Nexus Ops
Traduction non officielle des règles

C. Catino - Avalon Hill

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 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 spéciments 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...

Avertissement du traducteur : dans les règles suivantes, les termes spécifiques au jeu et qui se retrouvent sur le matériel n'ont pas été traduits, mais laissés à l'identique. Par exemple, Human reste écrit ainsi et n'a pas été traduit en Humain. Le texte des cartes a été traduit séparemment et peut être trouvé à l'adresse suivante : `http://www.boardgamegeek.com/fileinfo.php?fileid=15891`.

But du jeu

Vous êtes le commandant d'une force spéciale envoyée sur une lune extra-terrestre[1]. 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.

[1] Des esprits chagrins remarqueront sans doute que même notre bonne vieille Lune à nous est également extra-terrestre ; passons.

Présentation du matériel

NdT : Cette partie n'est pas présente en tant que telle dans les règles originales ; elle a été rajoutée pour regrouper des illustrations concernant divers éléments du jeu qui étaient présentées progressivement dans les règles d'origine. Les images présentées sont issues du site `http://www.boardgamegeek.com/`.



FIG. 1 – Aperçu du jeu présentant diverses unités en place, les tuiles d'exploration non découvertes, le monolithe, les différents types d'hexagones.



FIG. 2 – Aperçu de l'aide de jeu (la traduction en est donnée en fin de règles).



FIG. 3 – Espaces bases du joueur bleu. De gauche à droite, on reconnait les types d'espace suivants : Crystal Spires, Rock Plain et Liquifungus Forest. Les chiffres dans les triangles (mines) indique le revenu en rubium généré par cet espace en fin de tour si des unités adéquates sont présentes (Humans, Fungoids et Crystallines).



FIG. 4 – Dernier type d'espace (outre le Monolithe, visible dans la figure 1 : Magma Pool. On voit le pictogramme qui indique que les unités de type Human ne peuvent y entrer.



FIG. 5 – Présentation des différentes unités : de gauche à droite, Human, Fungoid, Crystalline, Rock Strider, Lava Leaper, Rubium Dragon. Cet ordre est l'ordre inverse dans lequel les unités combattent (voir en fin de règles la traduction des propriétés spéciales des différentes unités).



FIG. 6 – Petite vue d'ensemble en cours de partie. On voit sur certains espaces les mines de rubium (de valeur 1 ou 2) apportées par certaines tuiles d'exploration.

Mise en place

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 l'aide de jeu correspondante.
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-dessous.
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.

Comment jouer

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. **Combats.** Menez un round de combat pour toutes les batailles dans lesquelles vous êtes impliqués.
5. **Revenus.** Vos mines de rubium exploitées vous rapportent.

6. **Pioche de cartes.** Piochez une carte Mission Secrète. Si vous contrôlez le Monolithe, piochez deux cartes Energie.

Exceptions aux règles
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.

1 Déploiement

Chaque unité à un coût qui doit être payé en rubium ; ce coût est indiqué dans l'aide de jeu. 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 défaussez cette carte face visible à côté de la pile de cartes Energie.

2 Déplacement

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 Rock Striders 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 Humans dans les Magma Pool et les trois unités les moins chères sur le Monolith). 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.

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

Espace en conflit
Un espace est dit en conflit si plus d'un joueur y possède des unités.

2.1 Retraite

Si certaines de vos unités commencent le tour dans un espace en conflit, 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 en conflit pour s'engager dans une nouvelle bataille.

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.

Le souffle délétère du dragon

À la fin de la phase de mouvement, si vous possédez un Rubium Dragon dans un espace sous votre contrôle, il peut souffler son plasma vers un espace adjacent.

Pour ce faire, désignez l'espace dans lequel le dragon souffle son plasma et lancez un dé. Si vous obtenez 4 ou plus, le joueur possédant des unités dans cet espace choisit celle qu'il perd parmi celles-ci. Si plusieurs joueurs ont des unités dans cet espace, choisissez le joueur qui doit subir une perte après avoir lancé le dé.

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

4 Combats

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

4.1 Ordre des unités dans les batailles

Les unités combattent dans un ordre bien défini indiqué dans l'aide de jeu individuelle. Cet ordre va de la droite vers la gauche : tous les Rubium Dragons attaquent en premier, puis les Lava Leapers 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. 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 ([hits on]) sur l'aide de jeu dans la colonne de l'unité (par exemple, un Rock Strider 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).

Vous combattez un adversaire et vous avez chacun un Rubium Dragon 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 Humans de cet espace comme perte. Ce Human est sorti du plateau et ne pourra pas attaquer, ayant été détruit avant, lorsque viendra pour les Humans le tour de combattre.

Exemple : Dans l'exemple ci-dessus, supposons que vous avez tous deux obtenus un lancé supérieur ou égal à 2 et que vous choisissiez votre Dragon comme perte. Votre adversaire doit quand même subir une perte.

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.

4.2 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).

Ordre des décisions

Le joueur dont c'est le tour choisit toujours en premier, comme pour décider quelle unité il enlève en tant que perte ou s'il joue ou non une carte Energie.

- 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 Energize. Si vous attaquez lors de votre tour et que vous perdez toutes vos unités dans la bataille, vous n epiochez pas de carte Energize et votre adversaire ne peut pas joueur 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 Human, un Fungoid ou un Crystalline 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 de cartes

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 Rock Plains que n'importe quel autre joueur et que vous piochiez la carte Dominate the Plains, vous pouvez la jouer immédiatement.
- Piochez deux cartes Energize si vous avez le contrôle du Monolith. Gardez les cachées jusqu'à ce que vous vous en serviez.

Cartes

Il y a trois types de cartes : Energize, Secret Mission et Mission. Vous pouvez défausser les cartes Energize et Secret Mission 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 Energize

On peut obtenir des cartes Energiez de deux 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 Monolith. Lorsque vous piochez une carte Energize, conservez-la face cachée jusqu'à ce que vous décidiez de la jouer. Si la pioche est épuisée, remélangez les cartes défaussées pour en reconstituer un.

Cartes Start-of-turn

Vous ne pouvez jouer les carte Energize start-of-turn 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 de Bataille

Les cartes Energize battle 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 battle, y compris des joueurs qui n'y participent pas. L'attaquant joue des cartes Energized battle en premier, puis le défenseur puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du défenseur.

Cartes Secret Mission et Mission

Vous devez conserver les cartes Secret Mission cachées jusqu'à ce que remplissiez lors de votre tour les conditions pour les jouer. Vous pouvez les jouer aussitôt que les objectifs spécifiés sont atteints lors de votre tour. 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 Secret Mission 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 font rouge.

Exemple : Vous remportez une bataille dans une zone Liquifungus Forest et un de vos Fungoids a survécu de votre côté. Vous pouvez donc jouer : Send in the Fungoids, Objective : Liquifungus Forest ou une carte Mission, mais une seule parmi ces trois cartes. Vous pouvez cependant jouer une de ces cartes et en outre Crystalline Slayer si vous avez détruit un Crystalline 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 Secret Mission 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.

Remporter la partie

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

- un joueur atteint un nombre de points de victoire d'au moins 12. 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 achter 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'égalite, les joueurs *ex æquo* se départagent en regardant celui qui contrôle le plus d'espaces. Si l'égalite persiste, le joeur possédant le plus d'unités gagne. Enfin, s'il y a toujours égalité, la partie s'achève par un nul.

Pour des parties plus courtes ou plus longues

Vous pouvez jouer en 10 points de victoire au lieu de 12 pour des parties plus courtes ou en 14 pour des parties plus longues.

Jeu en équipes

Pour jouer à 4 en équipe, mettez le jeu en place comme pour une partie normale à 4 joueurs. Formez deux équipes de deux 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.

Générique

Conception : Charlie Catino
Développement : Bill McQuillan
Édition : Blaise Selby
Direction artistique : Peter Whitley
Conception graphique : Scott Okumura
Illustration de couverture : Anthony Waters
Production : Kay McKee et Teresa Newby
Chef de marque (? ?) : Linda Cox
Ce jeu a été testé par : 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 et Bill Rose.
Remerciements : Paul Bazakas, Martin Durham, Brian Hart, Mary Kirchoff, Rachel Kirkman, Kim Lundstrom et Steve Winter.

L'auteur du jeu voudrait dédier ce jeu à la mémoire de Paul Randles. « Every day is Christmas ! »[2]

[2] C'est tous les jours Noël, en quelques sortes...

Traduction des propriétés spéciales des différentes unités.



Fig. 7 – Aide de jeu et propriétés des différentes unités.

Le tableau suivant indique pour chaque type d'unité, l'ordre de combat (chiffre entre parenthèses), leur coût en Rubiums, la valeur minimale à atteindre au dé pour obtenir un succès lors des combats, la capacité à exploiter les mines en fn de tour et les propriétés spéciales.

Unité	Coût	Succès	Mines	Propriétés
Human (6)	2	6+	Oui	Ne peut entrer dans le Monolithe et dans les Magma Pools
Fungoid (5)	3	5+	Oui	Ne peut entrer dans le Monolithe. Attaque réussie sur 4+ dans les Liquifungus Forests. Attaque réussie sur 6+ dans les Crystal Spires.
Crystalline (4)	3	5+	Oui	Ne peut entrer dans le Monolithe. Attaque réussie sur 6+ dans les Liquifungus Forests. Attaque réussie sur 4+ dans les Crystal Spires.
Rock Strider (3)	6	4+	Non	Peut se déplacer de deux espaces si se déplace vers ou à travers un espace Rock Plain.
Lava Leaper (2)	8	3+	Non	Sur une attaque de 5+, choisit la perte. Peut se déplacer de deux espaces s'il se déplace à partir d'un espace Magma Pool. Peut de cette manière traverser des espaces occupés par des unités adverses.
Rubium Dragon (1)	12	2+	Non	S'il n'est pas dans un espace en conflit, peut souffler son plasma dans un espace adjacent à la fin de la phase de mouvement. Cette attaque spéciale réussit sur 4+ et il n'y a pas de réplique. Quand il se déplace à partir du Monolithe, peut aller vers n'importe quel espace du plateau. Peut traverser des espaces occupés par des unités adverses de cette manière.