

DUREE : 60 à 90 minutes **AGE:** 12+ **JOUEURS :** 2 à 4

-10.012

-8.012 94R



AVALON HILL®

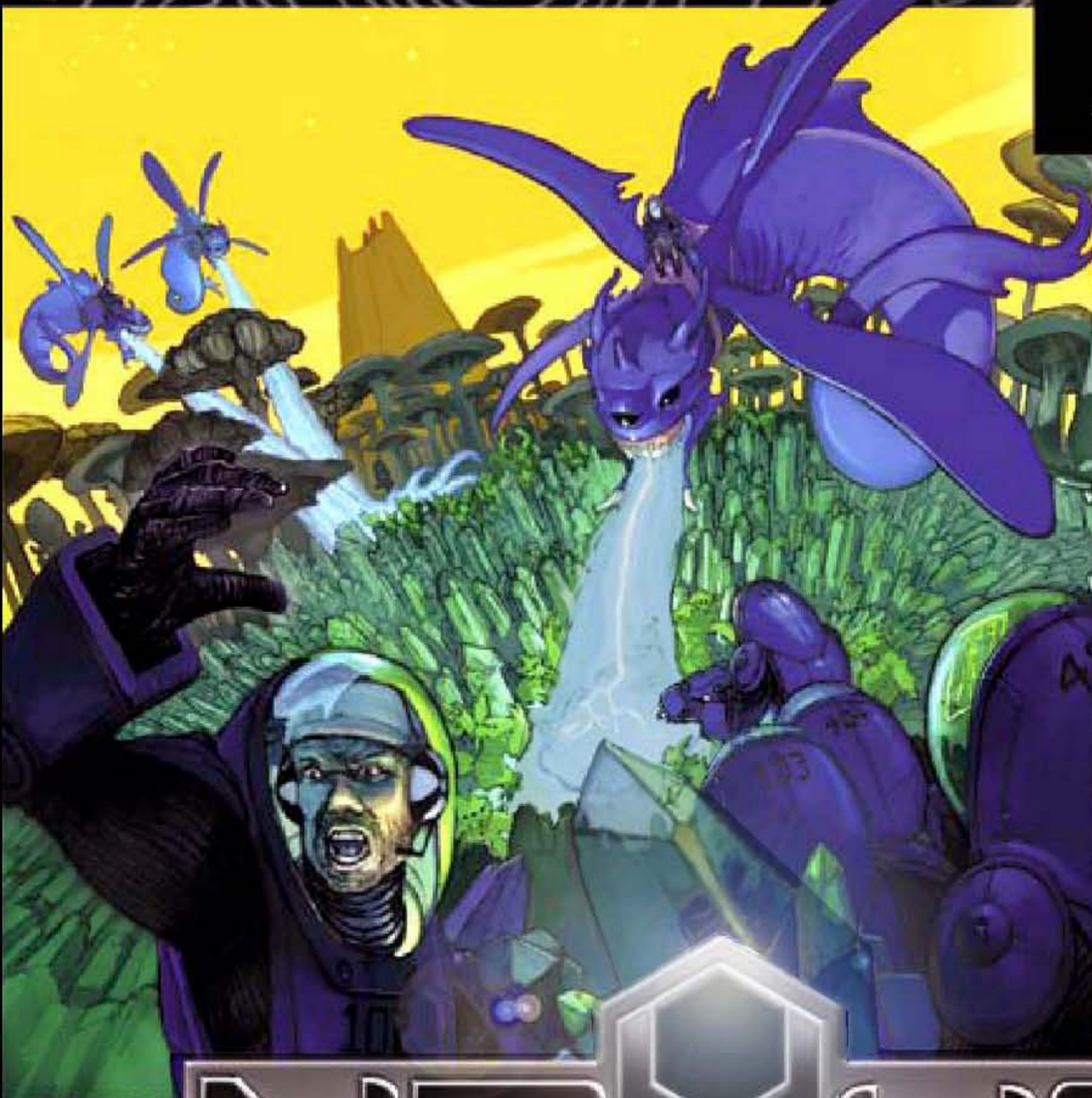


TABLE DES MATIERES

Objectif	3
Disposition	4
Déroulement	5
1. Déploiement	5
2. Mouvement	6
Espace Contrôlé	6
Espace Contesté	6
Retraite	6
Souffle du Dragon	7
3. Exploration	7
4. Combat	8
Ordre de Bataille	8
Timing	8
Conséquences Bataille	9
5. Revenus	9
6. Pioche	9
Cartes	9
Cartes Energie	9
Cartes Energie Bataille	10
Cartes Mission et Mission Secrète	10
Gagner la Partie	11
Jeu en Equipes	11

NEOUS OPS

LIVRE DE REGLE

-17.305

-10

-14

-1001 W

An 2315 : des explorateurs spatiaux atteignent une lune dans un système solaire éloigné. Ils y découvrent du rubium, une source d'énergie rare et de grande valeur.

Les explorateurs vendent la localisation de la lune à des compagnies galactiques dénuées de scrupules et se livrant une farouche concurrence. Aucune d'elle n'hésite à envoyer des commandos paramilitaires prendre possession de la lune.

Lorsque les forces d'invasion arrivent, elles découvrent que la lune abrite des formes de vie propre, et notamment de magnifiques spécimens ressemblant à des dragons, qui peuvent cracher du plasma incandescent. Les différentes factions s'empressent d' enrôler tous ces êtres dans leurs commandos...

Des mystérieux monolithes se dressent de la surface de la lune, et des études montrent que les plus fortes concentrations de rubium sont éparpillées autour d'eux. Des batailles enragées éclatent autour des monolithes alors que les commandos luttent pour prendre possession des mines de rubium et réaliser les ordres de leur compagnie.

La surface de cette lune présente un visage étrange ; les êtres extraterrestres qui la peuplent le sont encore plus ; mais le plus étrange reste peut-être les ordres secrets qui dirigent les compagnies...



1 Tuile Monolithe

16 Bondissants des Laves (4 par couleur)

18 Tuiles Exploration

1 Base Monolithe

12 Dragons du Rubium (3 par couleur)

48 Humains (12 par couleur)

6 Tuiles Double-Hexagone

OBJECTIF

Vous êtes le commandant d'une force spéciale envoyée sur une lune extraterrestre. Déployez vos unités et remplissez les Missions Secrètes de votre corporation. Marquez 12 points de victoire avant les autres joueurs et emparez vous ainsi du contrôle de la région pour remporter la partie.

24 Chevaucheurs de Roche (6 par couleur)

8 Dés

4 Tableaux de Référence

22 cartes Mission

3

DISPOSITION

Avant votre première partie, détachez tous les éléments de carton de leur cadre et construisez le Monolithe.

Déterminez aléatoirement qui commence la partie. Puis préparez la partie comme suit :

1. En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une couleur et prend les **Unités** et le **Tableau de Référence** correspondant.
2. Placez le **Monolithe** au centre de la table. Mélangez les six **tuiles hexagonales simples** face cachée et placez les ensuite face découverte en cercle autour du Monolithe. Placez ensuite de la même façon les six **tuiles hexagonales doubles** en cercle autour du premier cercle. Puis ajoutez une tuile base pour chaque joueur selon la figure ci-contre.
3. Mélangez les paquets de cartes **Mission Secrète** [Secret Mission] et **Energie** [Energize] et placez les face cachée près de l'aire de jeu. Placez les cartes **Mission** à côté des autres.
4. Disposez aléatoirement une **tuile exploration** face cachée sur chacun des 18 hexagones situés autour des Monolithes, à l'exception donc des bases.
5. Placez les **dés** et les **marqueurs de mine** près de l'aire de jeu. Placez les **marqueurs de rubium** en pile à côté du plateau : cette pile est appelée la banque.
6. Prenez vos marqueurs rubium de départ. Le premier joueur en prend toujours 8. Le second (dans le sens des aiguilles d'une montre) en prend 11, les éventuels troisième et quatrième joueurs en prennent respectivement 14 et 17.

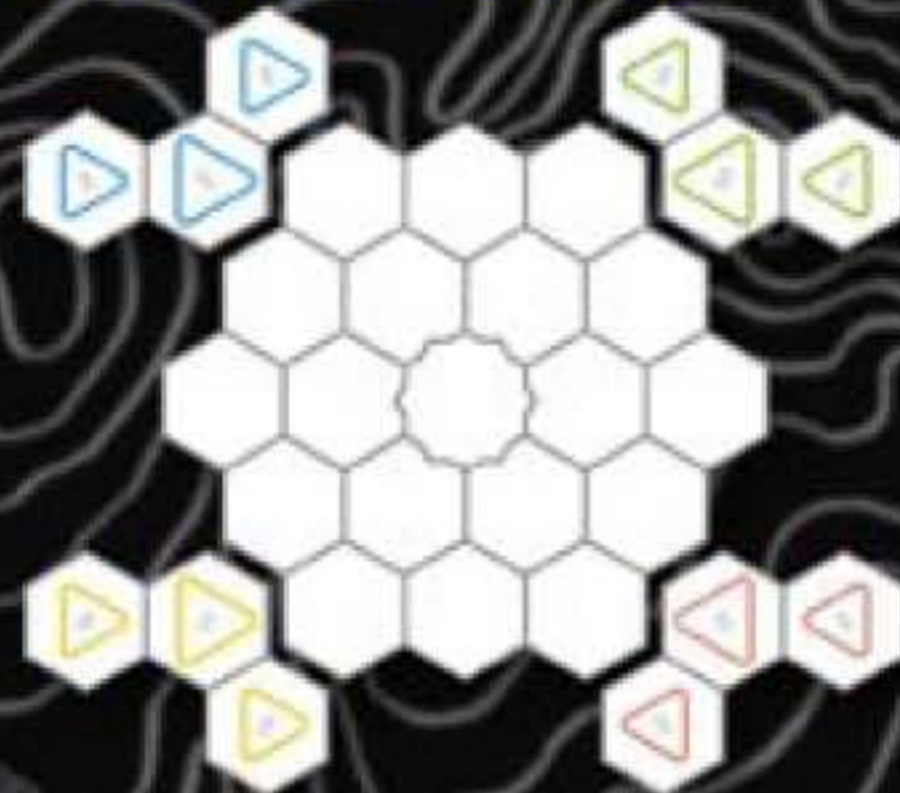
MISE EN PLACE 2 JOUEURS



MISE EN PLACE 3 JOUEURS



MISE EN PLACE 4 JOUEURS



Forêt de Champignons Liquéfiés



Bassin de Magma



Monolithe



Pics de Cristal



Plaines Rocheuses

Types de Terrain



DEROULEMENT

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur. Pendant son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes :

1. **Déploiement.** Achetez et placez de nouvelles unités et jouez des cartes Energie de début de tour (start-of-turn) (titre en vert).
2. **Déplacement.** Chaque unité peut se déplacer une fois.
3. **Exploration.** Retournez face visible des tuiles d'exploration.
4. **Combat.** Menez un round de combat pour toutes les batailles dans lesquelles vous êtes impliqués.
5. **Revenus.** Récoltez le Rubium dans les mines que vous contrôlez.
6. **Pioche.** Piochez une carte Mission Secrète. Si vous contrôlez le Monolithe, piochez deux cartes Energie.

I. DEPLOIEMENT

Chaque unité a un coût qui doit être payé en Rubium; ce coût est indiqué dans le Tableau de Référence. Vous pouvez acheter autant d'unités que vous le désirez en payant le prix indiqué. Lorsque vous achetez des unités, remettez les Rubiums dépensés dans la banque.

Lorsque vous avez acheté vos unités, placez chacune d'entre elles sur n'importe laquelle de vos bases (vous pouvez diviser vos renforts entre ces trois hexagones). Si une de vos bases est occupée par des unités adverses, vous pouvez quand même y placer des renforts.

Le nombre et le type d'unités que vous pouvez acheter est limité par le nombre de figurines disponibles. Il est possible de se retrouver en rupture d'un type donné d'unités. Lorsque ces unités sont détruites au cours de la partie, elles retournent néanmoins parmi les renforts potentiels et peuvent être de nouveau achetées.

La phase de Déploiement est le seul moment où vous pouvez jouer des cartes Energie de type « début-de-tour » (start-of-turn). Pour en jouer une, lisez ses instructions et appliquez-les. Puis défaissez cette carte face visible à côté de la pile de cartes Energie.

EXCEPTION AUX REGLES

Certaines unités et certaines cartes sont régies par des règles spéciales qui passent outre les règles générales. En cas de contradiction, les règles concernant les unités et les cartes s'appliquent.

Coût Unité

BLACK HELIX ENTERPRISES					
 HUMAN BATTLES LAST COST 2 HITS OR 6+	 FUNGOID BATTLES FIRST COST 3 HITS OR 5+	 CRYSTALLINE BATTLES POINT COST 3 HITS OR 5+	 ROCK STRIDER BATTLES THIRD COST 6 HITS OR 4+	 LAVA LEAPER BATTLES THIRD COST 8 HITS OR 2+	 RUBIUM DRAGON BATTLES FIRST COST 12 HITS OR 2+

2. DEPLACEMENT

Vous pouvez déplacer chacune de vos unités d'un espace (hexagone) au cours de la phase de Déplacement. Si une unité a la possibilité de se déplacer de plus d'un espace (comme les Chevaucheurs de Roche sous certaines conditions), elle ne peut pas se déplacer à travers un espace qui contient des unités adverses. Lorsqu'une unité entre dans un espace qui contient des unités adverses, elle doit s'y arrêter (à moins que ses capacités ne lui permettent de contourner ce point de règle). Certaines unités ne peuvent pas entrer dans certains espaces (les Humains dans les Bassin de Magma et les trois unités les moins chères sur le Monolithe). Si votre tour est terminé et qu'un autre joueur trouve une de vos unités dans un espace dans lequel elle n'a pas le droit d'entrer, vous devez remettre cette unité dans une de vos bases de votre choix.



Retraite

Si certaines de vos unités commencent le tour dans un espace contesté, il peut sortir de cet espace (faire retraite) mais il doit terminer son déplacement dans un espace sous votre contrôle ou dans un espace vide. En d'autres termes, une unité ne peut pas faire retraite d'un espace contesté pour s'engager dans une nouvelle bataille.

EXEMPLE : vous voulez que votre Chevaucheur de Roches fasse retraite. Bien qu'il y ait des Plaines Rocheuses sur un côté, celles-ci contiennent des unités ennemies, vous ne pouvez donc pas traverser cet espace.

ESPACE CONTROLE

Vous avez le contrôle d'un espace si vous êtes le seul joueur à y avoir une ou plusieurs unités.



ESPACE CONTESTE

Un espace est dit contesté si plus d'un joueur y possède des unités.



6

LE SOUFFLE DU DRAGON

À la fin de votre phase de déplacement, si vous possédez un Dragon du Rubium dans un espace contrôlé, il peut souffler son plasma vers un espace adjacent.

Pour souffler du plasma, désignez l'espace visé et lancez un dé. Sur un résultat de 4 et +, le joueur possédant des unités dans cet espace en perd une (qu'il choisit). Si plusieurs joueurs ont des unités dans cet espace, choisissez le joueur devant subir des pertes, après le lancer de dé.

Cette attaque n'est pas considérée comme une bataille : si elle est couronnée de succès, vous ne pouvez pas jouer de cartes Mission et Mission Secrète. De même, vous ne pouvez pas jouer de carte de bataille Energie pour affecter le résultat du dé. Si votre adversaire perd sa dernière unité dans cet espace, il ne pioche pas de carte Energie (ce qui est normalement le cas lorsqu'un joueur perd toutes ses unités dans une bataille, en tant que défenseur). Parce que cette attaque spéciale n'est pas considérée comme une bataille, votre adversaire ne peut pas contre-attaquer votre Dragon.



3. EXPLORATION

Après votre déplacement, si certaines de vos unités terminent leur mouvement dans un espace comportant une tuile d'exploration face cachée, retournez-la face découverte. Vous découvrez alors des unités et/ou des mines comme indiqué sur la tuile.

Si la tuile montre une unité, prenez une d'elle de vos renforts et mettez-la dans cet espace. Cette unité vous appartient et, au prochain tour, vous pouvez la déplacer et l'envoyer combattre comme n'importe laquelle de vos unités.

Si la tuile montre une mine, prenez un des marqueurs de mine correspondant et posez-le dans cet espace.

Si la tuile montre à la fois une unité et une mine, posez les deux sur cet espace.

Les marqueurs de mines ne sont jamais déplacés de l'espace dans lequel ils ont été trouvés.

Une fois qu'une tuile d'exploration a été retournée, elle est enlevée du jeu. On ne peut explorer un espace qu'une seule fois par partie.



4. COMBATS

Effectuez un round de combat dans chacun des espaces contestés dans lesquels certaines de vos unités sont impliquées. Si plusieurs batailles doivent être menées, choisissez l'ordre dans lequel vous les effectuez.

Ordre de Bataille

Les unités combattent dans un ordre bien défini indiqué dans le Tableau de Référence individuel. Cet ordre va de la droite vers la gauche : tous les Dragons du Rubium attaquent en premier, puis les Bondissants des Laves et ainsi de suite. Une fois que toutes les unités ont combattu dans cet ordre, la bataille dans cet espace s'arrête pour ce tour, même si l'attaquant et le défenseur possèdent encore des unités dans cet espace.

Exemple : Vous combattez un adversaire et vous avez chacun un Dragon du Rubium dans la bataille. Vous lancez tous les deux un dé, en même temps, pour vos Dragons. Vous obtenez un 1, ce qui est un échec, mais votre adversaire obtient quant à lui un 2 et réussit. Vous choisissez un de vos Humains de cet espace comme perte. Cet Humain est sorti du plateau et ne pourra pas attaquer, ayant été détruit avant, lorsque viendra pour les Humains le tour de combattre.

Exemple : Dans l'exemple ci-dessus, supposons que vous avez tous deux obtenus un lancer supérieur ou égal à 2 ; vous choisissez votre Dragon comme perte. Votre adversaire doit quand même aussi subir une perte parce que les 2 Dragons ont réussi leur attaque et que les pertes sont choisies après toutes les attaques des unités d'un type donné (ici les Dragons).

Dans les cas où plus d'un de vos adversaires possède des unités dans un espace, vous choisissez l'un d'entre eux comme défenseur. Seul lui et vous pouvez participer à la bataille. Si vous éliminez toutes les unités de ce joueur, vous gagnez la bataille.

Unité	Bataille	Coût	Hits	Spécial
HUMAN	BATTLES LAST	2	6+	Can't enter Magna Zone or Monolith.
FUNGOID	BATTLES FIFTH	3	5+	Can't enter Monolith. Move on 4+ in Lipid/ungus Forests. Move on 6+ in Crystal Spire.
CRYSTALLINE	BATTLES FOURTH	3	5+	Can't enter Monolith. Move on 4+ in Crystal Spire. Move on 6+ in Lipid/ungus Forests.
ROCK STRIDER	BATTLES THIRD	6	4+	Can move 2 spaces if it's moving to or through a Rock Plane.
LAVA LEAPER	BATTLES SECOND	8	3+	On a result of 7+ is hit, you choose the casualty. Can move 2 spaces when moving from a Magna Pool. Can move over enemy units this way. Move on 2+ in Magna Pool.
RUBIUM DRAGON	BATTLES FIRST	12	2+	If not in a contested space, can breathe plasma into an adjacent space at the end of your movement step. (No special attack. Move on 4+ and there's no counterattack. When moving from the Monolith, can move to any space on the board. Can move over enemy units this way. Draw 2 Secret Missions. Can't enter Magna Zone or Monolith. Can't enter Crystal Spire. Can't enter Lipid/ungus Forests. Can't enter Plasma Pool.

Ordre de Bataille

Lorsque c'est au tour d'une unité donnée de combattre, le défenseur et l'attaquant lancent chacun en même temps un dé par unité de ce type qu'ils possèdent sur cet espace. Pour qu'une attaque soit réussie, le dé doit indiquer un chiffre supérieur ou égal à la valeur écrite sur fond blanc (« Touche Sur ») sur le Tableau de Référence dans la colonne de l'unité (par exemple, un Chevaucheur de Roche doit faire 4 ou plus).

Pour chaque attaque réussie, votre adversaire choisit une de ses unités dans cet espace et la replace dans ses renforts (hors du plateau de jeu). Cette unité est détruite et ne peut plus participer à la bataille, même si elle n'a pas encore attaqué (parce que c'est une unité qui est plus à gauche dans l'ordre).

TIMING

Le joueur dont c'est le tour choisit toujours le premier : unités à retirer en tant que pertes, cartes Energie à jouer.

Conséquences d'une bataille

- Vous gagnez une bataille si vous attaquez à votre tour et que vous éliminez toutes les unités adverses dans un espace. Toutes les cartes Mission et beaucoup de cartes Mission Secrète impliquent de gagner une bataille pour pouvoir être jouées. Pour chaque bataille remportée, vous pouvez jouer une de ces cartes (voir la section Cartes pour plus de détails).
- Vous perdez une bataille si toutes vos unités dans un espace sont détruites. Si c'est au cours du tour d'un autre joueur que vous perdez une bataille, vous piochez une carte Energie. Si vous attaquez lors de votre tour et que vous perdez toutes vos unités dans la bataille, vous ne piochez pas de carte Energie et votre adversaire ne peut pas jouer de carte de Mission.
- Aucun joueur ne perd ou ne gagne la bataille s'il leur reste des unités à tous les deux à l'issue de la bataille.

5. REVENUS

Si vous avez au moins un Humain, un Champignoïde ou un Crystallin dans un espace sous votre contrôle qui contient un marqueur mine, vous gagnez une quantité de Rubium égale au nombre inscrit sur le marqueur mine. Prenez les marqueurs de Rubium en nombre égal aux revenus générés par tous les espaces contenant des mines et qui répondent à ces critères.



6. PIOCHE

Au cours de cette phase, effectuez les actions suivantes :

- Piochez une carte Secret Mission. Gardez la cachée jusqu'à ce que vous puissiez la jouer. Si vous piochez une carte qui a des exigences que vous remplissez, vous pouvez la jouer immédiatement. Par exemple, si vous contrôlez plus de Plaines de Roche que n'importe quel autre joueur et que vous piochiez la carte Dominez les Plaines, vous pouvez la jouer immédiatement.
- Piochez deux cartes Energie si vous avez le contrôle du Monolithe. Gardez les cachées jusqu'à ce que vous vous en serviez.



Récompense

Pioche

Défausse

CARTES

Il y a trois types de cartes : Energie, Mission Secrète et Mission. Vous pouvez défausser les cartes Energie et Mission Secrète de votre main à tout moment au cours de votre tour pour gagner un Rubium par carte défaussée. Les cartes défaussées sont placées face découverte à côté de la pioche correspondante.

Cartes Energie

On peut obtenir des cartes Energie de 2 façons différentes : vous en piochez une lorsque vous perdez une bataille lors d'un tour d'un autre joueur, et vous en piochez deux à la fin de votre tour si vous contrôlez le Monolithe. Lorsque vous piochez une carte Energie, conservez-la face cachée jusqu'à ce que vous décidiez de la jouer. Si la pioche est épuisée, mélangez à nouveau les cartes défaussées pour en reconstituer une.

Vous ne pouvez jouer les carte Energie Début-de-Tour que lors de la phase de Déploiement. Pour en jouer une, annoncez aux autres joueurs que vous le faites et appliquez le contenu du texte. Une fois les instructions appliquées, placez la carte face découverte dans la pile de défausse.



Cartes Energie Bataille

Les cartes Energie bataille peuvent être jouées au cours d'une bataille, conformément à ce qu'indique le texte. Pour en jouer une, annoncez-le et suivez les instructions portées sur la carte.

Au cours d'une bataille, n'importe quel joueur peut jouer des cartes Bataille, y compris des joueurs qui n'y participent pas. L'attaquant joue des cartes Energie Bataille en premier, puis le défenseur puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du défenseur.

Cartes Mission et Mission Secrète

Vous devez conserver les cartes Mission Secrète cachées jusqu'à ce que vous remplissiez lors de votre tour les conditions pour les jouer. Les cartes Mission sont conservées dans une pile où vous pouvez piocher à chaque fois que vous gagnez une bataille, tant que vous ne jouez pas de carte Mission Secrète pour gagner cette bataille.

Les cartes Mission et Mission Secrète ne peuvent être jouées que pendant votre tour. Vous pouvez les jouer aussitôt que les objectifs spécifiés sur la carte sont atteints. Pour les jouer, annoncez-le et posez la carte face découverte en face de vous. Cette carte demeurera là pour le reste de la partie.

De nombreuses cartes Mission Secrète et toutes les cartes Missions exigent de remporter une bataille. Pour chaque bataille gagnée, vous ne pouvez jouer qu'une seule carte dont le nombre de points de victoire est indiqué sur fond rouge.

Exemple : Vous remportez une bataille dans une zone Forêt de Champignons Liquéfiés et un de vos Champignoïdes a survécu de votre côté. Vous pouvez donc jouer : Envoyez les Champignoïdes, Objectif : Forêt de Champignons Liquéfiés ou une carte Mission, mais une seule parmi ces trois cartes. Vous pouvez cependant jouer une de ces cartes et en outre Tueur de Cristallin si vous avez détruit un Cristallin lors de cette bataille, parce que le nombre de points de victoire accordé par cette dernière n'est pas écrit sur fond rouge.

Chaque carte Mission et Mission Secrète comporte au sommet le nombre de points de victoire qu'elle attribue lorsqu'elle est jouée. Dès que vous avez atteint un total de 12 points, vous avez remporté la partie.



Piochez 1 carte Energie à chaque fois que vous perdez une bataille, sur le tour d'un autre joueur. Piochez 2 cartes si vous contrôlez le Monolithe à la fin de votre tour.



Piochez une carte Mission Secrète à la fin de votre tour.



Prenez et jouez une carte Mission à chaque fois que vous gagnez une bataille, tant que vous ne jouez pas de carte Mission Secrète pour le gain de cette bataille.



GAGNER LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'une des conditions suivantes est atteinte :

- un joueur atteint au moins 12 points de victoire. Ce joueur remporte la partie.
- un joueur est éliminé du jeu. Un joueur est éliminé si sa dernière unité est détruite, s'il ne lui reste pas assez de Rubium pour acheter d'autres unités et qu'il n'ait pas non plus de cartes à défausser pour obtenir du Rubium en échange. Le joueur possédant le plus haut total de points de victoire parmi les autres remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex æquo se départagent en vérifiant celui qui contrôle le plus d'espaces. Si l'égalité persiste, le joueur possédant le plus d'unités gagne. Enfin, s'il y a toujours égalité, la partie s'achève par un match nul.

PARTIES PLUS COURTES OU PLUS LONGUES

Vous pouvez jouer en 10 PV pour des parties plus courtes, ou en 14 PV pour des parties plus longues.

JEU EN EQUIPES

Pour jouer à 4 en équipe, mettez le jeu en place comme pour une partie normale à 4 joueurs. Formez deux équipes de 2 joueurs, les partenaires étant en vis-à-vis (vos adversaires se trouvent donc à votre gauche et à votre droite).

Au lieu de joueur en 12 points de victoire, la première équipe qui totalise 20 points de victoire remporte la partie.

A la fin de votre tour, votre partenaire peut vous passer une de ses cartes, n'importe laquelle, face cachée. Vous ajoutez cette carte à votre main.

Si vous vous déplacez dans un espace qui contient des unités appartenant à votre partenaire, vous ne combattez pas, mais cet espace est en conflit et aucun des joueurs ne gagne de Rubium pour une mine présente dans cet espace. Si une de vos unités peut se déplacer de plus d'un espace lors de votre tour, elle peut traverser des espaces occupés par des unités de votre partenaire, à moins que cet espace ne contienne des unités ennemies.

Les conversations sont autorisées, mais doivent rester publiques. De la même façon, si vous montrez une carte à votre partenaire, vous devez aussi la montrer à vos adversaires (mis à part la carte transmise à la fin du tour).

Si un joueur est éliminé, son partenaire peut continuer la partie et peut encore gagner la partie pour l'équipe. Les points de victoire accumulés par le joueur éliminé s'ajoutent toujours au total de l'équipe.



QUESTIONS?

U.S., Canada, Asia Pacific, and Latin America:

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A.

1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-206-624-0933 (outside the U.S.)

custserv@wizards.com

U.K., Eire, and South Africa:

Wizards of the Coast, Inc., Consumer Affairs

P.O. Box 43, Caswell Way,

Newport NP19 4YD, GREAT BRITAIN

+ 800 22 427276

wizards@hasbro.co.uk

All Other European Countries:

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium

't Hofveld 6D, B-1702 Groot-Bijgaarden, BELGIUM

+32.70.233.277

custserv@hasbro.co.uk

avalonhill.com

We recommend that you retain our address for future reference.

CREDITS

Designer: **Charlie Catino**

Developer: **Bill McQuillan**

Editor: **Blaise Selby**

Art Director: **Peter Whitley**

Graphic Designer: **Scott Okumura**

Cover Illustration: **Anthony Waters**

Production: **Kay McKee and Teresa Newby**

Brand Manager: **Linda Cox**

Playtesters: **Mons Johnson, Scott Larabee, Alan Comer, Devin Low, Ryan Miller, Matt Stevens, Mike Donais, Martin Durham, Steve Winter, Andy Heckt, Andy Collins, Gwendolyn F.M. Kestrel, Cal Moore, Brandon Bozzi, Monique Catino, and Bill Rose.**

Thanks to **Paul Bazakas, Martin Durham, Brian Hart, Mary Kirchoff, Rachel Kirkman, Kim Lundstrom, and Steve Winter.**

The game designer would like to dedicate this game to the memory of Paul Randles. "Every day is Christmas!"

Color of parts may vary from those pictured. ©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Nexus Ops, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. Avalon Hill, Hasbro, and their logos are trademarks of Hasbro, Inc. ® denotes Reg. U.S. Pat. & ™ Office. All rights reserved. PRINTED AND ASSEMBLED IN THE U.S.A. DICE AND PLASTIC PIECES MADE IN CHINA.