SA RÉSERVE

Piochez une carte de la couleur du dé que vous venez d'utiliser pour réaliser votre action et ajoutez-la à votre main. Remplacez ensuite le dé dans sa réserve afin de rendre cette action à nouveau disponible.

IMPORTANT : à la fin de votre tour, vous ne pouvez pas avoir plus de 6 cartes Mission en main. Ne comptez pas les cartes Ravageur. Défaussez les cartes excédentaires de votre choix.

Note :

- si une pile de cartes Mission est vide, reconstituez-la en mélangeant la défausse de cette couleur. En l'absence de cartes dans la défausse, la pioche de cartes de ce type de mission n'est plus possible.



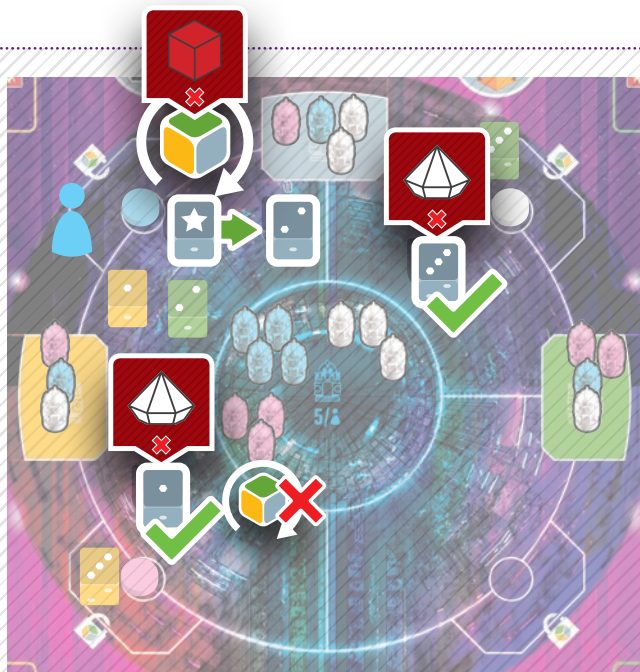
LES DÉBRIS

Lorsque vous réalisez une séquence A, vous pouvez utiliser un débris provenant de la **zone de stockage** de votre plateau individuel pour retourner un dé de votre compartiment sur sa face opposée avant de l'utiliser pour réaliser l'action de votre choix.

Notes :

- les débris présents sur vos tuiles Technologie ne peuvent pas être utilisés ;
- les faces opposées d'un dé présentent toujours un écart de 2.

IMPORTANT : vous ne pouvez pas retourner un dé que vous venez d'acheter à un adversaire.



Exemple :

Madeline possède 3 dés dans son compartiment :

- 1 dé orange de valeur 1 ;
- 1 dé gris de valeur 0 (étoile) ;
- 1 dé vert de valeur 2.

Madeline souhaite réaliser une action de commande d'un de ses vaisseaux afin d'atteindre une **station Xhavit**. Pour ce faire, elle doit utiliser un dé gris. De plus, la distance que son vaisseau doit parcourir pour atteindre cette station nécessite l'utilisation d'un dé de valeur 2 minimum.

Madeline utilise alors 1 débris provenant de la zone de stockage de son plateau individuel pour retourner son dé gris de valeur 0 qui devient un dé de valeur 2 : elle peut désormais réaliser son action comme elle le souhaite.

Noëlle possède un dé gris de valeur 1. **Madeline** peut lui acheter en lui donnant 1 ressource mais comme elle ne peut pas retourner un dé acheté, sa valeur n'est pas suffisante pour faire ce qu'elle veut.

Valentin possède un dé gris de valeur 3. **Madeline** peut lui acheter en lui donnant 1 ressource, mais elle préfère conserver sa ressource et utiliser le dé lui appartenant.

SÉQUENCE B

1 RELANCER SES DÉS

Vous pouvez choisir la séquence B même s'il vous reste des dés dans votre compartiment **MAIS** vous perdez autant de PV que la valeur totale affichée par ces dés. Replacez-les ensuite dans leur réserve respective.

Chacun de vos robots placé dans une salle d'affectation vous donne le droit de lancer un dé de la couleur associée à cette salle. Prenez ces dés dans leur réserve dans la limite de leur disponibilité, lancez-les et placez-les dans la zone standard de votre compartiment.

Notes :

- il est possible que le nombre de dés disponibles d'une couleur soit inférieur au nombre de robots que vous possédez dans la salle d'affectation de cette couleur, dans ce cas vous lancez un nombre de dés inférieur au nombre de vos robots pour cette couleur ;
- il est possible qu'un ou plusieurs dés soient endommagés. Si vous devez lancer un dé endommagé, vous perdez 1 PV pour pouvoir le faire. Le cube Dégât est remis dans la réserve ;
- vous ne pouvez pas renoncer à lancer un dé, qu'il soit endommagé ou pas.

Vous pouvez réserver un et uniquement un de vos dés en payant 1 ressource (la ressource va dans la réserve). Déplacez-le vers la zone de haute sécurité de votre compartiment.



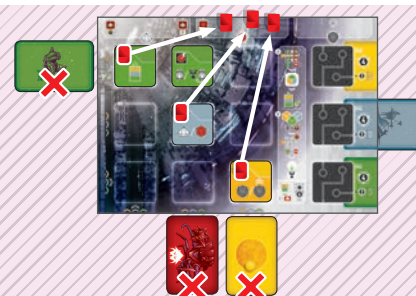
Exemple :

Valentin choisit d'effectuer la séquence B. Comme il ne lui reste qu'un dé gris présentant une face étoile, il peut le faire sans perdre de PV. Après avoir remplacé ce dé gris dans sa réserve, **Valentin** prend un dé pour chacun de ses robots présents dans les 3 salles d'affectation du Black Angel, soit 1 dé orange, 2 dés gris et 1 dé vert. Le seul dé orange disponible est endommagé, il perd donc 1 PV pour le prendre.

Valentin lance ensuite ses dés et décide de réserver son dé gris de valeur 3 en payant 1 ressource à la réserve. Il déplace donc ce dé vers la zone de haute sécurité de son compartiment.

2 RÉINITIALISER SON PLATEAU INDIVIDUEL

Défaussez les cartes jouées dans les 6 emplacements situés en bas et à gauche de votre plateau individuel (cartes Mission et Ravageur). Faites attention de ne pas défausser vos cartes expulsées, glissées sous votre plateau (à droite). Déplacez également tous les cubes Débris placés sur vos tuiles Technologie vers leur zone de stockage de votre plateau individuel.

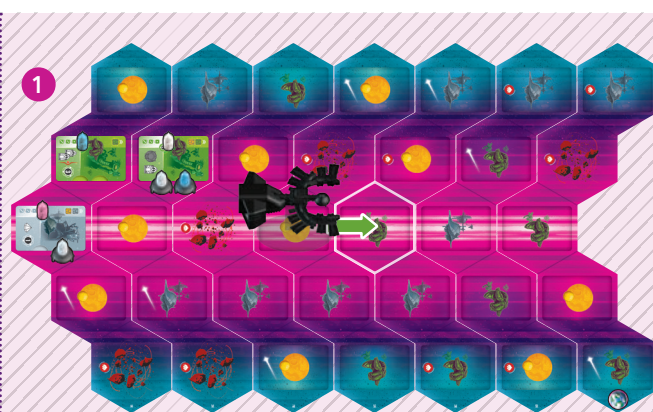


3 FAIRE PROGRESSER LE BLACK ANGEL VERS SPES

Pour terminer la séquence, procédez ensuite comme suit :

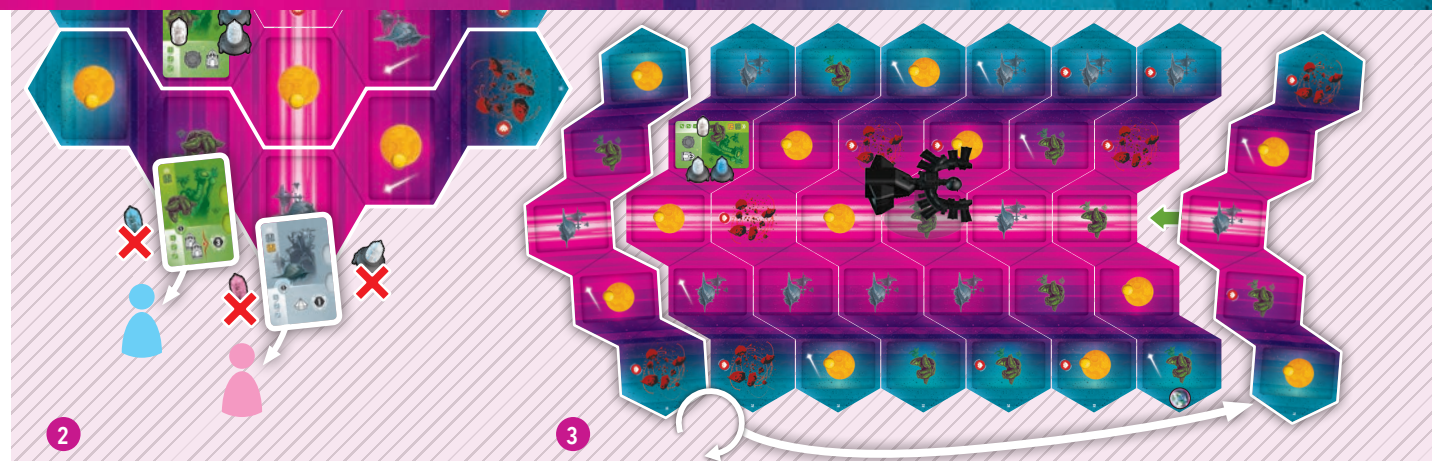
- faites avancer le Black Angel d'une case, en ligne droite, sur le plateau Espace ;
- toutes les cartes Mission placées sur la 1^{re} bandelette Espace (la plus proche du plateau Black Angel) sont expulsées du plateau Espace. C'est à ce moment que les cartes avec des missions de neutralisation sont résolues. Les cartes expulsées lors de cette séquence ne sont pas prises en compte pour la résolution des effets des autres cartes expulsées. Après leur éventuelle résolution, remettez chaque carte à son propriétaire qui la glisse sous son plateau individuel (à droite, sous l'emplacement prévu, en respectant la couleur). Les robots et vaisseaux présents sur les cartes expulsées sont remis dans la réserve ;
- prenez ensuite la 1^{re} bandelette Espace, retournez-la sur sa face opposée et venez la placer en dernière position en décalant l'ensemble des bandelettes Espace vers le plateau Black Angel.

IMPORTANT : si le jeton Planète Spes se trouve sur la 1^{re} bandelette Espace (celle dont on vient d'expulser les cartes), retirez-le. Après avoir retourné et placé cette bandelette en dernière position, placez sur sa case hexagonale centrale la tuile Planète Spes. Désormais, la planète Spes est en vue : l'objectif de ce long voyage est presque atteint !



Exemple :

- 1 Après avoir réinitialisé son plateau individuel, **Valentin** fait avancer le Black Angel d'une case, en ligne droite, sur le plateau Espace.
- 2 Ensuite, les 2 cartes présentes sur la 1^{re} bandelette Espace sont expulsées. Comme il s'agit de 2 cartes avec des missions d'activation, elles sont simplement remises à leur propriétaire (**Madeline** et **Noëlle**) qui les glisse sous leur plateau individuel en respectant leur couleur. Les robots et vaisseaux présents sur ces cartes sont remis dans la réserve.
- 3 **Valentin** termine la séquence en prenant la 1^{re} bandelette, en la retournant sur sa face opposée et en venant la placer en dernière position tout en décalant l'ensemble des bandelettes vers le plateau Black Angel.



FIN DU JEU

La fin de partie se déclenche :

- soit quand la figurine du Black Angel arrive sur Spes (**lors d'une séquence B**) ;
- soit quand la pile de cartes Ravageur est épuisée (**lors d'une séquence A**).

Finissez alors le tour en cours puis faites un dernier tour de jeu.

Aux PV gagnés en cours de partie, ajoutez les PV remportés grâce à vos tuiles Technologie avancée. Les tuiles Technologie avancée non expulsées de votre grille et celles expulsées hors emplacements vous permettent de gagner un maximum de 4 PV. Pour les tuiles Technologie avancée expulsées sur un emplacement, ce maximum de 4 PV est augmenté de 2 PV par carte récupérée de la couleur correspondant à leur emplacement.

Si le Black Angel a atteint la planète Spes, chaque joueur peut échanger les **robots** (provenant de la salle de repos du Black Angel)/ **ressources/vaisseaux** (provenant de vos stocks personnels) qu'il possède 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). Si par contre le Black Angel n'a pas atteint la planète Spes, les robots, ressources et vaisseaux ne rapportent aucun PV.

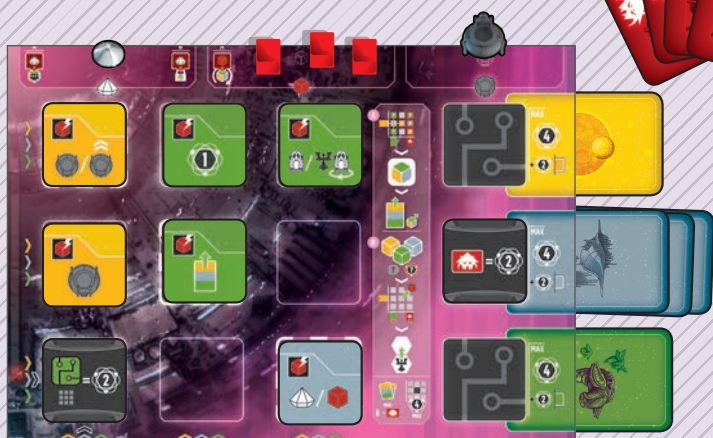
Le joueur ayant le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Notes :

- 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) ;
- si la fin se produit par l'épuisement de la pile de cartes Ravageur, reconstituez-la en mélangeant la défausse ;
- en fin de partie, tous les débris placés sur vos tuiles Technologie sont automatiquement déplacés vers votre zone de stockage ;
- si vous possédez plusieurs exemplaires d'une même tuile Technologie avancée, les éléments utilisés (tuiles, débris,...) doivent être différents pour chaque tuile décomptée.

IMPORTANT : lors du 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.

Des questions ?
Retrouvez la FAQ de Black Angel sur pearlgames.be



Exemple :

En commençant le décompte final, **Noëlle** possède 34 PV sur la piste d'évaluation.

Sur son plateau individuel, **Noëlle** a 2 tuiles Technologie Avancée. La première lui permet de gagner 2 PV par tuile Technologie verte qu'elle possède dans sa grille technologique. Comme elle est non expulsée (toujours présente dans sa grille), **Noëlle** gagne seulement 4 PV malgré ses 3 tuiles vertes. La deuxième lui permet de gagner 2 PV par carte Ravageur dans sa main. Comme elle est expulsée et placée devant l'emplacement gris où **Noëlle** a récupéré 3 cartes grises, elle pourrait gagner un maximum de 10 PV (4 PV + 2 PV par carte). Malheureusement, elle ne possède que 4 cartes Ravageur et gagne donc 8 PV. Son total s'élève désormais à 46 PV.

Le Black Angel ayant atteint Spes, **Noëlle** peut échanger les robots (provenant de la salle de repos du Black Angel)/ressources/vaisseaux (provenant de ses stocks personnels) qu'elle possède contre des PV, au taux de 2 contre 1 PV. Comme il lui reste 3 robots dans la salle de repos, 1 ressource et 1 vaisseau dans ses stocks, elle gagne 2 PV supplémentaires.

Son score final est donc de 48 PV.

JEU À 2 JOUEURS

Lors de la mise en place (point 11), placez 1 robot d'une couleur non utilisée dans chaque salle d'affectation. Le premier joueur lance les dés du joueur neutre et les place dans un compartiment non attribué à un joueur.

En cours de partie, vous pouvez acheter un dé au joueur neutre. Dans ce cas, payez la ressource à la réserve. Les dés du joueur neutre ne peuvent pas être retournés.

Chaque fois qu'un joueur réalise la séquence B, il doit également gérer les dés du joueur neutre. Les dés du joueur neutre de valeur 1, 2 ou 3 sont laissés dans son compartiment, ceux de valeur 0 (étoile) sont remis dans leur réserve respective. Ensuite, le joueur doit relancer chaque dé pour lequel le joueur neutre possède encore un robot dans une salle d'affectation, à condition que le dé correspondant ne soit pas déjà présent dans son compartiment.

Lorsqu'un joueur ajoute un robot dans une salle d'affectation, il retire du jeu l'éventuel robot du joueur neutre s'y trouvant. En cours de partie, il est donc possible que le joueur neutre n'ait plus de robots dans les salles d'affectation et qu'il ne soit plus nécessaire de lancer ses dés.

RÈGLES AVANCÉES

Lorsque vous serez bien familiarisé avec les règles de Black Angel, vous pourrez intégrer les règles avancées pour une expérience de jeu plus complète.

Les règles sont identiques à celles du jeu de base, à l'exception des points repris ci-dessous.

TUILES TECHNOLOGIE

Les deux faces des tuiles Technologie sont désormais utilisées :

- la face standard, identifiable également grâce à l'icône  dans le coin supérieur gauche des tuiles ;
- la face boost, identifiable grâce à sa bordure supérieure blanche.

Lors de la mise en place, ainsi que lors de l'apparition de nouvelles tuiles Technologie, les tuiles doivent toujours être placées face boost visible.

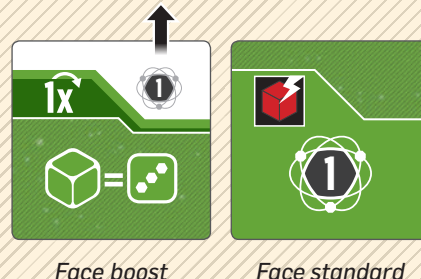
Lorsque vous récupérez des tuiles Technologie via l'action de découverte technologique du plateau Black Angel, vous devez également les injecter dans votre grille face boost visible.

Effet « 1x » (cf. page A4 de l'annexe pour le détail des effets)

La face boost des tuiles présente un effet « 1x », susceptible d'améliorer, une seule fois, une action de jeu. Lorsque vous réalisez l'action liée à l'effet « 1x » d'une tuile Technologie que vous possédez sur votre plateau individuel, vous pouvez retourner cette tuile pour améliorer votre action. La tuile se retrouve alors sur sa face standard. Vous pouvez cumuler l'effet « 1x » de plusieurs tuiles. *Exemple : changer la couleur d'un dé et lui donner la valeur 3.*

Important : lorsque vous jouez une carte autour de votre plateau individuel (A1. Jouer une carte autour de votre plateau individuel), seules les tuiles sur leur face standard sont activables. Vous pouvez préalablement choisir de retourner une ou plusieurs tuiles de leur face boost vers leur face standard afin de les rendre activables mais vous renoncez ainsi à leur effet « 1x ». Vous pouvez faire de même lorsque vous réalisez l'action de réparation du Black Angel et que vous souhaitez activer l'effet d'une tuile à l'aide d'un débris que vous venez de récupérer.

Rappel de l'effet d'activation présent sur la face standard



Exemple :

Noémie achète à Valentin son dé vert de valeur 1 en lui donnant 1 ressource.

Noémie utilise alors l'effet « 1x » d'une tuile technologie qu'elle possède sur son plateau individuel (voir illustration ci-dessus, à gauche) afin de lui donner une valeur 3 et d'effectuer ainsi une action plus intéressante.

Noémie retourne la tuile utilisée et désormais chaque fois qu'elle activera cette tuile, soit via une carte, soit via un débris, elle gagnera 1 PV (voir illustration ci-dessus, à droite).

TUILES TECHNOLOGIE

SÉQUENCE A

3

« PIOCHER UNE CARTE DE LA COULEUR DU DÉ UTILISÉ ET REPLACER CE DÉ DANS SA RÉSERVE. » DEVIENT « PIOCHER DEUX CARTES DE LA COULEUR DU DÉ UTILISÉ, EN CONSERVER UNE ET REPLACER CE DÉ DANS SA RÉSERVE. »

Piochez deux cartes de la couleur du dé que vous venez d'utiliser pour réaliser votre action, prenez-en connaissance, puis conservez-en une et défaussez l'autre. Remplacez ensuite le dé dans sa réserve.

Note :

- si vous avez modifié la couleur de votre dé grâce à l'effet « 1x » d'une technologie, les cartes que vous piochez sont de la couleur d'origine de votre dé.

VARIANTE - JEU EN SOLITAIRE

Comme dans une partie à plusieurs joueurs, vous tentez d'être l'IA ayant récolté le plus de PV à la fin de la partie. Dans cette variante, Hal sera votre redoutable adversaire virtuel et fera tout pour vous devancer ! Vous pouvez jouer cette variante avec ou sans les règles avancées.

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle d'une partie à plusieurs joueurs (voir pages 4 et 5) avec les précisions ci-dessous :

- point 2 : placez 4 dés par couleur dans chacune des zones de réserve du plateau Black Angel ;
- point 3 : placez seulement 5 bandelettes pour constituer le plateau Espace ;
- point 8 : écartez 12 cartes Ravageur de la pile correspondante.

Après avoir effectué les points 9 à 14, choisissez une couleur différente de la vôtre pour Hal et procédez comme suit :

- remettez dans la boîte le plateau individuel de la couleur attribuée à Hal, il n'en a pas besoin ;
- placez 1 disque de Hal sur la case 5 PV de la piste d'évaluation et l'autre sur le compartiment que vous lui attribuez ;
- placez 1 robot de Hal dans chacune des 3 salles d'affectation et tous ses autres robots dans la salle de repos du Black Angel ;
- remettez dans la boîte les 3 tuiles Technologie de départ de Hal, il n'en a pas besoin ;
- ne donnez pas à Hal de carte Mission de chaque couleur ni de carte Ravageur ;
- ne donnez pas à Hal de ressources, de cubes Dégât/Débris, ni de vaisseaux ;
- ne donnez pas à Hal d'aide de jeu ni d'avantage lié.

Pour terminer, lancez les dés de Hal et mélangez ses cartes afin de constituer une pile face cachée.

Vous serez le premier joueur, Hal jouera toujours après vous. Hal n'a pas de stocks, chaque fois qu'il gagne un élément en cours de partie (vaisseau/ressource/robot/tuile Technologie/tuile Technologie avancée/débris/carte Ravageur), **celui-ci est immédiatement transformé en PV** suivant la pondération reprise au dos des cartes de Hal.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Après avoir effectué votre tour de jeu, effectuez le tour de jeu de Hal. Deux cas sont possibles :

Hal possède au moins 1 dé dans son compartiment.

Révélez la première carte de Hal. Celle-ci indique la couleur de dé que Hal souhaite utiliser et l'action qu'il souhaite réaliser. Si lors de votre tour, vous avez effectué une séquence A, tenez compte de la partie haute de la carte en premier lieu. À l'inverse, si vous avez effectué une séquence B, tenez compte de la partie basse de la carte en premier lieu. Si la couleur de dé renseignée n'est plus disponible, tenez compte de la seconde partie de la carte. Si cette couleur de dé n'est pas disponible non plus, prenez et défaussez simplement un dé non réservé de la troisième couleur, Hal gagne alors 3 PV.

Hal ne possède plus de dé dans son compartiment.

Relancez ses dés et avancez le Black Angel comme quand vous réalisez une séquence B. Hal ne réserve jamais de dé.

Chaque fois qu'une carte de Hal (mission de neutralisation ou d'activation) est expulsée (que ce soit lui ou vous qui réalisez la séquence B), il score immédiatement 3 PV. Placez toutes ses cartes expulsées dans leur défausse respective et remplacez ses robots dans la salle de repos du Black Angel.

SÉLECTION DU DÉ

Dans la couleur donnée, **Hal prend toujours le dé de plus grande valeur**. Si plusieurs dés ont la même valeur, il utilise en priorité un dé lui appartenant. Si le dé de plus grande valeur vous appartient, il vous l'achète. Prenez 1 ressource de la réserve en compensation. Hal ne peut pas vous acheter un dé que vous avez réservé.

RÉSOLUTION DES ACTIONS DE HAL

Vous devez toujours résoudre l'action de Hal de la façon la plus intéressante pour lui en termes de gain de PV. Si une action est affectée par une carte Ravageur, Hal réalise son action normalement (seuls les effets qui ajoutent un cube Dégât sont résolus) et ne perd rien. Si une action est endommagée, la valeur du dé de Hal est réduite de 1 comme pour vous.



ACTION DE DÉCOUVERTE TECHNOLOGIQUE

La carte de Hal indique s'il souhaite :

-  prendre 1 tuile Technologie avancée si la valeur de son dé le lui permet. Si son dé a une valeur de 1, Hal prend une tuile Technologie de coût 1 si l'étalage en propose une. Si son dé a une valeur de 2, Hal prend une tuile Technologie avancée. Si son dé a une valeur de 3, Hal prend en plus de la tuile Technologie avancée une tuile Technologie de coût 1 si l'étalage en propose une.
-  prendre uniquement des tuiles Technologie.

Hal prend les tuiles dans l'étalage en commençant par celles les plus proches de l'expulsion. Pour les tuiles Technologie avancée, considérez les 4 emplacements comme un étalage, Hal prend la dernière tuile de cet étalage (la plus proche de l'étalage des tuiles Technologie). Complétez ensuite après avoir décalé les 3 tuiles restantes.

Si le dé a une valeur 0 (face étoile) ou que Hal ne peut pas réaliser l'action (pas de tuile Technologie, action endommagée réduisant son dé à une valeur 0), Hal gagne juste 3 PV.



ACTION DE RÉPARATION DU BLACK ANGEL

Pour chaque activation, Hal enlève un cube Dégât. Sa carte indique l'ordre dans lequel il agit :

- sens horaire ↻ (de l'emplacement 1 vers l'emplacement 6) ;
- sens anti-horaire ↻ (de l'emplacement 6 vers l'emplacement 1).

Hal retire des cubes Dégât des dés endommagés uniquement s'il n'y a plus de cubes Dégât ailleurs.

Si le dé a une valeur 0 (face étoile) ou que Hal ne peut pas réaliser l'action (pas de cube Dégât, action endommagée réduisant son dé à une valeur 0), Hal gagne juste 3 PV.



ACTION DE DESTRUCTION DES RAVAGEURS

Pour chaque activation, Hal détruit une carte Ravageur. Sa carte indique l'ordre dans lequel il agit :

- sens horaire ↻ (de l'emplacement 1 vers l'emplacement 6) ;
- sens anti-horaire ↻ (de l'emplacement 6 vers l'emplacement 1).

Hal essaie toujours de détruire un maximum de cartes Ravageur en fonction de la valeur de son dé (il peut donc sauter un emplacement qui aurait pour conséquence de réduire le nombre de cartes Ravageur qu'il pourrait détruire).

Si le dé a une valeur 0 (face étoile) ou que Hal ne peut pas réaliser l'action (pas de carte Ravageur, action endommagée réduisant son dé à une valeur 0, cartes Ravageur présentes sur un même emplacement), Hal gagne juste 3 PV.



ACTION DE COMMANDE DE VOS VAISSEAUX

Pour cette action, la valeur du dé de Hal n'influence pas sa résolution.

Piochez d'abord une carte de la couleur du dé sélectionné par Hal.

Si c'est une **carte Mission de neutralisation**, placez-la sur un emplacement de la bonne couleur de la première bandelette. S'il n'y a pas d'emplacements disponibles, placez-la sur un emplacement de la bonne couleur de la deuxième bandelette, etc... Si la bandelette présente deux emplacements disponibles, placez la carte sur l'emplacement avec une étoile filante, Hal gagne alors un bonus de 3 PV en plus de la récompense de pose habituelle.

Si c'est une **carte Mission d'activation**, placez-la sur un emplacement de la bonne couleur de la cinquième bandelette. S'il n'y a pas d'emplacements disponibles, placez-la sur un emplacement de la bonne couleur de la quatrième bandelette, etc... Si la bandelette présente deux emplacements disponibles, placez la carte sur l'emplacement avec une étoile filante, Hal gagne alors un bonus de 3 PV en plus de la récompense de pose habituelle.

Résolvez ensuite l'action comme pour un joueur, à l'exception du placement d'un vaisseau et de son pilote qui n'est pas nécessaire pour Hal (placement d'un robot sur la récompense et gain associé, apparition de Ravageurs, apparition de nouvelles tuiles Technologie).

PRÉCISIONS

- si vous activez une carte avec mission d'activation dont Hal est le propriétaire (vous ne possédez pas le robot placé sur cette carte), Hal réalise toujours une activation de cette carte ;
- lorsque la pile de cartes de Hal est épuisée, mélangez la défausse afin de la reconstituer ;
- considérez que Hal possède toujours le robot éventuellement requis pour son action ;
- si vous achetez un dé à Hal, vous devez lui donner une ressource. Hal défausse cette ressource et gagne 1 PV.
- comme pour vous, remplacez le dé utilisé par Hal dans sa réserve.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie se déclenche comme dans une partie à plusieurs joueurs. À l'inverse de vous, Hal ne peut pas marquer de PV supplémentaires en fin de partie. Si vous totalisez plus de PV que lui, félicitations ! Vous pouvez ajuster la difficulté de cette variante en modifiant le capital PV de Hal en début de partie (facile : 0 PV, standard : 5 PV, difficile : 10 PV, extrême : 15 PV).

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Auteurs : **Sébastien Dujardin**, **Xavier Georges** et **Alain Orban**
 Illustrateur/Graphiste/Modélisation 3D des figurines : **Ian O'Toole**
 Développement et rédaction des règles françaises : **Renaud Eloy**
 Traducteur pour les règles anglaises : **Nathan Morse**

Les auteurs remercient Etienne, Fabienne, Fanny, Jean, Johan, Laurent, Marc, Mathieu, Maïlys, Maryline, Nell, Pascal, Stéphane, Anaëlle, Pierre-E., Laurent, Vincent T., Vincent R., Pierre G. et tous les autres qui nous ont aidés à finaliser ce projet.

ANNEXE

CARTES MISSION

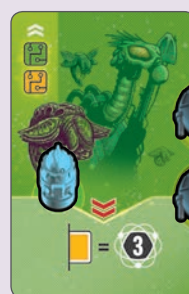
- Stockez vos ressources, débris, vaisseaux dans les espaces de stockage correspondant de votre plateau individuel et vos robots dans la salle de repos du Black Angel. Lorsque vous devez donner un de ces éléments pour résoudre l'effet d'une carte, il doit provenir d'un de ces endroits (indication « de votre stock » ci-dessous).
- Lorsque vous devez donner une carte Mission, vous ne pouvez pas donner une carte Ravageur à la place.
- Lorsqu'un effet d'une carte fait référence à des cartes dont vous êtes le propriétaire dans l'espace ou des cartes expulsées et placées sous votre plateau individuel, toutes les cartes se trouvant sur la première bandelette Espace (et qui sont/vont être expulsées du fait de l'avancement du Black Angel) ne sont pas prises en compte.
- Exemples de résolution de cartes Mission de neutralisation lors de leur expulsion (Séquence B.3) :

CARTE À EFFET MULTIPLE



Madeline, propriétaire de la carte, prend 3 vaisseaux de la réserve (gain de la partie gauche de la carte).
Madeline et **Noëlle**, comme elles possèdent un vaisseau sur cette carte, gagnent 3PV (gain de la partie droite de la carte).

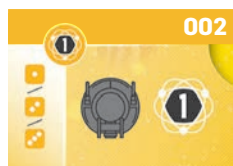
CARTE À EFFET SIMPLE



Madeline, propriétaire de la carte, gagne 6PV (elle possède 2 cartes Mission orange déjà expulsées et placées sous son plateau individuel).
Noëlle, comme elle possède un vaisseau sur cette carte, gagne 3PV (elle possède 1 carte Mission orange déjà expulsée et placée sous son plateau individuel).
 Le vaisseau de **Madeline** ne lui rapporte rien (car elle bénéficie déjà de l'effet de la carte en tant que propriétaire de celle-ci).



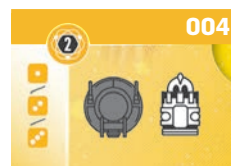
Par activation, prenez 2 vaisseaux de la réserve.



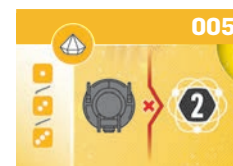
Par activation, prenez 1 vaisseau de la réserve et gagnez 1 PV.



Par activation, prenez 1 vaisseau et 1 ressource de la réserve.



Par activation, prenez 1 vaisseau et 1 robot de la réserve.



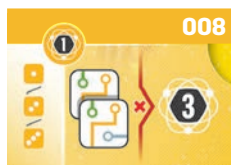
Par activation, donnez 1 vaisseau de votre stock pour gagner 2 PV.



Par activation, donnez 2 vaisseaux de votre stock pour gagner 3 PV.



Par activation, donnez 1 technologie de votre grille technologique ou expulsée de celle-ci pour gagner 2 PV.



Par activation, donnez 2 technologies de votre grille technologique ou expulsées de celle-ci pour gagner 3 PV.



Par activation, donnez 1 ressource de votre stock et 1 technologie de votre grille technologique ou expulsée de celle-ci pour gagner 3 PV.



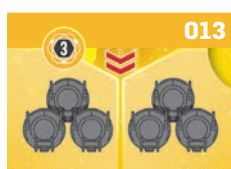
Par activation, donnez 1 robot de votre stock et 1 technologie de votre grille technologique ou expulsée de celle-ci pour gagner 3 PV.



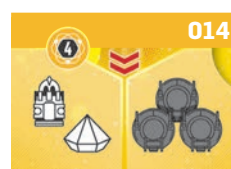
Par activation, donnez 1 vaisseau de votre stock et 1 technologie de votre grille technologique ou expulsée de celle-ci pour gagner 3 PV.



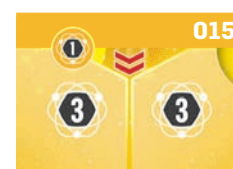
Par activation, donnez 1 vaisseau de votre stock et 1 carte Mission de votre main (de la couleur de votre choix) pour gagner 3 PV.



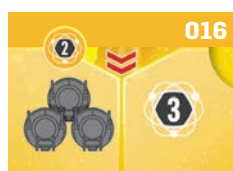
À l'expulsion, le propriétaire de la carte prend 3 vaisseaux de la réserve. Idem pour chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte.



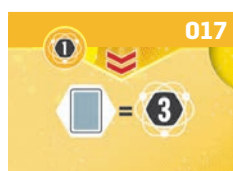
À l'expulsion, le propriétaire de la carte prend 1 robot et 1 ressource de la réserve. Chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte prend 3 vaisseaux de la réserve.



À l'expulsion, le propriétaire de la carte gagne 3 PV. Idem pour chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte.



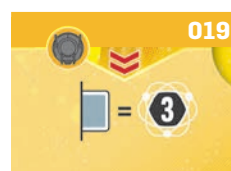
À l'expulsion, le propriétaire de la carte prend 3 vaisseaux de la réserve. Chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte gagne 3 PV.



À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission grise dans l'espace dont vous êtes le propriétaire.*



À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission verte dans l'espace dont vous êtes le propriétaire.*

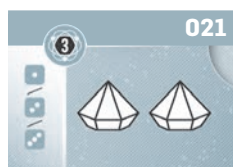


À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission grise déjà expulsée et placée sous votre plateau individuel.*



À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission verte déjà expulsée et placée sous votre plateau individuel.*

* L'effet de ces cartes s'applique au propriétaire de celles-ci comme à tout autre joueur possédant un vaisseau sur elles.



Par activation, prenez 2 ressources de la réserve.



Par activation, prenez 1 ressource de la réserve et gagnez 1 PV.



Par activation, prenez 1 ressource et 1 vaisseau de la réserve.



Par activation, prenez 1 ressource et 1 robot de la réserve.



Par activation, donnez 1 ressource de votre stock pour gagner 2 PV.



Par activation, donnez 2 ressources de votre stock pour gagner 3 PV.



Par activation, donnez 1 débris de votre stock pour gagner 2 PV.



Par activation, donnez 2 débris de votre stock pour gagner 3 PV.



Par activation, donnez 1 ressource et 1 débris de votre stock pour gagner 3 PV.



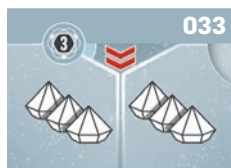
Par activation, donnez 1 robot et 1 débris de votre stock pour gagner 3 PV.



Par activation, donnez 1 vaisseau et 1 débris de votre stock pour gagner 3 PV.



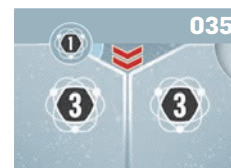
Par activation, donnez 1 ressource de votre stock et 1 carte Mission de votre main (de la couleur de votre choix) pour gagner 3 PV.



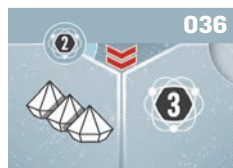
À l'expulsion, le propriétaire de la carte prend 3 ressources de la réserve. Idem pour chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte.



À l'expulsion, le propriétaire de la carte prend 1 vaisseau et 1 robot de la réserve. Chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte prend 3 ressources de la réserve.



À l'expulsion, le propriétaire de la carte gagne 3 PV. Idem pour chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte.



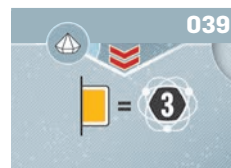
À l'expulsion, le propriétaire de la carte prend 3 ressources de la réserve. Chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte gagne 3 PV.



À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission orange dans l'espace dont vous êtes le propriétaire.*



À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission verte dans l'espace dont vous êtes le propriétaire.*



À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission orange déjà expulsée et placée sous votre plateau individuel.*



À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission verte déjà expulsée et placée sous votre plateau individuel.*

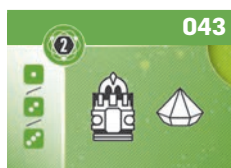
* L'effet de ces cartes s'applique au propriétaire de celles-ci comme à tout autre joueur possédant un vaisseau sur elles.



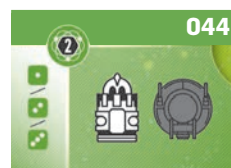
Par activation, prenez 2 robots de la réserve.



Par activation, prenez 1 robot de la réserve et gagnez 1 PV.



Par activation, prenez 1 robot et 1 ressource de la réserve.



Par activation, prenez 1 robot et 1 vaisseau de la réserve.



Par activation, donnez 1 robot de votre stock pour gagner 2 PV.



046

Par activation, donnez 2 robots de votre stock pour gagner 3 PV.



047

Par activation, donnez 1 carte Ravageur de votre main pour gagner 2 PV.



048

Par activation, donnez 2 cartes Ravageur de votre main pour gagner 3 PV.



049

Par activation, donnez 1 ressource de votre stock et 1 carte Ravageur de votre main pour gagner 3 PV.



050

Par activation, donnez 1 robot de votre stock et 1 carte Ravageur de votre main pour gagner 3 PV.



051

Par activation, donnez 1 vaisseau de votre stock et 1 carte Ravageur de votre main pour gagner 3 PV.



052

Par activation, donnez 1 robot de votre stock et 1 carte Mission de votre main (de la couleur de votre choix) pour gagner 3 PV.



053

À l'expulsion, le propriétaire de la carte prend 3 robots de la réserve. Idem pour chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte.



054

À l'expulsion, le propriétaire de la carte prend 1 vaisseau et 1 ressource de la réserve. Chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte prend 3 robots de la réserve.



055

À l'expulsion, le propriétaire de la carte gagne 3 PV. Idem pour chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte.



056

À l'expulsion, le propriétaire de la carte prend 3 robots de la réserve. Chaque joueur possédant un vaisseau sur cette carte gagne 3 PV.



057

À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission orange dans l'espace dont vous êtes le propriétaire.*



058

À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission grise dans l'espace dont vous êtes le propriétaire.*



059

À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission orange déjà expulsée et placée sous votre plateau individuel.*



060

À l'expulsion, gagnez 3 PV par carte Mission grise déjà expulsée et placée sous votre plateau individuel.*

* L'effet de ces cartes s'applique au propriétaire de celles-ci comme à tout autre joueur possédant un vaisseau sur elles.

CARTES RAVAGEUR

- Chaque carte Ravageur lorsqu'elle attaque le Black Angel lui inflige **immédiatement** un dégât.
- Par la suite, si au moins 1 carte Ravageur est présente sur l'emplacement devant l'action que vous jouez, vous devez résoudre l'**effet permanent** de la carte Ravageur du dessus avant de réaliser l'action. Si vous ne pouvez pas résoudre cet effet (cartes 073 à 090), et uniquement dans ce cas, vous pouvez réaliser l'action mais vous perdez 1 PV sur la piste d'évaluation.
- Lorsque vous devez placer un cube Dégât, placez-le sur le premier emplacement Dégât libre de cette action (sauf indications contraires). Si cette action accueille déjà 2 cubes Dégât, placez le cube sur un dé de la réserve de la même couleur. Si la réserve est vide ou que tous les dés qui s'y trouvent ont déjà 1 cube Dégât (un dé ne peut accueillir qu'un seul cube), ignorez cette étape.

Effets permanents des cartes Ravageur



061 à 066

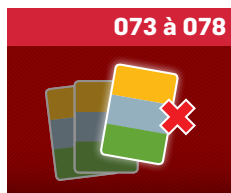
Placez un cube Dégât de la réserve sur l'action suivante dans le sens horaire.

Exemple : si le ravageur arrive sur l'action 5, placez le dégât sur l'action 6.



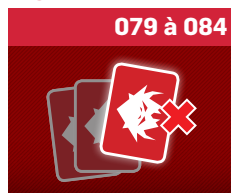
067 à 072

Placez un cube Dégât de la réserve sur un dé de la réserve de la couleur indiquée sur la carte (ici sur un dé orange). Si aucun dé de cette réserve ne peut accueillir ce cube Dégât, ignorez cet effet.



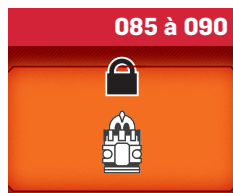
073 à 078

Défaussez une carte Mission (et pas Ravageur) de votre main.



079 à 084

Défaussez une carte Ravageur (et pas Mission) de votre main.



085 à 090

Placez un de vos robots provenant de la salle de repos du Black Angel sur cette carte.

Note : Les robots sont uniquement libérés et remplacés dans la salle de repos quand ce ravageur est détruit.

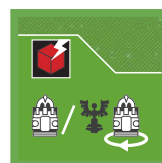
TUILES TECHNOLOGIE DE DÉPART



Prenez 1 vaisseau de la réserve **OU** déplacez l'un de vos vaisseaux, déjà présents dans l'espace ou introduisez-en un nouveau, d'un nombre de cases Espace inférieur ou égal à 2 (les règles de déplacement sont identiques à celles de l'action de Commande de vos vaisseaux).



Prenez 1 ressource de la réserve **OU** 1 débris de la réserve et placez-le dans votre stock.



Prenez 1 robot de la réserve et placez-le dans la salle de repos du Black Angel **OU** prenez un de vos robots de la salle de repos du Black Angel et déplacez-le vers une des 3 salles d'affectation du Black Angel ou inversement.

TUILES TECHNOLOGIE - Face standard



■ ■ ■ Gagnez 1 PV.



■ Prenez un vaisseau de la réserve et placez-le dans votre stock.
■ Prenez une ressource de la réserve et placez-la dans votre stock.
■ Prenez un robot de la réserve et placez-le dans la salle de repos du Black Angel.

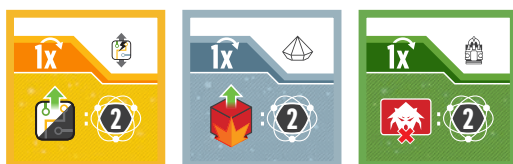


■ Déplacez l'un de vos vaisseaux, déjà présents dans l'espace ou introduisez-en un nouveau, d'un nombre de cases Espace inférieur ou égal à 2 (les règles de déplacement sont identiques à celles de l'action de Commande de vos vaisseaux).
■ Prenez un débris de la réserve et placez-le dans votre stock.
■ Prenez un de vos robots de la salle de repos du Black Angel et déplacez-le vers une des 3 salles d'affectation du Black Angel ou inversement.

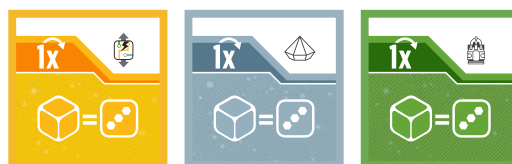


■ Activez une tuile Technologie adjacente et située au-dessus ou en dessous de cette tuile.*
■ Activez une tuile Technologie adjacente et située à gauche ou à droite de cette tuile.*
■ Piochez 1 carte Mission de la couleur de votre choix. **Règles avancées :** Piochez 2 cartes Mission de la couleur de votre choix, choisissez-en une et défaussez l'autre.
* Ces tuiles ne peuvent pas activer une tuile permettant d'activer une autre tuile.

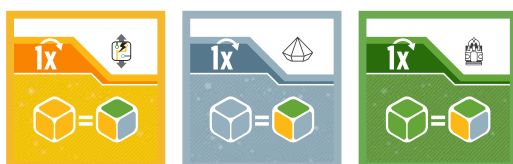
TUILES TECHNOLOGIE - Face boost (règles avancées)



■ ■ ■ Gagnez 2 PV lorsque vous effectuez l'action indiquée sur la tuile. Appliquez cet effet en A2. Réaliser une action avec un dé.



■ ■ ■ Donnez la valeur 3 au dé de la couleur indiquée que vous utilisez pour réaliser une action. Appliquez cet effet en A2. Réaliser une action avec un dé.
Ce dé peut être un dé acheté à un adversaire.



■ ■ ■ Si votre dé est de la couleur indiquée, donnez-lui la couleur de votre choix pour réaliser une action de la couleur choisie. Appliquez cet effet en A2. Réaliser une action avec un dé. **Ce dé peut être un dé acheté à un adversaire.**

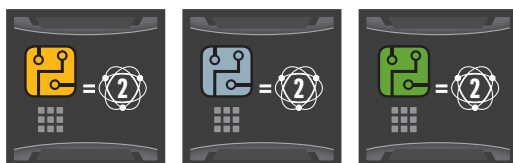


■ ■ ■ Réservez gratuitement un dé de la couleur indiquée lorsque vous réalisez la séquence B. Cette réservation s'ajoute à celle payante dont vous disposez de base.

Important : n'oubliez pas de retourner ces tuiles après leur utilisation !

Le rappel situé dans le coin supérieur droit vous indique l'effet se trouvant sur la face standard de la tuile.

TUILES TECHNOLOGIE AVANCÉE



À la fin du jeu, gagnez 2 PV par tuile Technologie de la couleur indiquée que vous possédez dans votre grille technologique.



À la fin du jeu, gagnez 2 PV par tuile Technologie expulsée / débris (de votre stock) / carte Ravageur (de votre main) que vous possédez.



À la fin du jeu, gagnez 2 PV par tuile Technologie avancée dans votre grille technologique ou expulsée.



À la fin du jeu, gagnez 2 PV par carte dans l'espace dont vous êtes propriétaire.

Important : si vous possédez plusieurs exemplaires d'une même tuile Technologie avancée, les éléments utilisés (tuiles, débris, cartes Ravageur,...) doivent être différents pour chaque tuile décomptée.