

# Race For The Galaxy – partie II.

Ce second article sur le jeu de cartes Race For the Galaxy est consacré à la présentation des mécanismes et des règles de jeu. A vos harnais, le décollage est imminent.

Comment gagne-t-on?

On gagne en accumulant des points de victoire. Ces points sont obtenus en développant son empire (colonisation de planètes, développements technologiques, militaires ou économiques) et/ou en réalisant des transactions commerciales. Les points de victoire sont notés sur les cartes dans un hexagone ou sont des pions gagnés lors de la phase de consommation.

Points de victoire sur une carte et en pions 1, 5 et 10

A quoi ressemble une partie?

Au début du jeu un pot commun de points de victoire est formé: 12 points par joueur. Les joueurs reçoivent un set de 7 cartes action, une main de départ ainsi qu'un monde de départ posé.

Cartes action du joueur rouge.

Les mondes de départ sont attribués de manière aléatoire parmi les mondes pourtant un grand numéro dans un carré bleu ou rouge situé en bas à droite des cartes.

Main de départ: le monde de départ à droite et la main de quatre cartes correspondantes.

Pour les premières parties, chaque monde de départ est associé à quatre cartes portant le même numéro en jaune situé en bas à droite des cartes.

Le jeu est décomposé en tours eux-mêmes divisés en phases. Les phases représentent les actions accordées aux joueurs. Les joueurs devront au début de chaque tours poser une carte action de leur choix.

Les icônes représentant les différentes phases. Il existe 6 phases ou actions qui apparaissent dans le jeu dans l'ordre de leur numéro et si au moins un joueur l'a choisi.

I Exploration: cette action permet de récupérer une carte au choix parmi deux distribuées.

II Développement: permet de poser un développement

III Coloniser une planète militairement ou pacifiquement

\$ Vendre puis Consommer

IV Consommer

V Produire des ressources.

Le jeu s'arrête quand un joueur a posé 12 cartes ou quand tous les points de consommation ont été utilisés. Il n'y a donc pas de nombres de tours fixés, il variera d'une partie à l'autre.

A quoi ressemble une carte et comment la lire?

Il y a deux types de cartes: les développements (symbole losange) et les planètes (symbole rond).

Icones d'une carte développement et d'une carte planète.

Les planètes sont divisées en trois familles:

les mondes de productions (pleine couleur)

les mondes de trouvailles (halo colorées)

les mondes « neutres » gris

Mondes de trouvailles, mondes de production et mondes neutres

La couleur des mondes reflète leur origine et aussi leur valeur:

bleu: monde de consommation et production de nouveautés

marron: monde de consommation et production de produits rares

vert: monde de consommation et production de produits d'origine génétique

jaune: monde de consommation et production de produits d'origine alien

Un monde de trouvaille arrive en jeu avec une ressource. Une ressource est symbolisée par une carte posée face cachée sur le monde de trouvaille. Un monde de production ne sera recouvert d'une carte (i.e. une ressource) qu'après qu'un joueur ait posé l'action V Produire.

Monde de trouvaille avec sa ressource.

Chaque famille est également divisé en deux sous-familles: les mondes militaires et les mondes civils. Les mondes civils ont des numéros noirs cerclés de noir, les mondes militaires des numéros rouges cerclés de rouge.

Les différents mondes militaires.

Toutes les combinaisons possibles sont disponibles:

Chaque carte possède 6 lignes numérotées de I à V + une ligne \$. Les symboles sur chaque ligne donne les bonus accordés lors des différentes phases du jeu.

Comment pose-t-on des cartes?

Les planètes et les développements qui constituent son empire sont posées en payant un coût variable en fonction de ses pouvoirs. Le coût se paie en cartes. La gestion de son jeu va donc dépendre d'un équilibre entre les cartes récoltées au cours du jeu et les cartes dépensées. Le coût d'une carte est noté sur les cartes dans un losange ou un cercle.

Exemple:

Avec la main de la photo suivante, poser la carte Lost Species Ark World coûte 5 cartes. Si je la pose, je devrai me défausser de 5 autres cartes de ma main. Il ne me restera donc plus rien en main.

La pose du monde vert me coûte toutes les autres cartes de ma main.

Il est possible d'avoir des réductions de coûts si on a déjà posé des cartes accordant une réduction:

Réduction d'une carte pour un développement.

Réduction de deux cartes pour la pose d'une planète.

La réduction pour la colonisation peut être générale comme le symbole précédent ou limitée à une couleur comme le montre les symboles suivants.

Réduction d'une carte pour la pose d'un monde marron.

Les mondes militaires ne nécessitent pas de cartes pour être joués mais ont une force militaire. La force militaire est notée à la ligne III des cartes. Elle donne un bonus ou un malus. Ces bonus/malus sont cumulables. On ne peut poser des cartes militaires que si on possède un bonus militaire supérieur au coût militaire de la carte.

Bonus militaire de +1.

Tout comme la réduction du coût pour la colonisation d'un monde civil, il existe des bonus militaires s'appliquant à toutes les planètes (chiffre rouge sur fond blanc) ou spécialisés à un type de planètes (chiffre rouge sur fond coloré).

Bonus donnant un bonus de -2 cartes pour la pose d'un monde alien (jaune) et donnant un bonus militaire de +2 pour coloniser un monde militaire jaune.

Il y a des bonus sur les cartes qui permettent de transformer un monde civil en monde militaire et inversement. On considère alors et pour la phase de colonisation soit:

le chiffre rouge comme noir et on paye le coût en cartes

le chiffre noir comme rouge et on doit avoir une puissance militaire suffisante pour poser le monde visé.

Les symboles suivants sont:

Transformation d'un monde militaire en monde civil lors de la conquête avec une réduction de 1 carte. Ce bonus ne s'applique pas aux planètes jaunes

Transformation d'un monde civil en monde militaire avec une réduction de 2 de la force militaire du monde colonisé.

Alors comment, récupère-t-on des cartes et quand puis-je en poser?

La pioche de cartes est la phase primordiale du jeu: la recherche d'un moteur de pioche efficace est la clé de la victoire. Pour poser ou piocher des cartes il va falloir réaliser des actions. On ne peut choisir qu'une action par tour (deux actions si on joue à deux joueurs).

Les phases II et III permettent de poser des cartes dans son tableau.

Les phases I et \$-vendre permettent de récupérer des cartes à tous les coups. En phase I, tous les joueurs reçoivent deux cartes et en garde une de leur choix. La phase \$-vendre permet au joueur d'échanger une ressource contre des cartes.

Il existe cependant bien d'autres façons de gagner des cartes: c'est la richesse de ce jeu.

Comment produire des ressources et comment les utiliser?

Comme nous l'avons vu à la question précédente, la phase \$-Vente permet de convertir une ressource en cartes. Les ressources sont des cartes prise de la pioche et placées face cachée sur le monde qui les a produites. Ces ressources apparaissent de deux façons:

soit elles proviennent d'un monde de trouvaillie et sont arrivées en jeu quand ce monde a été posé

soit elles proviennent d'un monde de production et dans ce cas elles ont été placées sur ces mondes lors d'une phase V-Production.

La phase production permet à tous les joueurs possédant des mondes production de produire une ressource par monde. Les mondes qui produisent ont une icône à la ligne V:

icone de production sur un monde de production, sur un monde trouvailla.

Un monde de trouvailla peut produire une ressource si une icone est présente sur sa ligne V (cf image précédente).

Les ressources sont utilisées en phase \$-Vente et en phase IV-Consommation.

Lors d'une phase \$-Vente, le vendeur doit vendre une ressource au prix indiqué sur la carte action:

2 cartes contre une nouveauté (bleu)

3 cartes contre ressource rare (marron)

4 cartes contre une ressource génétique (vert)

5 cartes contre ressource alien (jaune)).

Le joueur ne vendre qu'une seule ressource par tour.

Pour un joueur, le prix des ressources vendues peut varier en fonction des pouvoirs décrits à la ligne \$ de ses cartes en jeu:

Permet de piocher une carte supplémentaire par vente

Les pouvoirs de vente peuvent être spécialisés et limités à une couleur:

Permet de piocher 1 carte supplémentaire si on vend une ressource verte.

La phase \$-Vente est toujours suivie d'une phase IV-Consommation.

La phase IV-Consommation est obligatoire pour tous les joueurs.

Lors de cette phase, les joueurs consomment leurs ressources en échange de points de victoire et/ou de cartes. Pour cela, ils utilisent le pouvoir de consommation des cartes qu'ils ont posé.

Ces pouvoirs sont symbolisés à la ligne IV des cartes:

Consommation d'une ressource contre 1 PV

Consommation d'une ressource contre 1 PV + 1 carte

Consommation d'une ressource contre 2 cartes

Les pouvoirs de consommation peuvent être spécialisés et limités à une couleur:

Consommation d'une ressource marron contre 1 PV + 2 cartes, consommation d'une ressource bleu contre 1 PV.

Si un joueur ne possède aucune carte lui donnant un pouvoir de consommation (aucun symbole sur aucune ligne IV), alors il ne peut pas consommer.

Un pouvoir de consommation ne peut être utilisé qu'une seule fois, sauf si la carte indique le contraire. Par exemple sur la photo précédente, la consommation bleue peut être utilisée 2 fois.

Un joueur doit toujours consommer au maximum de ses possibilités.

Quel est l'intérêt de choisir une action?

Choisir une action permet à tous les joueurs de la réaliser. Seules les actions sélectionnées au cours d'un tour (une par joueur) sont jouées. Ainsi toutes les actions ne seront pas jouées tous les tours. Un bonus est accordé au(x) joueur(s) qui a(ont) posé la carte action correspondante.

Exploration: deux bonus suivant la carte action choisie: tirer trois cartes en gardant deux, ou piocher sept cartes en gardant une.

Développement: payer une carte de moins pour poser un développement.

Coloniser: piocher une carte après avoir posé une planète.

La vente \$ est un bonus qui n'est réalisable que par les joueurs ayant choisi la carte vente.

La consommation avec un bonus de x2 double les points de victoire ainsi obtenus.

Produire: permet de produire sur un monde le trouvailla de votre choix.

Un joueur possédant plusieurs pouvoirs de consommation, choisit les pouvoirs qu'il veut utiliser et l'ordre dans lequel il les joue.

Est-ce tout?

Et non, j'ai gardé le meilleur pour la fin. Les cartes ultimes du jeu: les développements à 6.

Ils présentent sous la forme d'un développement, ils coûtent 6 cartes à poser, ils ont un point d'interrogation à la place du nombre des points de victoire.

Développements à 6

Ces développements sont importants car, ils coûtent chers à poser mais peuvent rapporter énormément de points de victoire. Ces points sont calculés à la fin de la partie et dépendent des cartes posées. Des développements vont ainsi récompenser les mondes bleus, les mondes marrons, les mondes productions, les développements, les bonus militaires....

Ces développements utilisent aussi des symboles particuliers, les appartenances à une civilisation particulière. Il existe cinq

civilisations: Impérium, Rebelles, Aliens, Elevée, Terraformeurs. Tous les cartes n'appartiennent pas forcément à une civilisation. Le nom de la civilisation est noté dans le titre de la carte. De plus, les mondes Rebelles possèdent un petit rond rose à droite de leur cout et les mondes Elevées ont un symbole chromosome en vert à droite de leur point de victoire.

Les différentes civilisations

A suivre un exemple de partie... Cliquez ici !

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le vendredi 7 août 2009**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11193-race-for-the-galaxy-partie-ii.html>