



## IMPULSE - IMPULSION

Version 1.0

Pour 2 à 6 joueurs

A partir de 14 ans

Partie de 15 minutes par joueur

### OBJECTIF

Impulse est un jeu dans lequel chaque joueur dirige la flotte de vaisseaux spatiaux de son peuple composée de Cargos et de Croiseurs à travers un secteur inexploré de la Galaxie. L'exploitation minière, la recherche scientifique, le combat et l'utilisation des possibilités de ce coin de l'espace permettra aux joueurs de gagner assez de Prestige spatial pour convaincre les populations autochtones de rejoindre sa fédération inter-galactique. Un Prestige spatial de 20 est nécessaire. Certains aliens d'une contrée étrangère à ce coin de la Galaxie traduisent Prestige par Points.

### MATÉRIEL

- 1 carte spéciale Centre de la Galaxie
- 6 plateaux Centre de Commandement (1 par peuple)
- 60 jetons vaisseaux spatiaux (12 par peuple)
- 1 plateau de Prestige spatial (piste de score)
- 6 marqueurs de Prestige (1 par peuple)
- 107 cartes

Le jeu Impulse est donc essentiellement constitué de cartes. Chaque carte présente les caractéristiques suivantes :

- un type d'action en haut :
  - o Déplacement
  - o Recherche
  - o Construction
  - o Sabotage
  - o Ordonnance
  - o Planification
  - o Approvisionnement
  - o Commerce
  - o Exploitation
  - o Raffinage
- un descriptif complet de l'action en bas
- une couleur (rouge, bleu, vert ou jaune)
- une force (1, 2 ou 3) déterminée par le nombre d'icônes à gauche
- 6 connecteurs répartis sur les côtés de la carte



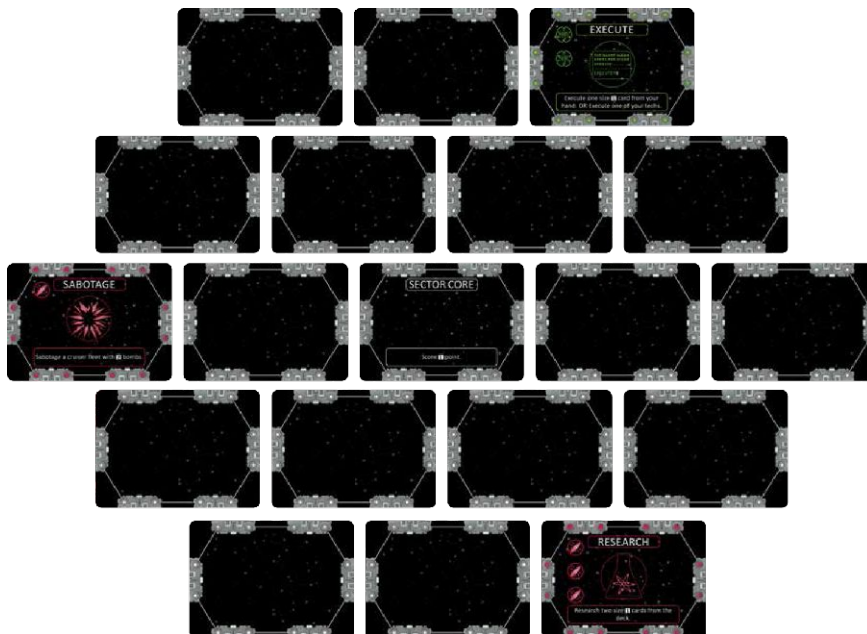
L'une de ces cartes représente le Centre de ce secteur de la Galaxie.

## MISE EN PLACE

### MISE EN PLACE DE LA GALAXIE

Chaque joueur va explorer, exploiter et combattre pour prendre le contrôle du Cœur de la Galaxie (Sector Core) :

1. La carte Cœur de la Galaxie est placée face visible au centre de la table.
2. Les cartes sont mélangées pour constituer une pile de cartes face cachée.
3. Une à une, les cartes sont placées face cachée pour constituer le plan de la Galaxie.



### MISE EN PLACE DE L'IMPULSION

L'Impulsion est une ligne de cartes placée à côté de la Galaxie. Commune à tous les joueurs, elle détermine les actions qu'un joueur peut réaliser pendant leur tour. Au début de la partie, l'Impulsion est vide. Elle sera alimentée par chaque joueur au début de son tour et réduite à 3 cartes à la fin de ce même tour. L'Impulsion est alimentée par la droite et réduite par la gauche.

### MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur est le leader d'un peuple.

1. Chaque joueur choisit un peuple et prend le Centre de Commandement et les vaisseaux spatiaux correspondants. Il place son marqueur de score sur la case 0 du plateau de Prestige spatial.
2. Chaque joueur révèle une carte de l'une des extrémités de la Galaxie. Cette carte sera sa Base. Il y place 3 vaisseaux spatiaux : 2 vaisseaux au centre de la carte et 1 vaisseau sur le connecteur le plus proche du Centre de la Galaxie.
3. Chaque joueur prend 5 cartes dans sa main. Avant de démarrer la partie, chaque joueur à l'opportunité d'échanger une carte de sa main avec sa Base.

### CENTRE DE COMMANDEMENT – COMMAND CENTER

Le plateau Centre de Commandement comprend plusieurs zones pour distinguer :

- les Technologies
- les Minéraux
- le Plan

**Les Technologies - Techs** : Le Centre de commande de chaque peuple dispose de 2 espaces dédiés aux Technologies du joueur. Ce sont des actions que le joueur se réserve pour lui-même et qu'il pourra réaliser lors de son tour. Au début de la partie, les Technologies sont de niveau 0. Les actions de type Recherche permettent d'élever le niveau des Technologies. Chaque peuple dispose d'une Technologie propre et d'une autre commune aux autres peuples.

**Les Minéraux – Minerals** : Les actions de type Exploitation permettent de transformer les cartes en Minéraux. Les cartes sont glissées sous le Centre de Commandement pour ne laisser apparaître que les icônes présent sur les cartes.

Chaque icône représente un Minéral. Les Minéraux permettent de réaliser plusieurs fois une action et peuvent être convertis en Prestige grâce à l'action de Raffinage.

**Le Plan - Plan:** Le Plan constitue l'Impulsion que chaque joueur se réserve à lui-même. Le plan est constitué d'actions qu'il peut utiliser à son tour. Le Plan est constitué de 4 cartes au maximum. Lorsqu'un joueur décide d'activer son Plan, il peut réaliser les actions l'une après l'autre. Cependant, toutes les cartes du Plan sont défaussées une fois que le Plan a été activé. Par ailleurs, si le Plan d'un Joueur est constitué d'au moins 4 cartes, il doit activer son Plan à la fin de son tour.

### **VAISSEAUX SPATIAUX**

Chaque joueur dispose de 12 jetons vaisseaux spatiaux. Ce sont soit des Cargos (Transport), soit des Croiseurs (Cruiser):

- un Cargo est placé sur le centre d'une carte. Il permet d'activer l'action de la carte sur laquelle il est déplacé. Un cargo **occupe** – **occupy** une carte s'il est placé sur la carte.
- Un Croiseur est placé sur un connecteur entre deux cartes. Il permet de détruire les vaisseaux adverses (et de gagner du Prestige pour cela). Un Croiseur **patrouille** – **patrol** une carte s'il est sur l'un de ses connecteurs. Un Croiseur patrouille donc toujours sur deux cartes.

Un vaisseau ne peut pas changer de nature au cours du jeu. En revanche, c'est le joueur qui décide de la répartition entre Cargos et Croiseurs.

Plusieurs vaisseaux spatiaux peuvent être sur la même carte ou le même connecteur. Les Cargos adverses occupent la même carte pacifiquement. En revanche, si des Croiseurs adverses patrouillent sur le même connecteur, un combat doit s'engager. Il n'est pas possible de déplacer un Cargo sur une carte patrouillée par un Croiseur adverse. Le déplacement des vaisseaux est détaillé dans la section liée à l'action Déplacement.

Un joueur qui n'a plus de vaisseaux présents dans la Galaxie est éliminé.

### **GAIN DE PRESTIGE**

Il y a plusieurs possibilités de gagner du Prestige, c'est-à-dire de marquer des points. Ces points sont reportés sur le plateau de Prestige spatial.

1. La première possibilité est de détruire des vaisseaux adverses : chaque destruction rapporte 1 Point que ce soit via un Combat ou via un Sabotage.
2. La deuxième possibilité est de remporter un Combat : chaque Combat victorieux rapporte 1 Point.
3. La troisième possibilité est d'activer le Cœur de la Galaxie (voir plus loin) ou de contrôler un de ses connecteurs : à la fin de chaque tour d'un joueur, il marque 1 Point par connecteur contrôlé.
4. La quatrième possibilité est de recourir à certaines actions de Commerce et de Raffinage qui permettent de convertir des Minéraux en Points.

Une combinaison de toutes ces possibilités est souvent la clef de la victoire, même s'il est possible de remporter la partie en se focalisant sur l'une d'elles.

### **DESIGNATION DU PREMIER JOUEUR**

Le Premier Joueur est le dernier à avoir fait un voyage dans l'espace. A défaut, le Premier Joueur est le dernier à avoir pris l'avion. Toute autre méthode est également valable pour déterminer un Premier Joueur.

## TOUR DE JEU

En commençant par le Premier Joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur réalise les phases suivantes :

- A. Compléter l'Impulsion**
- B. Réaliser des actions**
  - a. Réaliser une action Technologie
  - b. Réaliser les actions de l'Impulsion
  - c. Réaliser les actions de votre Plan
- C. Gagner du Prestige pour chaque connecteur du Cœur de la Galaxie contrôlé**
- D. Ajouter des cartes à sa main**
- E. Gestion de l'Impulsion**

## DÉTAIL DES PHASES

### A. Compléter l'Impulsion

Au début de son tour, le joueur actif ajoute une carte de sa main **à droite** de l'Impulsion (si la main du joueur est vide, cette phase n'est pas réalisée). Comme les cartes de l'Impulsion déterminent les actions que le joueur va réaliser, l'action de la carte placée par un joueur va également être réalisée par les autres joueurs. Il est donc déterminant pour un joueur de placer une carte qui lui sera plus avantageuse qu'à ses adversaires.

### B. Réaliser des actions

Le joueur actif va réaliser ses actions dans l'ordre suivant : étape a, puis étape b, puis étape c. Chaque étape et chaque action est optionnelle. Il est donc possible de ne réaliser aucune action ou de n'en réaliser que certaines.

- a. Réaliser une action Technologie**

Le joueur actif peut réaliser l'une de ces 2 Technologies
- b. Réaliser les actions de l'Impulsion**

Le joueur actif peut réaliser les actions des cartes de l'Impulsion l'une après l'autre en commençant par la carte la plus à **gauche**.
- c. Réaliser les actions de votre Plan**

Le joueur actif peut réaliser son Plan. Pour cela, il peut réaliser les actions des cartes qu'il a placé dans son Plan l'une après l'autre en commençant par la première qui y a été placée. Une fois que les actions du Plan ont été réalisées, toutes les cartes du Plan sont défaussées (que l'action d'une carte ait été réalisée ou non). Il est en revanche obligatoire de réaliser les actions du Plan s'il comprend au moins 4 cartes.

### C. Gagner du Prestige pour chaque connecteur du Cœur de la Galaxie contrôlé

Le joueur actif marque 1 Point par connecteur du Cœur de la Galaxie qu'il contrôle.

### D. Ajouter des cartes à sa main

Le joueur actif prend 2 cartes de la pioche et les ajoute à sa main. La main étant limitée à 8 cartes, il se défausse des cartes excédentaires. Si la pioche est vide, la pile de défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Si la pioche et la pile de défausse sont vides, chaque joueur se défausse de 2 cartes. Ces cartes sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche.

### E. Gestion de l'Impulsion

Le joueur actif réduit l'Impulsion à 3 cartes en défaussant les cartes à partir de la gauche.

## FIN DE PARTIE

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur atteint 20 Points. Ce joueur est déclaré vainqueur : les populations de ce secteur de la Galaxie se décident donc à rejoindre sa fédération inter galactique.

## DETAIL DES ACTIONS

A chaque tour, un joueur va pouvoir réaliser les actions des cartes de l'Impulsion, ainsi que les actions des cartes de son Centre de Commandement ou des cartes de la Galaxie. Il est possible d'améliorer la portée des actions.

### Améliorer une action – Boosting actions

Chaque descriptif de l'action contient un nombre encadré. Le joueur actif pourra augmenter ce nombre de l'une des 2 manières suivantes :

- si le joueur actif possède des Minéraux correspondant à la couleur de la carte, le nombre encadré est augmenté d'une unité par paires de Minéraux de cette couleur. Ces Minéraux ne sont pas dépensés, ils restent à disposition du joueur.
- lors d'un déplacement de Cargos, si ces Cargos arrivent sur une carte (occupée ou inoccupée par d'autres Cargos), chaque Cargo déplacé sur cette carte compte pour 1 Minéral adéquat (c'est-à-dire de la couleur de la carte). Exemple : si un joueur déplace 2 Cargos sur une carte rouge inoccupée et qu'il possède également 4 Minéraux rouges, le joueur ajoutera 3 au nombre encadré de la carte.

### Remarques :

- les nombres indiqués sur les cartes peuvent être réduit. Par exemple, si une carte de type Exploitation précise dans son descriptif « Exploiter une carte de Force 3 de votre main », le joueur peut exploiter une carte de Force 1 ou 2 de sa main.
- toutes les actions de l'Impulsion sont facultatives. Un joueur peut passer tout ou partie des cartes de l'Impulsion et ne réaliser qu'une partie des actions des cartes.

## DÉPLACEMENT – COMMAND

L'action de type Déplacement permet de déplacer les vaisseaux. Le descriptif des actions fait mention de termes spécifiques :

- Une **Flotte** désigne un groupe de Cargos sur une même carte ou un groupe de Croiseurs sur le même connecteur. Une Flotte se déplace ensemble d'un endroit vers un autre.
- Un **Vaisseau** peut être soit un Cargo, soit un Croiseur.

### Déplacement des Cargos

Un déplacement de Cargo se fait d'une carte vers une carte adjacente. Plusieurs règles s'imposent aux déplacements des Croiseurs :

- Un Cargo ne peut pas se déplacer vers une carte ou passer sur une carte patrouillée par un adversaire.
- Lorsqu'une flotte de Cargos se déplace, la carte sur laquelle la flotte atterrit est activée. Le joueur améliore l'action en comptant chaque Cargo comme un Minéral adéquat.
- Il n'est pas possible d'activer la carte à partir de laquelle le déplacement a commencé (l'aller-retour ne permet donc pas d'activer une carte).
- Lorsqu'une flotte se déplace de plusieurs cartes, seule la carte finale est activée.

### Déplacement des Croiseurs

Un déplacement de Croiseur se fait du connecteur où il se trouve vers un autre connecteur de l'un des deux cartes sur lesquelles il patrouille. Plusieurs règles s'imposent aux déplacements des Croiseurs :

- Si un Croiseur se déplace sur le connecteur d'une carte occupée par des Cargos adverses sans défense (c'est-à-dire sans être accompagné d'un Croiseur), tous les Cargos adverses sont détruits (permettant au joueur de marquer 1 Point par Cargo détruit).
- Si un Croiseur se déplace sur une carte patrouillée par un adversaire, le Croiseur doit rejoindre le connecteur déjà occupé.
- Si un Croiseur se déplace sur le connecteur d'une carte sur lequel se trouve un Croiseur adverse, un combat s'engage immédiatement. Les règles de combat sont détaillées dans la section ci-après.
- Si un Croiseur se déplace sur le connecteur d'une carte occupée par des Cargos adverses défendus, les Cargos ne sont détruits qu'en cas de défaite des Croiseurs qui les défendent.

### Exploration

Si le vaisseau d'un joueur atterrit ou passe sur une carte inexplorée (c'est-à-dire une carte face cachée), le joueur l'explore. Il peut échanger cette carte avec une carte de sa main. La carte est replacée face visible (qu'il s'agisse de la

carte initiale ou celle de votre main). Si le joueur explore la carte en y déplaçant un Cargo, il l'active immédiatement en améliorant l'action si possible.

### **Combat**

Lorsque des Croiseurs adverses se retrouvent sur le même connecteur, un combat s'engage immédiatement. Le joueur qui s'est déplacé est l'attaquant. L'autre joueur est le défendant. Chaque joueur va tirer une carte de la pioche pour chaque Croiseur engagé dans le combat et ajoute le nombre d'icône de ces cartes pour déterminer sa force.

Cependant, avant de tirer les cartes, chaque joueur engagé dans le combat peut appeler des renforts. Pour cela, en commençant par le défendant, chaque joueur va placer des cartes de sa main face cachée devant lui. Lorsque les cartes de la pioche sont tirées, les cartes posées face cachée sont révélées. Ces cartes peuvent effectivement compter pour le gain du combat ou être un leurre. En effet, les cartes de renforts ne sont comptabilisées que si le nombre d'icônes et la couleur de la carte correspondent à l'une des cartes de l'Impulsion ou des cartes Technologies ou Plan du Centre de commandement du joueur. Le joueur reprend en main les cartes lui ayant servi de leurre. Les renforts correspondent au nombre d'icônes des cartes comptabilisées.

Le vainqueur du combat est -celui dont la somme de la force et des renforts est la plus élevée. Le défendant remporte les égalités. Toute la flotte du perdant est détruite et le vainqueur remporte 1 point pour sa victoire au combat plus 1 point par vaisseau détruit.

### **Activation du Cœur de la Galaxie**

Lorsqu'un joueur active le Cœur de la Galaxie en y déplaçant un Cargo, il peut marquer des Points. Sa couleur est au choix du joueur. En activant le Cœur de la Galaxie, le joueur marque 1 points par paires de Minéraux de la couleur qu'il a choisi. Pour mémoire, un Cargo ne peut pas se déplacer sur une carte patrouillée par un adversaire.

### **RECHERCHE - RESEARCH**

L'action de type Recherche permet d'élever le niveau des Technologies du joueur. La nouvelle carte Technologies remplace la précédente qui est défaussée (ou placé sur l'emplacement de la Technologie de niveau 0). Un joueur ne peut avoir que 2 Technologies à la fois.

### **CONSTRUCTION - BUILD**

L'action Construction permet de construire de nouveau vaisseau. Les cartes Construction indique où les vaisseaux sont construits et quel type de vaisseaux sont construits. Chaque joueur est limité à 12 vaisseaux. Si tous les vaisseaux d'un joueurs sont engagés, il ne pourra construire que lorsqu'un de ses vaisseaux aura été détruits.

### **SABOTAGE - SABOTAGE**

L'action de type Sabotage permet de détruire des vaisseaux adverses sans les combattre. Un joueur peut saboter des vaisseaux sur les cartes que ses Croiseurs patrouillent ou que ses Cargos occupent. Pour déterminer la force de destruction du Sabotage, le joueur révèle une carte de la pioche par bombe de sabotage. Si la force de la carte révélée est supérieure ou égale à 2, un vaisseau de la flotte visée par la bombe est détruit. Comme un vaisseau adverse est détruit, le joueur qui a réalisé le Sabotage marque 1 Point.

### **ORDONNANCE - EXECUTE**

L'action de type Ordonnance permet de réaliser immédiatement l'action soit d'une carte de la main du joueur, soit d'une de ses Technologies. Il n'est pas possible d'améliorer l'action sélectionnée : elle ne peut être réaliser qu'une seule fois. En revanche, l'action Ordonnance peut être améliorée selon la règle habituelle. Si l'action réalisée provient d'une carte de la main du joueur, cette carte est ensuite défaussée.

### **PLANIFICATION - PLAN**

L'action de type Planification permet de placer des cartes dans le Plan du joueur. Si le Plan d'un joueur lui permet une action de Planification, les cartes sont placées dans un second Plan (qui pourra être activé lors d'un autre tour), sachant que lorsqu'un Plan est activé, toutes les cartes du Plan réalisé sont défaussées.

### **APPROVISIONNEMENT - DRAW**

L'action de type Approvisionnement permet au joueur de prendre des cartes de la pioche dans sa main.

### **COMMERCE - TRADE**

L'action de type Commerce permet de défausser des cartes en échange de Prestige. Le nombre de points gagné lors d'une action Commerce est déterminé par la force de la carte défaussée.

#### **EXPLOITATION - MINE**

L'action de type Exploitation permet de transformer des cartes en Minéraux.

#### **RAFFINAGE - REFINE**

L'action de type Raffinage permet de convertir ses Minéraux en Prestige. Les cartes des Minéraux raffinés sont défaussées de sorte que ces Minéraux ne pourront plus servir à améliorer une action. En revanche, l'amélioration est calculée avant qu'une action de type Raffinage ne démarre : un joueur ne perd donc pas son bonus d'amélioration alors qu'il réalise une action de type Raffinage.

#### **Mention légale**

Le jeu dans sa version originale sont la propriété de la société d'édition de jeux ASMADI Games, établies aux Etats-Unis d'Amérique et de son auteur Carl CHUDYK. La présente règle de jeu est une traduction non-officielle mise à disposition gratuitement pour un usage exclusivement privé. Le téléchargement de cette traduction vous attribue un droit d'utilisation et non pas un droit d'exploitation. Tout téléchargement ou impression à des fins autres que privées (incluant, entre autres, la vente de cette règle, sa livraison conjointe ou non en relation avec l'achat du jeu original, la distribution au cours de manifestations publiques) est interdit.