

# CONQUÊTES ET COLONIES

Dans l'univers de Perry RHODAN

Auteur :Patrick BRAUD

C'est un jeu d'une à deux heures (en fonction du nombre de joueurs et de la fin choisie), de deux à cinq joueurs, à partir de 12 ans.

## CONTENU :

1 plateau, 28 cartes « évènement », 30 cartes « technologie », 192 cartes « colon », 5 tablettes « technologies/évènements », 5 pions « temps », 5 pions « fusée » et 5X16 pions « cité ».

## BUT DU JEU :

Avoir le plus de points de victoire en construisant des cités, en collectionnant des colons et en faisant progresser ses différentes technologies.

Il y a cinq possibilités de fin de jeu : (1) plus de pioche, (2) tous les pions « cité » d'un joueur sont posés, (3) un joueur a atteint le troisième niveau dans toutes ses technologies, (4) la dernière planète libre vient de recevoir un pion « cité » (5) les trois planètes centrales et ses deux bases de défenses représentant le pouvoir d'Arkonis sont pris.

## PRINCIPE :

Il faut se déplacer de planète en planète afin de collecter des cartes de colons et/ou d'évènements. Lorsque vous avez trois colons d'une même planète, vous pouvez y construire une cité

Vous pouvez construire plusieurs cités sur une même planète. Deux et vous ne pouvez plus être attaqué, trois et vous augmentez une de vos technologies.

Ces colons ont de plus des spécialités : la nourriture, l'extraction de minerai et/ou l'industrie. Si les trois colons qui vous ont servi à construire votre cité représentent l'ensemble de ces spécialités, vous pouvez augmenter d'un niveau l'une de vos technologies qui sont la défense, la capacité de transport et la vitesse de déplacement. Si les trois colons ont comme spécialité la nourriture, vous pouvez prendre gratuitement une nouvelle carte de la pioche.

La seule façon pour un autre joueur de construire aussi une cité sur une de vos planètes est de prendre votre place en vous attaquant.

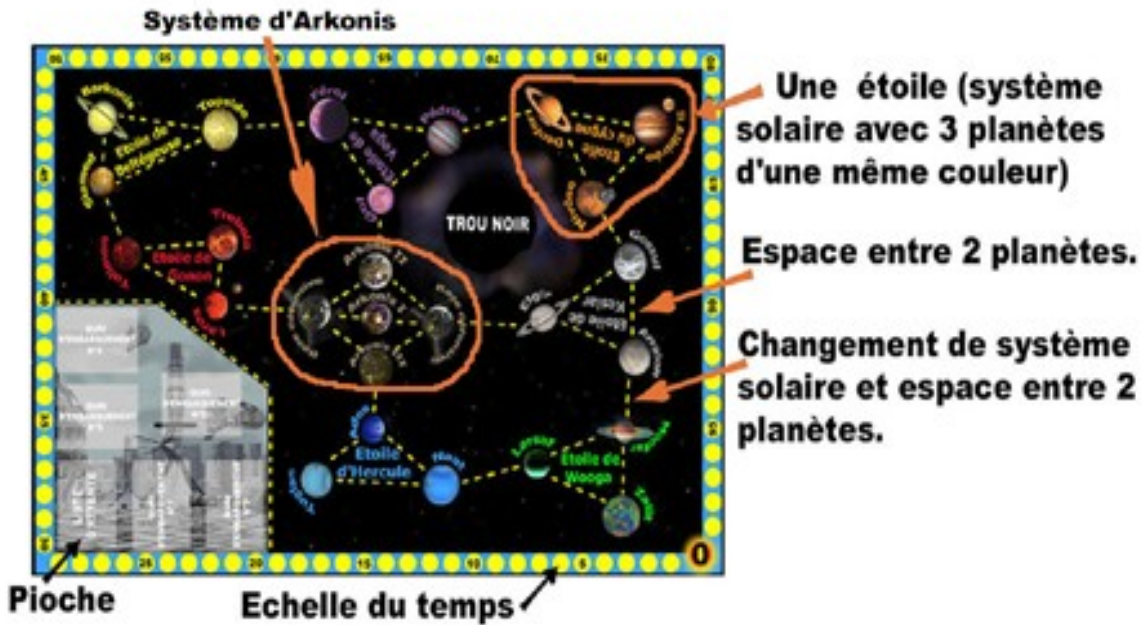
Vous commencez le jeu en étant au niveau zéro dans chacune de vos technologies. Vous allez donc mal vous défendre en cas d'attaque, transporter peu de colons (prendre une carte par tour) et vous déplacer lentement. Il vous faudra alors choisir quelle catégorie faire progresser en priorité.

Lorsque vous êtes propriétaire des trois planètes d'un même système solaire (il y en a sept plus le système d'Arkonis) tout joueur qui passe par là doit vous donner une carte. De plus vous pouvez à partir de ce moment là, aller attaquer une des planètes d'Arkonis.

L'originalité du tour de jeu, tout comme le jeu « Jenseits von Theben » (Thèbes) de Peter Prinz, vient du fait que chaque action représente du temps passé. Chaque joueur avance donc son pion du nombre de mois dépensés par son action, sur la piste du bord du plateau et c'est celui qui a le moins avancé qui prend la main.

Pour finir de se plonger dans l'univers « perry Rhodan », toutes les cartes « évènements » font référence à des faits majeurs de la saga, sans empêcher ceux qui ne connaissent pas de s'amuser.

# Le matériel



**Pions "fusée"**



**Pions "temps"**



**Pions "cité"**



**dé à 6 faces**



**Cartes "technologie"**



**Cartes "événement"**



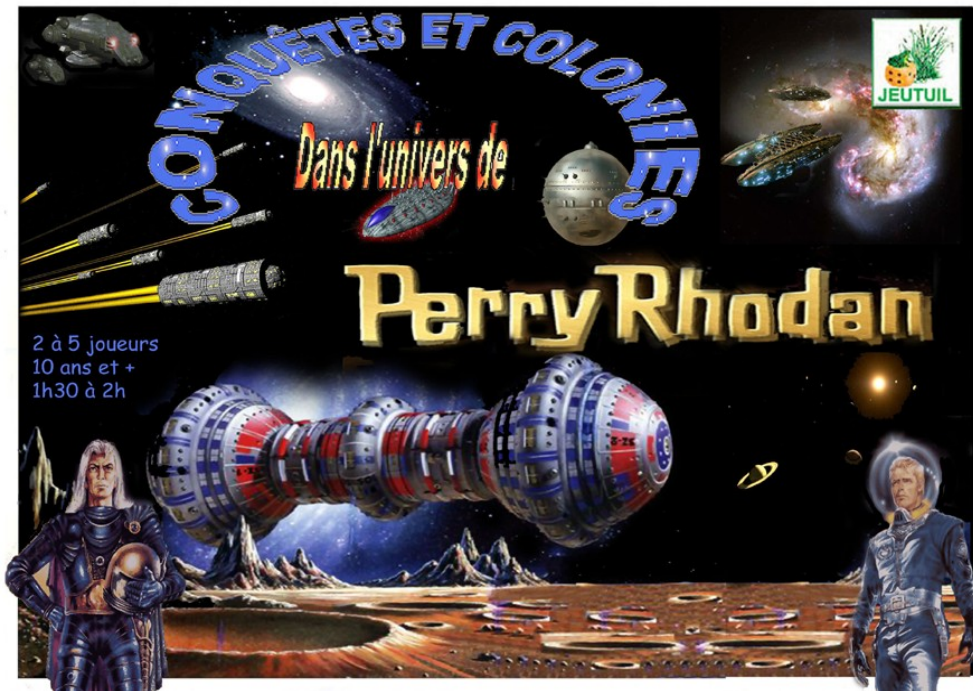
**Cartes "colon"**



**Tablettes technologies/événements**



## La boîte



## La mise en place du jeu

