



LISTE DU MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 astrolabes à monter
- 6 cartes Vaisseau de départ
- 34 cartes Espace proche (30 Vaisseaux et 4 Événements)
- 34 cartes Espace lointain (28 Vaisseaux et 6 Événements)
- 18 cartes Trophée
- 24 cartes Amélioration (15 Équipements et 9 Soutiens)
- 16 cartes Aide de jeu
- 72 jetons Crédits galactiques (€)
- 2 dés de combat (1 orange et 1 gris)
- 6 dés rouges Métal Faktor

UN JEU DE LIONEL BORG - UNIVERS : ARNAUD CUIDET

ILLUSTRATIONS : CAMILLE DURAND-KRIEGLER, JONATHAN HARTERT, REMTON, DIMITRI BIELAK, ERVIN

Dans une galaxie qui s'étend et s'épuise à l'infini, l'Empire de Sol et l'Empire galactique se livrent une guerre sans merci, les pillards des Barrens menacent les planètes trop faibles et l'OCG impose son monopole commercial. Face à cette folie, des femmes et des hommes au cœur vaillant ont décidé de vivre leur propre destin. Ils ont choisi une existence dangereuse, mais vibrante de liberté et d'aventure.

On les appelle les pirates de l'espace !

BUT DU JEU

Devenir le plus fameux des pirates en ayant gagné le plus de Points de Gloire à la fin de la partie.

PRÉPARATION DU JEU

➤ CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- ➊ 1 Astrolabe : Avec les différentes valeurs réglées sur Puissance 8, Dommages 0, Gloire 0, Jugement des pirates 0 (voir page 2).
- ➋ 1 aide de jeu et 1 carte Vaisseau de départ piochée aléatoirement.
- ➌ 1 dé Métal Faktor placé sur sa face vide.
- ➍ 3 cartes Trophée. Il en choisit 2 et remet la troisième sous la pioche des cartes Trophée.
- ➎ 3 € (Crédits galactiques).

➤ PIOCHE DE L'ESPACE

- ➏ Les cartes Espaces sont de 2 types : dos bleu et dos rouge.
- Mélanger les cartes à dos bleu ensemble.
- Mélanger les cartes à dos rouge ensemble.
- Placer le tas de cartes à dos bleu sur le tas de cartes à dos rouge pour constituer une pioche unique.

➤ PIOCHE DES CARTES TROPHÉE

- ➐ Mélanger les cartes Trophée pour constituer une pioche placée sur Exxalia.

➤➤ PIOCHE DES CARTES AMÉLIORATION

- ➑ Placer les cartes Amélioration en une pioche face cachée sur le comptoir OCG. En retourner 4 face visible.

➤➤ BANQUE

- ➒ Placer les Crédits restants sur la Banque.

➤➤ PREMIER JOUEUR ET ORDRE DU TOUR

Le premier joueur est désigné au hasard
Après ça la partie continue dans le sens horaire et chaque joueur effectue son tour de jeu.



METAL ADVENTURES RÈGLES

DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DE JEU

L'ASTROLABE DU JOUEUR

L'Astrolabe comprend quatre roues : Puissance, Dommages, Gloire et Jugement des pirates.

»» ROUE 1 - PUISSANCE

» **Puissance principale** : La roue de Puissance indique la Puissance « principale » du joueur. Au début du jeu elle est de 8, et elle peut être augmentée au long de la partie grâce à des cartes Amélioration (Équipement). Quand un joueur gagne ou perd un Équipement, il doit faire tourner sa roue de Puissance en conséquence.

» **Puissance d'appui** : En dessous de la Puissance du joueur, il y a sa Puissance d'appui. Quand un joueur aide un autre joueur lors d'un combat (contre un vaisseau ou pendant un défi), il ajoute sa Puissance d'appui, et non sa Puissance « principale ».

»» ROUE 2 - DOMMAGES

Quand un joueur subit un Dommage (que ce soit en Combat, suite à un Événement ou à une carte Soutien), il tourne son indicateur de Dommages d'un cran, ce qui fait baisser sa Puissance de 1.

Immunité : Un joueur ne peut pas subir plus de 4 points de Dommage. S'il est à 4, il continue de jouer et est immunisé aux Dommages supplémentaires.

Quand le vaisseau d'un joueur est réparé, le joueur tourne sa roue de Dommages dans l'autre sens.



»» ROUE 3 - GLOIRE

La roue de Gloire indique le score de Gloire du joueur. Elle est tournée quand un joueur gagne de la Gloire (Trophée, Défi, Tournée des pirates, etc.).

»» ROUE 4 - JUGEMENT DES PIRATES

Quand un joueur subit un Jugement des pirates, il tourne la roue Jugement des pirates d'un cran, ce qui fait baisser sa Gloire de 1.

Infamie : Un joueur ne peut pas avoir plus de 4 points de Jugement des pirates. Tant qu'un joueur est à 4 points de Jugement, il ne peut plus s'allier à un autre joueur, ni pour apporter son aide, ni pour recevoir l'aide d'un allié extérieur.

Quand un Jugement des pirates est annulé (Amnistie), le joueur tourne sa roue de Jugement des pirates dans l'autre sens.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu se décompose en plusieurs lieux spécifiques : l'espace tout à gauche, le comptoir OCG tout à droite, Havana (la planète des pirates) et trois planètes Exxalia, Bazaar et Karokum.

- 1 Pot des pirates
- 2 Pioche Espace
- 3 Cartes Espace

EXXALIA

- 1 Trésor d'Exxalia (♂)
- 2 Actions d'Exxalia
- 3 Pioche cartes Trophée

COMPTOIR OCG

- 1 Pioche cartes Amélioration
- 2 Actions du Comptoir OCG
- 3 Cartes Amélioration
- 4 Banque



KAROKUM

- 1 Trésor de Karokum (♂)
- 2 Actions de Karokum
- 3 Défausse cartes Vaisseau

BAZAAR

- 1 Trésor de Bazaar (♂)
- 2 Actions de Bazaar
- 3 Défausse cartes Soutien



CARTES ESPACE

»» CARTES VAISSEAU

Les cartes Vaisseau contiennent les informations de jeu suivantes :

Puissance du vaisseau (6 à 20)

Dommages qu'il inflige (1 à 3)



Nation du vaisseau :



Solaire



Impérial



Barrens



OCG

Récompenses (variable selon le vaisseau) :
Crédits, points de Gloire, cartes Soutien...

» **Chasseur de pirates** : Les cartes Chasseur de pirates sont reconnaissables à leur fond rouge. Tant qu'un Chasseur de pirates n'a pas été combattu, il est remis dans la pioche Espace (voir page 6).



Il n'est pas possible de trahir lors d'un combat contre un Chasseur de pirates (voir page 7).

»» CARTES ÉVÉNEMENT

L'effet de ces cartes s'applique à tous les joueurs, dès qu'elles sont piochées (voir page 6).



CARTES TROPHÉE

Les cartes Trophée permettent de gagner des points de Gloire, et, pour la plupart, des Crédits.

Les cartes Trophée de chaque joueur ne sont révélées que quand le joueur en valide la condition.

Le Trophée validé est ensuite replacé sous la pile des cartes Trophée d'Exxalia et deviendra à nouveau disponible au fil de la pioche.

Un joueur débute la partie avec 2 cartes Trophée en main. Il pourra en acquérir d'autres sur la planète Exxalia (voir page 8) ou auprès des autres joueurs (voir page 5).



Condition pour valider la carte Trophée

Points de Gloire à gagner

Crédits à gagner

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 cartes Trophée.

Un joueur peut valider l'une de ses cartes Trophée à tout moment lors de son tour ou pendant le tour d'un autre joueur. Cependant, un joueur ne peut valider qu'UN seul Trophée PAR TOUR DE JOUEUR, que ce soit le sien, ou celui d'un autre joueur.

Attention : si les conditions ne sont plus réunies à cause d'une action (exemple : Possession d'un objet d'une certaine Puissance qui est pillé) il n'est pas possible de valider son Trophée « juste avant » la perte des conditions.



CARTES AMÉLIORATION

Les cartes Améliorations sont de deux types : cartes Soutien et cartes Équipement. Un joueur ne peut pas avoir plus de 4 cartes Amélioration posées devant lui.

»» CARTES SOUTIEN

Les cartes Soutien sont à usage unique.

Quand elles sont utilisées, le joueur applique l'effet et place la carte dans la défausse de la planète Bazaar.

Jusqu'à son utilisation, une carte Soutien est conservée par le joueur. Toutefois le joueur peut toujours se défausser gratuitement d'une carte Soutien. Elle est alors placée dans la défausse de la planète Bazaar.

Prix d'achat



Effet de la carte

»» CARTES ÉQUIPEMENT

Chaque carte Équipement a un score de Puissance.

Tant que le joueur possède la carte, il rajoute sa Puissance à son score actuel (il tourne sa roue de Puissance en conséquence).

Certaines cartes octroient également un pouvoir.

Toutes les cartes Équipement se cumulent entre elles, sans aucune restriction.

Les cartes Équipement sont permanentes. Mais si le joueur le désire, il peut en défausser gratuitement, elles sont alors placées sous la pioche du comptoir de l'OCG.

Type : Arme, Armure ou Outil

Prix d'achat



Puissance de la carte

Effet spécial éventuel

DÉROULEMENT DU JEU

»» À SON TOUR, UN JOUEUR PEUT :



VOYAGER

Après avoir respecté la Fraternité des pirates, le joueur DOIT réaliser un combat et PEUT réaliser des actions de la Tournée des pirates.



SE REPOSER

Si son vaisseau est endommagé, le joueur peut décider de passer son tour pour récupérer plusieurs bonus (voir page 5).



Havana est la planète des pirates. C'est là qu'ils se reposent entre deux expéditions.



FRATERNITÉ DES PIRATES

OBLIGATOIRE - Voir ci-dessous.
Sauf s'il est le plus faible, le joueur doit payer 1 ⚔ ou subir 1 point de Jugement des pirates.

DANS L'ORDRE DE SON CHOIX



COMBAT

OBLIGATOIRE - Voir pages 6 et 7.
Réaliser UN SEUL combat parmi :
»» Attaquer un vaisseau dans l'Espace.
»» Attaquer un vaisseau via Karokum.
»» Attaquer une planète (Exxalia, Bazaar ou Karokum).
»» Défier un autre joueur.



LA TOURNÉE DES PIRATES

FACULTATIF - Voir page 8.
Le joueur effectue autant d'actions qu'il le souhaite parmi les 10 actions disponibles sur les différentes planètes.
La Tournée des pirates peut être effectuée avant ou après le Combat.

VOYAGER

*« Homme libre
tu chéiras l'espace »*

»» FRATERNITÉ DES PIRATES (OBLIGATOIRE)

« La fraternité est notre fierté »

Avant d'entamer son voyage, un pirate doit se soumettre aux règles de la Fraternité des pirates :

- »» Avant toute autre action, le joueur verse 1 ⚔ au Pot des pirates.
- »» Si le joueur détient la puissance « principale » la plus faible, il n'a pas à verser au Pot des pirates (en cas d'égalité, tous les joueurs doivent payer).
- »» Si le joueur ne peut pas ou ne souhaite pas payer, il subit 1 point de Jugement des pirates.

»» COMBAT (OBLIGATOIRE)

Le joueur doit obligatoirement réaliser UN SEUL combat parmi les 4 suivants :

- »» Attaquer un vaisseau dans l'Espace.
- »» Attaquer un vaisseau via Karokum.
- »» Attaquer une planète (Exxalia, Bazaar ou Karokum).
- »» Défier un autre joueur.

»» TOURNÉE DES PIRATES (FACULTATIF)

Le joueur effectue autant d'actions qu'il le souhaite parmi les 10 actions disponibles sur les planètes Exxalia, Karokum et Bazaar en respectant certaines restrictions (voir page 8).

Un joueur peut effectuer la Tournée des pirates avant ou après avoir effectué son combat.

SE REPOSER

Plutôt que de voyager, si son vaisseau a subi des Dommages et qu'ils ne sont pas réparés, un joueur peut décider de se reposer.

Se reposer revient à passer son tour : Le joueur ne peut NI effectuer de combats NI faire la Tournée des pirates pendant ce tour.

En échange, il bénéficie des avantages suivants :

- Ne paye pas la Fraternité des pirates
- Collecte 2 € de la Banque.
- Répare entièrement et gratuitement son vaisseau.
- Remet son dé Métal Faktor sur la face vide.
- S'il le souhaite, remet sous la pile un de ses Trophées non accomplis, en pioche 2 nouveaux et en garde 1 (l'autre est également remis sous la pioche).
- Peut acheter 1 Amélioration du comptoir OCG pour 1 € de plus que son coût normal.

FIN DU JEU

La partie se termine si, à la fin du tour d'un joueur, l'une de ces deux conditions est remplie :

- Un joueur a un score de 9 points de Gloire ou plus.
- Le paquet de cartes Espace ne contient plus que 2 cartes ou moins.

Le joueur qui a le plus de points de Gloire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui possède le plus de Crédits est déclaré vainqueur.



NÉGOCIATIONS ET TROMPERIES

« *Il te suffit de dire oui !* »

En plus d'être un jeu d'aventure, Metal Adventures donne la part belle aux négociations et aux coups fourrés.

À n'importe quel moment pendant son tour, un joueur est libre de négocier avec les autres. Tout est négociable SAUF les points de Gloire qui NE PEUVENT PAS être cédés.

On peut négocier :

- Des alliances (exemple : la promesse d'une aide pour un combat),
- Des crédits,
- Des cartes (Amélioration, Épave, Trophée).

Les joueurs négociant des trophées ne peuvent pas se montrer les cartes Trophée, même en passe d'être échangées. Ils peuvent mentir sur la nature du trophée qu'ils échangent sans que cela n'entraîne un jugement des pirates (lire plus bas).

- **Les échanges et les arrangements peuvent être immédiats.**

Exemple : vendre une carte Amélioration à un autre joueur, s'allier à un joueur pour un Défi, etc.

Dans ce cas, ils ne peuvent pas donner lieu à un manquement de parole.

- **Mais les échanges et arrangements peuvent aussi être des promesses futures** (le plus souvent après un combat).

Par exemple : promettre certaines récompenses à son allié s'il sort victorieux d'un combat, promettre 5 crédits au joueur qui lui en donnerait 2 tout de suite, etc.

Le joueur qui a fait la promesse peut renier sa parole, mais dans ce cas, **il subit 1 point de Jugement des pirates.**

- Si le joueur renie une promesse auprès de plusieurs joueurs à la fois, il subit 1 point de Jugement des pirates PAR JOUEUR.
- Les promesses de partage d'un butin ne sont par défaut plus valables en cas de défaite **et n'entraîne PAS de prise de point de Jugement pour le joueur actif.**

- Un joueur se DOIT de tenir ses engagements après la victoire contre un Chasseur de Pirates.

- **Trahison** (voir page 7)

Lors d'une attaque de vaisseau ou de planète, un allié peut décider de trahir le joueur attaquant en s'alliant au vaisseau agressé.

Le traître subit 1 point de Jugement des pirates.



LE JUGEMENT DES PIRATES

« *L'honneur n'est pas une entrave
c'est une force !* »

Le joueur subit 1 point de Jugement des pirates dans les cas suivants :

- Renier une promesse,
- Trahir lors d'une attaque,
- Ne pas payer la Fraternité des pirates (voir page 4).

Un joueur peut annuler 1 point de Jugement des pirates :

- En effectuant l'action « Amnistie » sur la planète Bazaar (voir page 8).

Rappel : À partir de 4 points de Jugement des pirates, un joueur ne peut plus s'allier avec les autres joueurs, ni proposer son aide, ni recevoir l'aide d'un allié (voir page 2).

DÉROULEMENT DES COMBATS

« *Dans l'espace personne ne vous entend mourir !* »

Le joueur doit obligatoirement réaliser UN SEUL combat parmi les 4 suivants :

⇒⇒ ATTAQUER UN VAISSEAU DANS L'ESPACE

Le joueur retourne successivement 3 cartes Espace qu'il place face visible sur les emplacements prévus à cet effet. S'il pioche une carte Événement, son effet est appliqué immédiatement à tous les joueurs et il est ensuite défaussé. Si un ou plusieurs Événements sont piochés dans le même tour du

joueur, les Événements en plus du premier ne sont pas appliqués et sont défaussés également.

Après chaque carte Événement, une nouvelle carte est piochée jusqu'à ce que 3 vaisseaux soient placés.

Le joueur décide du vaisseau qu'il souhaite attaquer.

Les deux autres vaisseaux sont écartés :

- Les vaisseaux Chasseur de Pirates sont remis dans la pioche Espace, qui est immédiatement mélangée.
- Les autres vaisseaux sont placés sur la planète Karokum.

⇒⇒ ATTAQUER UN VAISSEAU VIA KAROKUM

Le joueur attaquant paye 2€ sur la planète Karokum.

Il choisit un des vaisseaux de la défausse de Karokum pour le combattre.

Le combat se déroule alors exactement comme pour l'attaque d'un vaisseau dans l'Espace, y compris pour les règles d'alliances, de trahisons et de récompenses.



COMBAT CONTRE UN VAISSEAU OU UNE PLANÈTE

⇒⇒ ALLIANCE

Au début d'un combat, le joueur attaquant peut demander de l'aide.

Un seul joueur pourra être son allié. Commence alors une phase de négociation au sujet de la rétribution de l'allié.

⇒⇒ CONFRONTATION

Le joueur attaquant lance deux dés, le dé orange (pour lui), le dé gris (pour sa cible). Lui et son éventuel allié peuvent lancer leur dé rouge Metal Faktor (voir plus loin) et utiliser leurs cartes Soutien. Les joueurs ne participant pas au combat ne peuvent intervenir d'aucune manière.

Le joueur compare ensuite son score avec celui du défenseur (les bonus en italique sont facultatifs).

SCORE DE L'ATTAQUANT =

Puissance de l'attaquant + dé orange + Puissance d'appui de son allié + dés rouges Métal Faktor + cartes Soutien.

SCORE DU DÉFENSEUR (Vaisseau ou Planète) =

Puissance du défenseur + dé gris + Puissance d'appui du traître + dé rouge Metal Faktor du traître (voir page 7).

➤ Celui qui a le score le plus élevé remporte le combat. En cas d'égalité l'attaquant est vainqueur.

⇒⇒ RÉCOMPENSES ET DOMMAGES APRÈS AVOIR COMBATTU UN VAISSEAU

(DANS L'ESPACE OU VIA KAROKUM)

EN CAS DE VICTOIRE DE L'ATTAQUANT

L'attaquant gagne toutes les Récompenses indiquées sur le vaisseau attaqué, et conserve la carte vaisseau face cachée, qui est désormais une Épave. Il peut décider de rétribuer ou non son allié comme convenu pendant la négociation.

EN CAS DE DÉFAITE DE L'ATTAQUANT

L'attaquant et son éventuel allié subissent 1 à 3 Dommages, en fonction du nombre de ● indiqués sur le vaisseau attaqué. **Ce vaisseau est retiré définitivement du jeu.**

⇒⇒ RÉCOMPENSES ET DOMMAGES APRÈS AVOIR COMBATTU UNE PLANÈTE

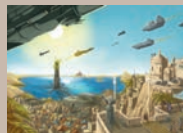
EN CAS DE VICTOIRE DE L'ATTAQUANT

Le joueur gagne les Récompenses indiquées sur la planète :

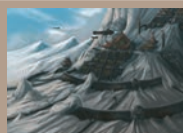
EXXALIA : Tous les Crédits galactiques du trésor de la planète + 1 carte Trophée parmi 3*



*Le joueur pioche 3 cartes Trophée, en choisit une et place les 2 autres sous la pile. S'il avait déjà deux Trophées en main, il peut décider de ne pas piocher, sinon il doit au préalable remettre une de ses cartes sous la pile.



BAZAAR : Tous les Crédits galactiques du Trésor de la planète + 1 carte Soutien au choix dans la défausse des cartes Soutien.



KAROKUM : Tous les Crédits galactiques du Trésor de la planète + une Épave choisie dans la défausse de cartes Vaisseaux.

EN CAS DE DÉFAITE DE L'ATTAQUANT

L'attaquant et son éventuel allié subissent 1 Dommage.

⇒ ATTAQUER UNE PLANÈTE

Le joueur peut attaquer une planète (Exxalia, Bazaar ou Karokum) à la seule condition qu'il ne réalise aucune des actions de celle-ci lors de ce tour (voir Tournée des pirates), ni avant, ni après l'attaque.

Le score de Puissance de chaque planète est indiqué sur le plateau de jeu.

Le comptoir O.C.G. et sa banque ne peuvent pas être attaqués (ils n'ont donc pas de score de Puissance).

⇒ DÉFIER UN AUTRE JOUEUR

Le joueur indique quel autre joueur il souhaite défier. Ce choix, une fois énoncé, est définitif.



DÉFIER UN JOUEUR

*« Le pire ennemi des pirates...
c'est les pirates »*

Un défi permet à un joueur d'affronter un autre joueur directement, seul ou avec des alliés.

Le lanceur du défi comme le joueur défié peuvent tenter de convaincre les autres joueurs de les aider. L'alliance est scellée en se serrant la main, il n'est alors plus possible pour l'allié de changer de camp.

Bien entendu, un joueur ne peut pas s'allier avec les deux camps en même temps. Il peut cependant ne s'allier à aucun.

Résoudre la confrontation :

Le lanceur du défi lance le dé orange, le joueur défié le dé gris. Ces derniers et chacun de leurs alliés décident s'ils utilisent ou non leur dé Metal Faktor.

Chacun des protagonistes du défi peut utiliser des cartes Soutien.

(Les bonus en italique sont facultatifs).

SCORE DE CHAQUE CAMP

Puissance du protagoniste + dé (gris ou orange)
+ Puissance d'appui de ses alliés + dés rouges Métal Faktor + cartes Soutien

➤ Le score le plus élevé remporte le combat. En cas d'égalité, le lanceur du défi est vainqueur.

⇒ RÉCOMPENSES ET DOMMAGES

LE GAGNANT DU DÉFI REMPORTE :

- 1 point de Gloire
- Tous les crédits du Pot des pirates.

Si le gagnant du défi est le lanceur du défi, il remporte en plus :

- La moitié, arrondie au supérieur des € du joueur qu'il a défié
- **OU** une de ses cartes Amélioration au choix
- **OU** la moitié de ses Épaves, arrondie au supérieur (pour choisir il peut toutes les regarder mais dans ce cas, il ne pourra plus réclamer des € ou une carte Amélioration).

LE PERDANT DU DÉFI

Le perdant et ses alliés subissent chacun 1 Dommage.



TRAHISON !

« Surtout n'y voit rien de personnel ! »

Lors d'un combat contre un vaisseau ou une planète, l'allié peut décider de trahir l'attaquant ! Si c'est le cas, il doit annoncer sa trahison obligatoirement avant le lancer des dés de combat.

Le traître ajoute sa Puissance d'appui et son éventuel dé Métal Faktor non plus au score du joueur attaquant, mais à celui du vaisseau ou de la planète attaqué(e) !

Important

- Un joueur ne peut pas trahir lors d'un combat contre un vaisseau Chasseur de pirates.
- Le traître subit 1 point de Jugement des Pirates.
- Le traître ne peut pas utiliser de cartes Soutien.

⇒ RÉCOMPENSES ET DOMMAGES

EN CAS DE VICTOIRE DE L'ATTAQUANT TRAHI

L'attaquant trahi gagne normalement les Récompenses du vaisseau ainsi que l'Épave. Il n'est plus tenu par ses engagements de rétribution de l'allié. Le traître subit 1 Dommage.

EN CAS DE VICTOIRE DU DÉFENSEUR ET DU TRAITRE

Le traître gagne uniquement les Crédits du vaisseau ou de la planète. L'attaquant subit 1 Dommage. Si le défenseur est un vaisseau, il est retiré du jeu.



DÉ MÉTAL FAKTOR

« La violence amène plus de violence »

Avant tout lancer de dés lors d'un combat, chaque joueur, qu'il soit protagoniste principal ou allié, peut décider d'utiliser son dé Metal Faktor (dé MF) ou non.

Lors d'une trahison, c'est d'abord le traître qui détermine s'il utilise ou non son dé MF puis le trahi se prononce.

Lors d'un défi, le lanceur du défi et chacun de ses alliés détermine s'il utilise ou non son dé MF, puis c'est au tour du joueur défié et chacun de ses alliés de se prononcer. Le dé Metal Faktor est lancé en même temps que les autres dés de combat.

RÉSULTAT DU DÉ METAL FAKTOR

Face vide : il ne se passe rien.

2, 4 ou 6 : le résultat du dé s'ajoute au résultat du dé de combat.

Le joueur devra garder son dé sur la face obtenue.

AVERTISSEMENT : Lorsqu'on fait appel à son dé MF, il y a un prix à payer... Le joueur met de côté son dé MF jusqu'à la prochaine fois où il devra lancer son dé de combat en tant qu'attaquant ou lanceur de défi, le résultat du dé MF sera alors soustrait à son score de combat. Il est ensuite remis sur sa face vide et pourra être utilisé de nouveau.

Exemple : Bob a utilisé son dé métal Faktor lors d'un précédent tour et a obtenu un 2, sa puissance est de 12, mais lors de son prochain tour actif cette dernière est ramenée à 10 par le dé Métal Faktor.

LA TOURNÉE DES PIRATES

La Tournée des pirates est un parcours constitué de 10 actions, réparties entre la planète Exxalia, le comptoir OCG, la planète Bazaar et la planète Karokum.

Un joueur peut effectuer la Tournée avant ou après avoir effectué son combat.

Il peut effectuer tout ou partie des actions disponibles en respectant les règles suivantes :

- Il ne peut pas réaliser les actions d'une planète qu'il aurait attaquée durant son tour ou souhaiterait attaquer pendant le tour (lire « Combat contre une planète »).

- Chaque action de planète ne peut être réalisée qu'UNE seule fois par tour (par exemple : 1 seul achat au magasin général d'un comptoir OCG).

- Il doit respecter l'ordre des actions, indiqué par les flèches (exemple : un joueur qui réalise l'action « 9 - Prime à la casse » ne peut pas effectuer ensuite l'action « 7 - Contrebande »).

- Les Crédits payés à Exxalia, Bazaar et Karokum sont versés au trésor de chaque planète.

- Les crédits payés au Comptoir OCG sont placés sur la case banque.



EXXALIA

1. TROPHÉE

COÛT : 2 ⚡ ou 1 trophée + 1 ⚡

- Piocher 2 cartes Trophée, en choisir une et placer la seconde sous la pile Trophée. *Le Trophée utilisé est mis sous la pioche.*

Rappel : Un Pirate ne peut pas avoir en sa possession plus de 2 trophées (voir page 3).

2. RÉPARATIONS LÉGÈRES

COÛT : 1 ⚡ ou 1 Épave

- Réparer son vaisseau d'un Dommage. *L'épave utilisée est retirée du jeu.*

3. RÉPARATIONS COMPLÈTES

COÛT : 2 ⚡ ou 2 Épaves ou 1 ⚡ + 1 Épave

- Réparer son vaisseau de tous les Dommages. *Les épaves utilisées sont retirées du jeu.*



COMPTOIR OCG

4. TITRES DE GLOIRE

COÛT : 3 Épaves d'une même nation (Empire, Solaire ou Barrens).

- Le joueur reçoit 4 Crédits galactiques (qui sont pris dans la Banque) et 1 point de Gloire. *Les Épaves utilisées sont retirées du jeu.*

5. NOUVEAUX CHOIX

COÛT : 1 ⚡

- Remplacer les 4 Améliorations du Comptoir OCG par les 4 premières cartes Amélioration de la pioche. *Les cartes enlevées sont remises dans la pioche qui est alors mélangée.*

6. ACHAT

COÛT : Coût de l'amélioration

- Acheter une carte Amélioration.



BAZAAR

7. CONTREBANDE

COÛT : 1 ⚡ en plus du coût de la carte Soutien.

- Acheter au choix l'une des cartes Soutien disponibles sur Bazaar.

8. AMNISTIE

COÛT : 2 ⚡ ou défausser 1 carte de Chasseur de Pirates. *Le Chasseur de Pirates utilisé est retiré du jeu.*

- Annuler 1 point de Jugement des Pirates subi. *Important : On ne peut pas réaliser cette action si on a subi un Jugement des Pirates lors du tour.*



KAROKUM

9. PRIME À LA CASSE

COÛT : 1 ⚡.

- Remettre une de ses Épaves dans la défausse de la planète et en prendre une autre de son choix (également considérée comme une Épave).

10. DÉPENSE SOMPTUAIRE

COÛT : 6 ⚡ ou 6 Épaves (ou n'importe quelle combinaison des deux dont le total est 6).

- Le joueur gagne 1 point de Gloire. *Les Épaves sont retirées du jeu.*