

MISSION TO PLANET HEXX

by Jim Fitzpatrick

UNE AVENTURE
RETROFUTURISTE SPATIALE
QUI COMBINE JEU DE
PLATEAU ET JEU DE CARTES !

« Votre attention, cher officier ! Vous venez d'être assigné à la base spatiale de la colonie Delta, où vous allez vivre votre premier voyage vers l'inconnu. Téléchargez les documents de cette Mission hautement confidentielle et rendez-vous au port de lancement, Capsule 4. Votre destin vous attend ! »

CONTENU

120 Cartes hexagonales, 1 Dé à six faces, 4 Mini Vaisseaux spatiaux, 50 Cubes de Données, 12 Marqueurs d'oscillation et 1 Livret de règles.



Move
Rate
20 Games

2-4
Icons of four people

10+
Icons of two people

30-90
Icon of a clock

Mission to Planet Hexx! est un jeu compétitif au cours duquel vous affronterez d'autres joueurs dans un voyage épique qui vous mènera aux confins de la galaxie, vous fera visiter d'étranges planètes et rencontrer des formes de vies extraterrestres, tout en essayant d'être le premier à remplir la Mission qui vous a été confiée !

Le plateau de jeu évoluera à mesure que vos Adversaires et vous enverrez vos Vaisseaux découvrir de nouvelles planètes et récolter de nouvelles Données. Une fois que vous aurez recueilli suffisamment de Données, vous pourrez les Dépenser afin de transférer des cartes dans votre Mission et remplir votre objectif. Mais restez vigilants... Vos Adversaires ne vous laisseront pas agir aussi facilement.

LE JEU

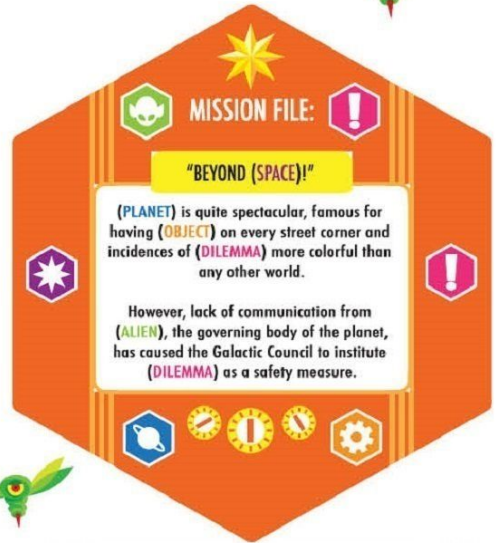
Dans *Mission to Planet Hexx!* vous tenterez de remplir votre Mission avant les autres joueurs. Le premier joueur qui parvient à ajouter 6 cartes à sa Mission remporte la partie.



MISE EN PLACE

I. Prenez les cartes de Mission orange et distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Remettez les Missions orange restantes dans la boîte, elles ne serviront plus pour cette partie.

Chaque Carte orange indique au joueur sa Mission pour la partie. Tous les joueurs placent leur Mission devant eux. Les cartes de Mission ont deux faces, les joueurs choisissent donc l'une des deux faces de la carte qu'ils ont reçue.



« Exemple de carte Mission »

Pour remporter la partie, vous devez ajouter 6 cartes à votre Mission. Le type de Carte que vous devez ajouter est indiqué entre parenthèses, dans le texte de la Mission, et est également représenté par des icônes imprimées (par ex. : ALIEN-DILEMME-DILEMME-OBJET-PLANÈTE-VIDE INTERSTELLAIRE).



II. Tous les joueurs lancent le dé à 6 faces deux fois. Le joueur qui obtient la valeur totale la plus élevée est déclaré premier joueur.

III. Le premier joueur prend les deux cartes spéciales à double face, « Base spatiale » et « Colonie Delta », et les place adjacentes l'une à l'autre (deux des rebords de la carte doivent se toucher complètement) sur la table, dans l'ordre de son choix. Ces deux cartes représentent les deux premières cartes du schéma des Planètes et Galaxies et forment le « plateau de jeu ». Les Missions ne font pas partie du plateau de jeu.



IV. Le premier joueur place ensuite 5 cubes transparents sur la carte « Colonie Delta ». Ces cubes représentent les Données de départ de cette Planète, et leur nombre correspond au nombre imprimé en bas à droite de la carte.

V. Tous les joueurs choisissent un Vaisseau spatial, le placent sur la carte « Base spatiale » et placent un marqueur d'oscillation de la même couleur sur leur Mission, afin de se rappeler la couleur qu'ils ont choisie durant la partie. Ces marqueurs d'oscillation seront également utilisés comme des compteurs de « Mucus » lors de l'événement « Big Boss Mucosité ».

VI. Le premier joueur mélange la pile de cartes, distribue six cartes à chaque joueur, et place ensuite le reste des cartes en pile face cachée à proximité du plateau de jeu.



« Exemple de mise en place pour 3 joueurs : avec les Missions, les cartes de départ, la pile et les Mains de départ. »



TOUR DE JEU

Le premier joueur joue son tour en premier, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

I. ACTIONS

À votre tour, vous pouvez réaliser jusqu'à 3 Actions (vous pouvez en réaliser zéro, une, deux, ou trois).

Les Actions que vous réalisez sont à choisir parmi les cinq Actions possibles (*Schéma, Déplacement, Transmission, Actualisation, Événement*). À chacun de vos tours, vous pouvez réaliser la même Action trois fois, ou réaliser la même Action deux fois et en réaliser une troisième différente, ou réaliser trois Actions différentes.

TOUR DE JEU

I. ACTIONS (réaliser jusqu'à 3 Actions à chaque tour)

1. SCHEMA

Jouer une carte Schéma

2. DÉPLACEMENT

Lancez, déplacez-vous et récoltez des Données d'une planète

3. TRANSMISSION

Dépensez 3 Données et transmettez une Carte vers votre Mission si vous vous trouvez sur un Vide interstellaire

4. ACTUALISATION

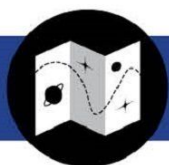
Défaussez une carte pour Piocher une autre carte

5. ÉVÉNEMENT

Jouez une carte événement

II. FIN DU TOUR

(Piochez/Défaussez des cartes pour revenir à 6)



1. SCHÉMA

Les Schémas portent la mention « SCHÉMA », sur le haut de la carte. Il existe deux types de Schémas : les Planètes et les Vides interstellaires.

Lorsque vous réalisez l'Action Schéma, jouez une carte Schéma de votre Main et placez-la adjacente à une autre carte du type approprié, déjà présente sur la table. Vous pouvez orienter la carte dans le sens de votre choix, sauf indication contraire, mentionnée sur la carte elle-même.



A. LES PLANÈTES

Une planète ne peut être placée qu'adjacente à un Vide interstellaire, pas à une autre planète.



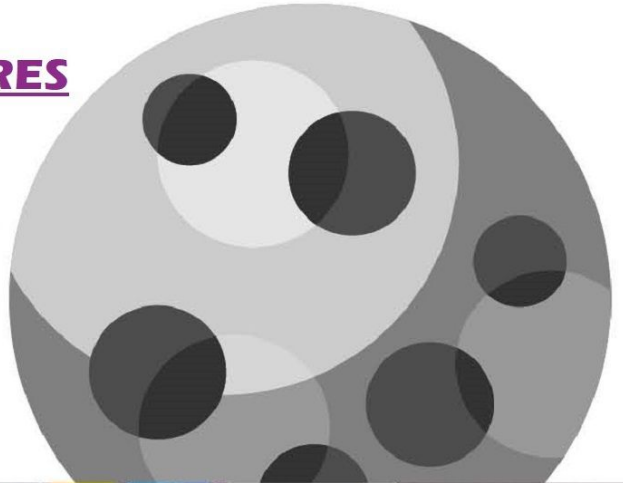
Comme indiqué lors de l'étape de mise en place, un nombre est imprimé sur chaque carte Planète, dans un cube apparaissant à côté de son nom. Lorsque vous jouez une Planète, placez un nombre de cubes égal au nombre de Données de départ de cette Planète. De plus, si l'effet d'une carte vous demande de vérifier les Données de départ, X a alors zéro pour valeur.

Les valeurs des cubes de Données sont les suivantes : transparent = 1 Donnée, orange = 5 Données.

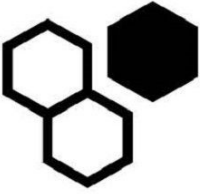


B. LES VIDES INTERSTELLAIRES

Un vide interstellaire peut être placé adjacent à n'importe quel autre type de carte.



« Le plateau de jeu pourrait bien dépasser la taille d'une galaxie ! »

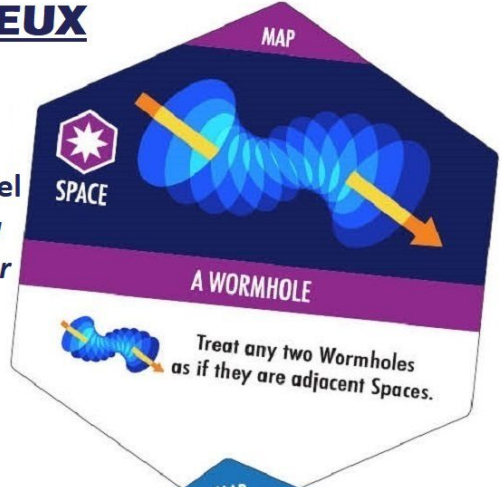


C. ICÔNE D'ENTRÉE EN JEU

Sur certaines cartes Schéma, une icône spéciale est imprimée, celle-ci indique que ce Schéma dispose d'un effet gratuit, qui se déclenche une seule fois, lorsqu'il entre en jeu. La plupart des Schémas qui possèdent ces icônes n'offrent aucun autre effet supplémentaire une fois qu'ils sont en jeu.

D. SCHÉMAS LIÉS ENTRE EUX

Certaines cartes Schémas sont liées à d'autres cartes Schémas. Lorsque c'est le cas, l'illustration d'un autre Schéma est visible dans la partie texte et sert de rappel aux joueurs (*par exemple, l'illustration du Schéma « Dexatrani mineur » apparaît sur le Schéma « Dexatrani majeur » et vice versa, l'illustration du Schéma « Trou de ver » apparaît sur le Schéma « Trou de ver », les illustrations des Schémas « Colonie bêta » et « Colonie gamma » apparaissent sur le Schéma « Colonie Alpha », etc.*).



2. DÉPLACEMENT

Lorsque vous réalisez l'Action Déplacement, lancez le dé à six faces et Déplacez votre Vaisseau d'un nombre de cases inférieur ou égal au résultat du dé. Par exemple, si vous obtenez un 5, et que vous ne voulez vous déplacer que de 2, vous y êtes autorisé. Vous n'êtes pas obligé d'effectuer les 3 autres Déplacements qu'il vous reste. Une fois que vous vous arrêtez, votre déplacement prend fin.

Lancez le dé chaque fois que vous réalisez l'Action Déplacement, même si vous pouvez atteindre votre destination en ne vous déplaçant que de 1 ou si vous pouvez vous déplacer sans devoir lancer le dé. Vos Adversaires peuvent en effet jouer des cartes qui modifient le résultat du dé.

A. RÈGLES DE DÉPLACEMENT

I. Vous pouvez traverser librement les Vides interstellaires, mais pas les Planètes. Lorsque vous Déplacez votre Vaisseau d'un autre Schéma vers une Planète, vous « atterrissez » sur cette Planète et votre mouvement prend fin.

II. Vous ne pouvez pas atterrir sur la même Planète deux fois de suite. Vous devez quitter une première Planète et atterrir sur une autre Planète avant de pouvoir revenir à la première.

III. Certaines cartes Schéma contiennent des restrictions qui apparaissent dans leur texte. Les bordures noires et blanches représentent des restrictions de Déplacement. Si une carte Schéma dispose de telles bordures, votre Vaisseau ne peut pas les traverser.

IV. Votre Vaisseau ne doit jamais quitter le plateau de jeu. Déplacez ou repositionnez toujours votre Vaisseau sur un Schéma faisant partie du plateau.

V. Si votre Vaisseau se situe sur une Schéma devant être déplacée, votre Vaisseau se déplace avec ce Schéma. Si votre Vaisseau se situe sur un Schéma devant être remplacé par une carte, remplacez votre Vaisseau sur la nouvelle carte. Si votre Vaisseau se situe sur un Schéma devant être retiré du jeu, le texte de la carte à l'origine de cet effet vous indiquera où votre Vaisseau doit être repositionné.



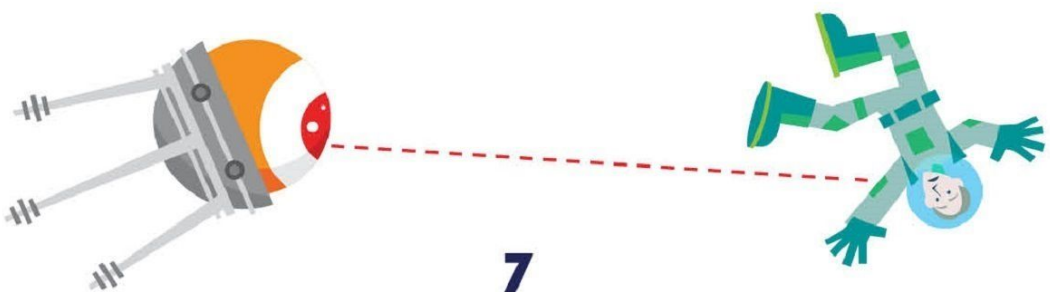
B. COLLECTE DE DONNÉES

I. Lorsque votre Vaisseau atterrit sur une Planète, vous pouvez récupérer un des cubes de Données présents sur cette planète et le placer sur votre Mission. Cet effet s'appelle la « Collecte de Données ». Collecter des Données ne requiert pas d'Action, c'est un effet qui fait partie de votre Déplacement. Les Données que vous avez collectées forment votre « Base de Données ».

II. Par défaut, le nombre de Données que vous pouvez collecter sur une Planète est toujours de 1, mais les effets de certaines cartes peuvent modifier ce nombre.

III. La collecte de Données est facultative et ne peut se faire que lorsque votre Vaisseau atterrit sur une Planète. Vous ne collectez de Données qu'une seule fois par atterrissage et si vous ne quittez pas une Planète, vous ne pouvez pas y collecter de nouveau des Données lors de votre prochaine Action ou votre prochain tour.

IV. Le nombre de Données présentes sur une Planète peut être inférieur ou supérieur à son nombre de Données de départ, selon les Actions réalisées par les joueurs. Par exemple, une Planète avec un nombre de Données de départ de 4, sur laquelle vous collectez une Donnée en y atterrissant, se retrouvera avec un total de 3 Données restantes.



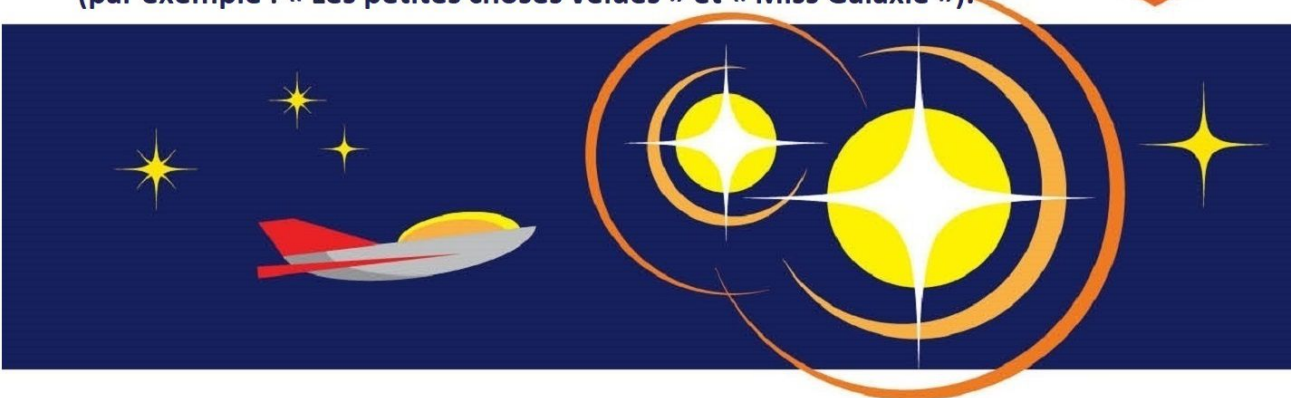
V. Vous pouvez tenter de collecter plus de Données qu'une Planète n'en possède, mais ne pouvez jamais collecter plus de Données que celles qui sont présentes sur une Planète. Lorsque le total des Données d'une Planète est réduit à zéro, vous pouvez toujours y atterrir, mais aucun des effets se rapportant à la Collecte de Données de cette Planète ne peut être activé.

VI. Si pour une raison ou pour une autre, vous effectuez un atterrissage pendant le tour d'un autre joueur, vous pouvez collecter des Données.

VII. Vous ne collectez pas de Données lorsque votre Vaisseau est « repositionné » ou « placé » sur une Planète via l'effet d'une carte sur laquelle n'apparaissent pas explicitement les termes : « Déplacez-vous ».

C. GAGNER/DÉPENSER DES DONNÉES

Pour collecter des Données, vous devez atterrir sur une Planète, mais il existe d'autres manières de récupérer des Données, en en gagnant, par exemple. Il peut également arriver que vous deviez Dépenser des Données provenant de votre Base de Données, en tant que coût ou en tant que pénalité. Lorsque le texte d'une carte indique « Gagnez <nombre> » ou « Dépensez <nombre> », prenez ces Données de/remettez ces Données dans la réserve générale, restée dans la boîte (par exemple : « Les petites choses velues » et « Miss Galaxie »).



D. ICONOGRAPHIE DES SCHÉMAS

Certaines cartes Schémas affichent des icônes spéciales, imprimées en bas de la carte, qui offrent au joueur une option supplémentaire pour récupérer des Données, ou qui déclenchent un effet gratuit et automatique lorsque le Vaisseau d'un joueur marque l'Arrêt sur ce Schéma, le traverse ou y réalise une Action.



ICÔNE DE COLLECTE

En règle générale, lorsque vous atterrissez sur une Planète, vous ne pouvez collecter qu'un seul cube de Données. Si une Planète possède une icône de Collecte bleue, cela signifie que vous pouvez bénéficier d'une autre option, indiquée en **bleu**. Il s'agit généralement d'une option vous permettant de collecter 1 Donnée supplémentaire, mais il peut s'agir également d'un autre effet spécial, sans incidence sur la Collecte des Données.

Si le texte imprimé en bleu indique « vous pouvez », cela signifie que vous avez le choix entre collecter 1 Donnée normalement, ou choisir l'option proposée par le texte.

Si le texte imprimé en bleu n'indique pas « vous pouvez », cela signifie que vous devez suivre les instructions du texte imprimé en bleu lorsque vous atterrissez, et que vous ne pouvez pas choisir de collecter 1 Donnée à la place.



ICÔNE DE TRAVERSÉE

Jouez cet effet gratuitement une fois, chaque fois que votre Vaisseau entre sur un nouveau Schéma par un bord et le quitte par un autre bord au cours de la même Action. Le texte de cet effet est imprimé en **orange** et il se déclenche lorsque votre Vaisseau quitte la carte, juste avant votre arrivée sur la carte suivante. L'effet ne se déclenche pas si vous ne faites que vous arrêter ou si vous commencez votre tour sur cette carte, ou si vous entrez sur une carte et la quittez par le même bord.

Le texte imprimé en orange est généralement précédé des termes : « Si vous entrez sur cette carte par un bord et la quittez par un bord différent au cours de la même Action,... »



ICÔNE D'ARRÊT

Lorsque vous entrez sur un nouveau Schéma après en avoir quitté un autre et que vous terminez votre mouvement sur ce Schéma, vous y marquez l'arrêt. Si cette carte possède une icône d'Arrêt imprimée au bas, vous pouvez immédiatement et gratuitement jouer l'effet imprimé en **rouge** sur cette carte. Ce texte est généralement précédé des termes : « Si vous marquez l'Arrêt ici,... »



ICÔNE D'ENGAGEMENT

Lorsque vous lancez une Action sur un Schéma, vous vous engagez. Si cette carte possède une icône d'engagement, vous pouvez jouer l'effet imprimé en **vert** sur cette carte. Ce texte est généralement précédé des termes : « Si vous vous engagez ici,... »

Pour les trois icônes ci-dessous, si l'effet est positif pour vous, il est facultatif ; s'il s'agit d'une pénalité ou d'une restriction, il est obligatoire.

E. ICONOGRAPHIE DES DONNÉES

Il existe trois icônes-clés qui apparaissent sur les cinq types de cartes et qui décrivent le déplacement des Données de/vers une Planète/Base de Données.



DONNÉES DE PLANÈTE

Se rapporte au nombre de Données sur une Planète.



BASE DE DONNÉES DE LA MISSION

Se rapporte aux Données dans votre Base de Données. Vous Ajoutez des Données vers/Dépensez des Données de votre Base de Données.



Si une carte requiert que vous Dépensez plus de Données que vous n'en possédez, Dépensez toutes les Données qu'il vous reste.

Si une carte requiert que vous Dépensez un certain nombre de Données pour payer un coût et que vous n'en possédez pas suffisamment, vous ne pouvez alors pas payer ce coût et, ne pouvez pas jouer cette Action/cet effet.



COLLECTE DE DONNÉES

Se rapporte au nombre de Données que vous pouvez Collecter sur une Planète. Il s'agit d'une combinaison des deux autres icônes, étant donné que les Données que vous Collectez sont transmises d'une Planète vers votre Mission.



3. TRANSMISSION

Si votre Vaisseau marque l'arrêt sur une carte Vide interstellaire, vous pouvez Dépenser 3 Données pour placer une carte de votre Main adjacente à votre Mission. Cette Action s'appelle la Transmission.

Vous ne pouvez réaliser une Transmission que si votre Vaisseau marque l'Arrêt sur un Vide interstellaire, pas sur une Planète. Si cela peut vous aider, imaginez que vous ne pouvez transmettre de Données à partir d'une Planète inexplorée que dans le vide de l'espace, où il n'y a aucune interférence atmosphérique.

A. RÈGLES RELATIVES À LA TRANSMISSION

I. Le type de Carte que vous Transmettez doit correspondre à l'icône présente sur l'un des six bords de votre Mission (ex. : *Transmettez un Alien sur un bord*

marqué de cette icône,  ,

Transmettez une Planète sur un bord marqué de cette icône,  , etc.).

II. Sauf indication contraire, le texte imprimé sur la carte n'a aucune incidence lorsque cette carte est Transmise vers votre Mission.



III. Vous ne pouvez pas Transmettre la même carte deux fois vers votre Mission (par exemple, vous ne pouvez pas Transmettre un second Objet céleste vers la « Mission de routine », car elle n'en requiert qu'un seul).



« Lorsque vous réalisez une Transmission, faites correspondre le type de carte avec l'icône de la Mission. »



B. TRANSMISSION IMMÉDIATE

Certaines cartes vous permettent de réaliser une Transmission immédiate, sans tenir compte de l'emplacement de votre Vaisseau. Cet effet annule la règle selon laquelle vous ne pouvez réaliser de Transmission de Données que si votre Vaisseau se trouve sur un Vide interstellaire, car cette Transmission est le résultat d'un Événement ou d'une

Action Déplacement, et non d'une Action Transmission (ex. : l'Événement « Œuf mystérieux » ou le

Schéma « Les ruines antiques de Malair »).



4. ACTUALISATION

Défaussez une carte de votre choix de votre Main, et Piochez une nouvelle carte. Simple comme bonjour !

E

5. ÉVÉNEMENT



Les cartes Événement portent la mention « ÉVÉNEMENT », sur le haut de la carte. Il existe trois types d'Événements : les Aliens, les Dilemmes et les Objets célestes.

Lorsque vous réalisez une Action Événement, vous pouvez jouer une carte Événement de votre Main. Les Événements ont un effet qui se déclenche une seule fois, après quoi, ils sont défaussés dans une pile face visible, à côté de la Pioche. L'effet des

A. ÉVÉNEMENTS STANDARDS

I. Certains Événements vous laissent le choix entre deux effets possibles, indiqués sur ces Événements et séparés par le mot « OU », imprimé en gras. Dans ce cas, vous ne pouvez choisir qu'un seul des effets de cette carte, jamais les deux.

II. Certains Événements requièrent que vous Dépensiez des Données ou une Action en tant que coût supplémentaire (vous retrouverez alors la mention « <PAYEZ> pour jouer ceci »), ou de sacrifier quelque chose une fois que l'effet se déclenche (en défaussant une carte, par exemple).

Si vous ne possédez pas suffisamment de Données/n'avez pas suffisamment d'Actions pour payer le coût, ou ne disposez pas de suffisamment de ressources pour réaliser le sacrifice demandé, vous ne pouvez pas jouer cette carte (ex. : la carte Alien « Miss Galaxie » demande de Dépenser 1 en tant que coût supplémentaire ; la carte « Casse-cou de l'espace » demande de Défausser un Objet céleste).

III. Certains événements ont également un coût de Transmission optionnel, qui permet de réduire son coût de Transmission ou de le Transmettre d'une manière différente (ex. : « Sac de roche spatiale »).

Un Événement utilisé de cette manière n'est pas considéré comme étant « joué ».



« Les Événements changent les règles du jeu pour des sensations renouvelées à chaque partie. »

B. SURPRISES

 **SURPRISE** Certains Événements sont appelés des « Surprises ».

Une Surprise peut être jouée durant votre tour, comme un Événement classique, ou durant le tour d'un Adversaire, généralement en réponse à une déclaration d'Action. L'effet d'une Surprise se résout immédiatement, avant la résolution de l'Action de l'Adversaire.

Vous pouvez jouer une Surprise pendant le tour de chaque Adversaire, cela ne requiert aucune Action

Cependant, si vous le désirez, vous pouvez également jouer des Surprises durant votre tour, qui sont alors considérées comme des Événements normaux (*pour plus de détails, référez-vous au texte de chaque carte Surprise*). Dans ce cas, jouer une Surprise coûte une Action, comme pour tout Événement.

C. JOUER DES ÉVÉNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES DURANT LE TOUR D'UN ADVERSAIRE

À part le cas spécial des Surprises, vous ne pouvez jouer d'Événements que lors de votre tour. Il existe cependant une exception : si vous recevez une Action Événement durant le tour d'un Adversaire (*ex. : pendant le tour d'un Adversaire, vous décidez de copier sa carte « Flambée de carburant », grâce à votre carte « Union robotique », ce qui vous octroie une Action Événement supplémentaire lors du tour de cet Adversaire*).

Vous ne pouvez recevoir d'Action supplémentaire lors du tour d'un Adversaire que via l'effet d'une Surprise ou via l'effet d'une carte similaire. Jouez toutes ces Actions au même moment que l'effet de la carte qui vous les a octroyées.

D. RIPOSTER AVEC UNE SURPRISE DURANT VOTRE TOUR

À votre tour, vous pouvez utiliser une Action pour répondre à une Surprise jouée par un Adversaire avec une autre Surprise, même au milieu d'une autre Action (*ex. : en tant que deuxième Action, vous réalisez une Transmission, votre Adversaire joue la Surprise « Circuit critique », vous Dépensez alors votre troisième Action pour jouer « Le Peuple nébuleux de Missu », et annulez l'effet du « Circuit critique »*).

E. VOCABULAIRE SPÉCIFIQUE

Ci-dessous, vous trouverez un glossaire succinct des termes et icônes imprimés sur de nombreuses cartes Événement (*ainsi que sur des cartes Schéma*).

Chaque/Tous/Tout – signifie que vous pouvez faire ce choix même si cela viole les règles normales du jeu.

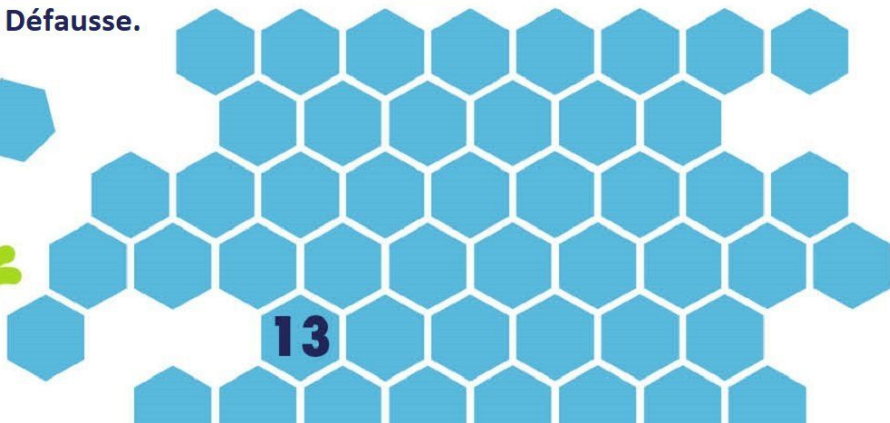


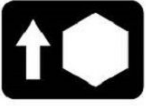
Supprimer – Retirer une carte de votre Mission et la mettre dans la Défausse.



Défausser – Retirer une carte de votre Main et la mettre dans la Défausse.

Désintégrer – Retirer une carte du plateau de jeu et la mettre dans la Défausse.





Piocher – Prendre des cartes de la Pioche et les mettre dans votre Main. Si aucun nombre n'est spécifié, « Piochez » signifie alors « Prendre une carte ».



Mettre au rebut – Prendre une carte du dessus de la Pioche et la mettre dans la Défausse.

Interdit/Autorisé – Qui va à l'encontre/suit les règles standards du jeu (ex. : *Déplacer une Planète est interdit ; jouer une Planète adjacente à un Vide interstellaire est autorisé*).



Lancer – Lancer un dé à six faces.

Lorsque vous lancez un dé pour définir le résultat d'une carte, chaque dé bénéficiant d'un modificateur qui lui permettrait d'obtenir un résultat supérieur à 6 a une valeur de 6, de même, chaque dé bénéficiant d'un modificateur qui lui permettrait d'obtenir un résultat inférieur à 1 a une valeur de 1.

Montrer – Montrer à tous les joueurs. Généralement, vous montrez votre Main ou la carte du dessus de la Pioche, avant de les cacher de nouveau.

F. COPIER DES CARTES

I. Lorsqu'une carte vous indique d'en copier une autre, vous ne pouvez le faire que si vous êtes en mesure de payer le coût associé à cette carte ; il peut s'agir de Données ou d'une Action. Si vous n'êtes pas en mesure de payer ce coût, vous ne pouvez pas copier cette carte.

II. Les Événements qui permettent de réaliser une Transmission peuvent être copiés (ex. : « Œuf mystérieux », « Le Peuple de la Pensée de Pix »), mais les coûts optionnels de Transmission ne peuvent pas être copiés (ex. : « *Duplicata* », « *Androïdes à emporter* »).

III. Les cartes qui tombent sous une restriction concernant le tour pendant lequel/l'Action pendant laquelle elles peuvent être jouées ne peuvent être copiées si cette restriction ne peut être respectée. Pour plus de détails, référez-vous aux textes des cartes.

G. PIOCHE VIDE

Si la Pioche est vide et que vous ne pouvez pas Mettre au rebut/Piocher les cartes requises, Mettez au rebut/Piocher autant de cartes que possible, mélangez la Défausse, reformez une nouvelle Pile face cachée et terminez l'Action Mise au rebut/Pioche.

II. FIN DE TOUR – PIOCHER/DÉFAUSSER

À la fin de votre tour, Piochez ou Défaussez des cartes pour revenir à un total de 6, c'est ensuite au tour du joueur suivant.

Vous ne Piochez/Défaussez aucune carte à la fin du tour d'un Adversaire. Il peut par conséquent arriver que vous Piochiez, jouiez ou Défaussiez une carte pendant le tour d'un Adversaire et que vous commenciez votre propre tour avec moins de 6 cartes en Main.

Les cartes sont placées dans la Défausse face visible et la Défausse peut être consultée à tout moment.

III. FIN DE PARTIE

Le premier joueur à remplir sa Mission remporte la partie. Lorsque votre Mission est remplie, lisez la conclusion de l'aventure aux autres joueurs, en substituant aux blancs les noms des cartes correspondantes et Transmises vers votre Mission.

Vous pouvez également décider de terminer un tour complet, afin que chaque joueur ait joué un nombre de tours égal. Si plusieurs joueurs parviennent à remplir leur Mission,

vous pouvez mettre en place une autre méthode pour désigner le vainqueur, par exemple, celui qui a le plus de Données dans sa Base de Données. Vous pouvez également élire grand vainqueur le joueur qui a la Mission la plus délirante. L'important, c'est de s'amuser !



Bon voyage, chers officiers !



LES CARTES – RÉSUMÉ

Au cours de la partie, chaque carte Schéma ou Événement remplit une de ces deux fonctions :

- I. Elles peuvent être jouées (*les Schémas sont joués sur le Plateau, les Événements se résolvent puis vont dans la Défausse*).
- II. Elles peuvent être Transmises vers votre Mission (*et dans ce cas, dans les faits, elles quittent le jeu*).

REMARQUE : si le texte d'une Carte contredit les règles standards du jeu, suivez les instructions de la Carte.

Mission to Planet Hexx! est un jeu de cartes qui s'adaptent à toutes les situations. Si vous jouez à moins de 4 joueurs, vous pouvez retirer des cartes de la Pioche lors de la mise en place afin de changer le déroulement de la partie. Vous pourrez également bientôt ajouter de nouvelles cartes issues des futures extensions pour renouveler votre expérience de jeu. Gardez simplement à l'esprit de conserver une certaine symétrie entre les différents types de cartes lorsque vous constituez la Pioche, afin de garantir équilibre et jouabilité.

MISSION TO PLANET HEXX

ICONOGRAPHIE EXHAUSTIVE

Utilisation de la Pioche

-  - Mettre au rebut
-  - Défausser
-  - Défausser au hasard
-  - Piocher

Actions

-  - Utiliser/passé/interdit
-  - N'importe quelle Action
-  - Utiliser n'importe quelle Action
-  - Événement/Action Événement
-  - Utiliser une Action Événement
-  - Déplacement/Action Déplacement
-  - Action Déplacement interdite
-  - Transmission/Action Transmission
-  - Transmission interdite

Icônes de cartes

-  - N'importe quel type de carte
-  - Alien
-  - Dilemme
-  - Objet céleste
-  - Planète
-  - Vide interstellaire

Icônes des Schémas

-  - Arrêt
-  - Engagement
-  - Traversée
-  - Option différente pour la Collecte de Données
-  - Effet de mise en jeu

Utilisation des Données

-  - Une Planète avec X Données
-  - Retirez X (d'une Planète)
-  - Ajoutez X (à une Planète)
-  - X Données dans votre Base de Données
-  - Dépensez X (de votre Base de Données)
-  - Ajoutez X (à votre Base de Données)
-  - Collectez X Données

Divers

-  - Lancez le dé à six faces
-  - Lorsque le dé affiche ce résultat (exemple ici : 4)
-  - Supprimer (une carte de votre Mission)
-  - Tous/Tout
-  - Lien de cause à effet

Move
Rate
20Games

Conception du jeu : Jim Fitzpatrick

Rejoignez-nous sur : <https://facebook.com/missiontoplanethexx/>

Illustrations : Mark Gonyea

Traduction française : Cédric JULLIEN