

---

# Planet Masters

Designed by Toco (Tommy De Coninck) <http://www.toco.be/pm>  
traduction par Benjbubu

---

5 février 2013

**P**lanet Masters est un jeu de dés de conquête et de guerre. Il regroupe des mécanismes de jeux de plateau dans un jeu de dés compact et fluide. Les joueurs devront jeter des dés pour acquérir des ressources et du pouvoir. Les ressources seront utilisées pour développer des armes utiles la conquête de nouvelles planètes.

## Généralités

Le jeu se joue de 2 à 8 joueurs et nécessite 10-30 minutes pour une partie.

## Matériel

Pour jouer vous aurez besoin par joueur :

- 4 dés 6 (de préférence un noir, un blanc et 2 rouges)
- 2 templates (un pour les planètes, un pour les armes)

Le dé noir représentera votre planète mère, le blanc une planète neutre, les rouges vos armes. Les templates sont disponibles à la fin du document

## Conditions de victoire

Un joueur gagne la partie si :

- il possède un nombre total de planètes égal au nombre total de joueurs + 1 (planète mère incluse)
- les planètes sont toutes sur **Influence** ou **Ressource** sur le template

Les 2 conditions doivent être bien entendues réunies pour que le joueur soit déclaré vainqueur

## Installation du jeu

Chaque joueur récupère ses templates et ses dés. Les dés rouges (armes) sont mis de côté car vous commencez sans aucune arme!

Les dés blancs (planètes) sont mis au centre de la table. Ils représentent des planètes neutres, et forment la galaxie.

Chaque joueur choisit ensuite une race à jouer.

Enfin, chaque joueur lance le dé noir représentant sa planète mère et le pose dans l'espace correspondant sur le template. (on dit que le dé est actif sur...)

## Description des templates

Comme vous pourrez le constater, en fonction du dé, les résultats vous apportent différents bonus. Voici un récapitulatif :

	Planète mère	Planète neutre	Armes
1	Trait racial	Épuisé	Croiseur
2	Transporteur	Ressource	Cuirassé
3	Ressource	Ressource	Station Orbitale
4	Ressource	Ressource	Transporteur
5	Influence	Influence	Défense planétaire
6	Infanterie	Infanterie	Chasseurs

Pour rappel : la Planète mère est le dé **noir**, la Planète neutre est le dé **blanc** et les Armes sont les dés **rouges**

## Explication templates

### Planètes

- **Épuisé** : Pas d'effet dans le jeu
- **Infanterie** : quand elle est active, il ajoute +1 à votre Pouvoir Total mais seulement en défense
- **Influence** : elle est utilisée pour la politique. Chaque dé actif compte 1 vote supplémentaire pour la phase de jeu "Vote".
- **Ressource** : quand elle est active, vous pouvez dépenser une ressource pendant votre phase de construction

### Armes

- **Croiseur** : quand il est actif, ajoutez 1 à votre Pouvoir Total  
*Les croiseurs forment la base de toute flotte. Ils ont une bonne puissance de feu sans sacrifice de vitesse ou de manoeuvrabilité*
- **Cuirassé** : quand il est actif, ajoutez 2 à votre Pouvoir Total  
*L'incarnation du pouvoir juste avant la Station Orbitale. La réputation du cuirassé est sans égale. Sa puissance de feu est idéale pour votre flotte personnelle*
- **Station Orbitale** : quand il est actif, ajoutez 3 à votre Pouvoir Total  
*C'est l'arme de combat spatiale ultime dans la galaxie. Elle est composée d'une base d'opérations mobiles avec une puissance de feu considérable. La simple vue de cette gigantesque installation fait fuir les ennemis. Son pouvoir de destruction surpasse tout ce qui existe actuellement.*
- **Chasseurs** : quand il est actif, ajoutez 1 à votre Pouvoir Total, seulement en défense  
*Une nuée de chasseurs qui noie l'ennemi sous des pluies de missiles. Dénués de moteur FTL, ils sont utilisés pour la défense des planètes*
- **Défenses Planétaires** : quand il est actif, ajoutez 2 à votre Pouvoir Total, seulement en défense  
*Cette installation procure un bouclier planétaire pour endiguer les vagues de bombardement.*
- **Transporteur** : quand vous jetez un dé avec ce résultat, gagnez une planète de la galaxie  
*Pour étendre votre empire, vous aurez besoin de ces vaisseaux contenant hommes et matériaux.*

## Races et traits spécifiques

Chaque planète mère (dé noir) dispose d'une case **Trait Racial** lorsque vous obtenez 1 avec votre lancer. 6 races sont disponibles pour le moment (en attendant les extensions) :

### Terre

Les hommes, conquérant par nature, sont souvent en conflit pour gagner toujours plus de territoires. En contrepartie, ils ont toujours à disposition de nombreuses troupes prêtes à combattre. Ils disposent de l'**Infanterie Éclair**. Cette unité spéciale ajoute +2 à votre Pouvoir Total mais seulement en défense.

### Mors

Les Mors sont issues d'une souche humaine séparée depuis des générations maintenant. Centré sur la production industrielle, leur trait racial est **Ressource**, qui vous permet de dépenser une ressource par tour.

### Roach

Les Roachs sont une race insectoïde qui se multiplie tellement rapidement qu'ils sont toujours en recherche de nouvelles planètes. Leur trait racial est donc un **Transporteur**, qui vous permet de recevoir une planète depuis la galaxie.

### Pacal

La race Pacal sont une race de diplomates et très influent en politique. Leur trait racial est donc **Influence**, qui vous permet de gagner un vote supplémentaire lors de la phase de vote

### Matriks

Les Matriks sont des cyborgs. Unis par le réseau et leurs inventions, ils sont terriblement avancés dans ce domaine et disposent **Chasseurs Experts**. Ceux-ci vous ajoutent +2 à votre Pouvoir Total mais seulement en défense.

### Freebooters

Les Freebooters ne sont pas à proprement parler une race. C'est une alliance de pirates et de rebelles qui sont à la recherche du profit en permanence. Cherchant des cibles faciles en permanence, leur trait racial est le **Croiseur**, qui vous ajoute +1 à votre Pouvoir Total

## Déroutement d'un tour

Un tour se divise en 3 phases : la phase de construction, la phase de management, la phase de conquête/vote. Chaque joueur joue ses 3 phases avant de passer à l'autre joueur

### 1 - Phase de Construction

Pendant la phase de construction, vous pouvez effectuer les actions suivantes si vous avez un dé **Ressource** actif :

- **Construire** Dépenser 1 ressource : prenez un nouveau dé rouge "Armes" et lancez le immédiatement pour le placer sur le template
- **Reconstruire** Dépenser 1 ressource pour relancer un dé rouge "Armes" que vous possédez.

**Règle de la maintenance de la flotte : Vous ne pouvez avoir qu'un seul dé "Armes" par planète**

*Note :Le mot dépenser est virtuel. Chaque dé Ressource vous donne l'accès à 1 action construire ou re-construire. Les points ne se cumulent pas.*

### 2 - Phase de Management

Vous avez la **possibilité** de relancer vos dés de planètes (plante mère incluse)

*Note :Les planètes conquises ce tour-ci via un Transporteur ne peuvent pas être relancées.*

### 3 - Phase de Conquête/Vote

Pendant votre tour, vous choisissez de conquérir ou de voter.

#### La Conquête

Si vous attaquez, faites la somme de votre Pouvoir Total. Si votre Pouvoir Total (en attaque) est supérieur à celui de votre adversaire (en défense) : vous gagnez la bataille!

**Immunité** : De part la politique, si le défenseur a plus d'**Influence** que l'attaquant, le défenseur peut choisir d'annuler l'attaque.

Un attaquant vainqueur choisit l'une des 3 options suivantes :

- **Invasion** Vous capturez l'une des planètes (dé blanc) du défenseur. Lancez le et placez le sur le template (supprimez les armes du défenseur pour s'accorder avec la règle de la maintenance de la flotte (voir plus haut phase de construction))
- **Destruction** Choisissez une Arme du défenseur (dé rouge) et enlevez le.
- **Pression Diplomatique** Forcez le défenseur à relancer son dé de planète mère (noir) immédiatement (le résultat Transporteur n'a aucun effet)

#### Le Vote

Si vous ne choisissez pas d'attaquer, dans ce cas : vous votez.

**Choisissez un joueur. Si le vote passe, ce joueur perd une Arme (dé rouge) de son choix.**

Chaque joueur vote en faveur ou contre le joueur ciblé. Chaque joueur génère un vote et ajoute un vote supplémentaire par "Influence" activé. Il faut une majorité pour que le vote passe.

## Règles optionnelles

Ces règles sont issues des extensions *Stars of Hope* et *Shattered Throne*. Elles rajoutent les règles concernant la technologie et la politique. Vous pouvez jouer avec seulement l'une d'entre elles ou toutes les ajouter en même temps!

### Les Technologies

Pour jouer avec cette variante, vous aurez besoin d'un dé supplémentaire (bleu de préférence) par joueur et du template correspondant.

Vous devez dépenser **2 Ressources** pour recevoir le dé de Technologie. Une fois récupéré, lancez le dé et placez le sur le template. Vous ne pouvez avoir qu'une seule technologie au cours de la partie. Bien entendu, vous avez le droit de dépenser 2 Ressources pendant la phase de construction pour relancer le dé de Technologie.

1. **Chasseurs Avancés** Vos chasseurs peuvent ajouter leur Pouvoir Total quand vous attaquez
2. **Terraformation** Vous pouvez ajouter 1 ressource supplémentaire par dé activé
3. **Canon d'assaut** Vos croiseurs et cuirassés gagnent un bonus de +1 à leur Pouvoir Total
4. **Canon Longue Portée** Vos Défenses planétaires peuvent ajouter leur Pouvoir Total quand vous attaquez
5. **Chambres de Stases** Lorsque vous obtenez ce dé ET si vous disposez d'un croiseur ou d'un cuirassé, alors gagnez une planète de la galaxie (dé blanc)
6. **Défecteur Sonique** Passez la phase de conquête/vote pour relancer le dé noir de la planète mère d'un adversaire

### La politique

Pour jouer cette variante, vous aurez besoin d'un seul dé supplémentaire (d'une couleur différente, mauve par exemple). En effet, les conséquences de ce dé sont pour tous les joueurs et chacun a la possibilité de le lancer.

Posez le template et le dé de côté : aucun acte politique n'est actif en début de partie.

Vous pouvez choisir de passer votre phase de conquête/vote pour lancer le dé Politique. Le résultat est persistant tant que le dé n'a pas été

relancé.

1. **Cessez-le-feu** La phase de conquête n'existe plus (mais le vote reste possible)
2. **Censure du Conseil** La phase de vote n'existe plus (mais la conquête reste possible)
3. **Régulations des Flottes** La phase de construction n'existe plus
4. **Conscription Planétaire** La phase de management n'existe plus
5. **Taxe sur les vaisseaux** Les Ressources comptent également comme de l'Influence (si vous avez un dé actif Ressource, celui vaut également un dé Influence activé)
6. **Politique Martiale** L'influence compte également comme des Ressources (voir exemple précédent)

## Exploration

Pour ces règles, vous avez besoin d'un seul dé en plus pour toute la partie.

### Secteurs Inconnus

Chaque fois que vous attaquez un adversaire, le fait de vous déplacer dans l'espace peut parfois tourner en votre faveur...ou l'inverse!

Avant le combat, lancez un dé et appliquez les effets suivants :

1. **Espace Vide** Voyage sans encombres! Pas d'effet!
2. **Trou de Ver** Vous rejouez immédiatement à la fin du tour!
3. **Astéroïdes** Vous perdez un dé Armes (rouge) de votre choix immédiatement
4. **Nébuleuse** Le défenseur gagne +2 à son Pouvoir Total
5. **SuperNova** Votre tour s'arrête. Le joueur suivant commence tout de suite.
6. **Tempête Électro-magnétique** Pendant ce tour, tous les chasseurs et croiseurs ont 0 en Pouvoir.

Les effets s'appliquent avant le combat et votre action de conquête doit être obligatoirement résolue (sauf en cas de SuperNova).

### Deep Space

Lorsque vous récupérez une nouvelle planète, lancez un dé et résolvez les effets :

1. **Annexe Paisible** Aucun effet
2. **Société développée** Recevez ou relancez (si vous en avez déjà un) un dé Technologie
3. **Radiation** Perdez toutes vos Armes (dé rouge)
4. **Les Anciens** La planète conquise est placée directement sur Influence au lieu de lancer le dé
5. **Colons** La planète conquise est placée directement sur Infanterie au lieu de lancer le dé
6. **Société Industrielle** La planète conquise est placée directement sur Ressource au lieu de lancer le dé

## Comment lancer vos dés

Lorsque vous lancez un dé, attendez bien qu'il s'arrête de lui-même :)

Regardez le résultat puis placez le sur le template.

*Par exemple, vous souhaitez relancer le dé noir de votre planète mère. Le résultat est 2. Vous le prenez et le placez sur la case correspondante. Vous voyez que c'est un Transporteur.*

*Pour continuer notre exemple, en suivant les règles, quand vous obtenez le Transporteur, vous récupérez un dé planète blanc de la galaxie et vous le lancez pour le placer sur le template. Disons que le résultat est 4. Vous voyez que l'icône est grise. Cela signifie que l'on peut placer soit un dé blanc ou noir. Contrairement au résultat 2 o le gain est un transporteur si c'est le dé noir ou une ressource si c'est le dé blanc*

# Templates