

ARCS : Traduction des cartes

Leaders

01 - L'Ancien :

Vénééré. Après avoir mené un combat en défense, si l'attaquant a remporté au moins un trophée, vous pouvez immédiatement effectuer une action « Influencer ».

Lorsque des ennemis vous attaquent, ils ne peuvent pas saccager la Cour.

Vertueux. Quand vous marquez des points avec l'ambition « Tyran », ignorez complètement la récompense de la deuxième place. Si vous êtes premier, gagnez la récompense de la seconde place. (N'obtenez pas le bonus de cité de votre plateau joueur)

02 - Le Mystique :

Réceptif. Lorsque vous effectuez une action « Taxer » à l'aide d'une copie ou d'un pivot, gagnez 1 ressource **Psionique** en plus de la ressource collectée.

Obscur. Lors de la mise en place, placez immédiatement des agents sur les emplacements **Outrage** « Matériel » et « Carburant » de votre plateau joueur.

03 - L'Aspireur de carburant :

Affamé. Lorsque vous effectuez une action « Taxer » à l'aide d'une copie ou d'un pivot, gagnez 1 ressource **Carburant** en plus de la ressource collectée.

Opulent. Après le décompte de fin de chapitre, si des points ont été attribués pour l'ambition **Industrie (Tycoon)**, défaissez toutes vos ressources **Carburant**

04 - L'Intrus :

Audacieux. Lorsque vous déclarez une ambition, gagnez immédiatement 1 ressource de votre choix. (*Vous devez déclarer l'ambition avant d'effectuer toute action, y compris l'action « Prélude ».*)

Immature. Vous ne pouvez taxer que les cités que vous contrôlez.

05 - L'Insurgé :

Déterminé. En combat, lancez **2 dés supplémentaires**.

Indiscipliné. Vous ne pouvez pas déplacer plus de **2 vaisseaux** en même temps.

06 - Le Combattant :

Stratégique. Lorsque vous effectuez une action « Combattre » à l'aide d'une copie ou d'un pivot, vous pouvez effectuer un déplacement avant ou après le combat. (Ce déplacement est autorisé même si vous avez dépensé une ressource « Arme » pour combattre.)

Impitoyable. Quand vous marquez des points avec l'ambition « Oracle », ignorez complètement la récompense de la deuxième place. Si vous êtes premier, recevez la récompense de la seconde place (N'obtenez pas le bonus de cité de votre plateau joueur)

07 - L'Epicurien :

Charismatique. Lorsque vous effectuez une action « Sécuriser » à l'aide d'une copie ou d'un pivot, vous pouvez effectuer une action « Influencer » juste avant ou juste après avoir sécurisé.

Généreux. Pour déclarer une ambition, vous devez d'abord donner une carte Guilde au joueur ennemi ayant le moins de points de pouvoir.

08 - L'Orateur :

Intrépide. Lorsque vous déclarez une ambition, vous pouvez immédiatement influencer autant de cartes de la Cour que vous le souhaitez (une seule fois par carte).

Méfiant. Vous ne pouvez pas sécuriser une carte Guilde si vous n'avez qu'un seul agent dessus. (Cette restriction ne s'applique pas aux cartes « Voix » et est ignorée si vous saccagez la Cour.)

LORE

14 - Torpilles

Lorsque vous attaquez et après avoir lancé les dés, vous pouvez relancer jusqu'à **1 dé Assaut (rouge)** par vaisseau intact de votre couleur dans la zone de combat.

13 - Héritages oubliés

Cette carte dispose d'un emplacement permettant de stocker **1 ressource** avec un coût de raid de **4 Clés**. (*La ressource placée sur cette carte peut être utilisée pour vos ambitions et peut être dépensée normalement.*)

12 - Salves de Canons Magnétiques

Lorsque vous êtes en défense, avant que les attaquants ne choisissent leurs dés, infligez **1 dommage** aux attaquants pour chaque vaisseau intact de votre couleur dans la zone de combat.

11 - Stations de liaison

Vous pouvez construire des cités sur les zones « Portail » (*maximum une cité par zone*).

Le type de la cité construite correspond simultanément à **tous les types de planètes présentes dans les zones de la galaxie** liée au portail ciblé.

Les joueurs peuvent taxer n'importe quelle cité d'une zone Portail pour obtenir une ressource du type de leur choix parmi **les types de planètes présentes dans les zones de la galaxie** liée au portail ciblé.

Si une cité d'une zone Portail est détruite, déclenchez immédiatement un outrage correspondant à **tous les types de planètes présentes dans les zones de la galaxie** liée au portail ciblé.

10 - Forteresses biologiques

Éduquer (Construire). Taxez l'une de vos cités.

Transformer (Réparer). Remplacer l'un de vos spatioports par une cité, ou inversement.

09 - Cités suspendues

Vous pouvez construire des cités en dehors des emplacements de construction habituels (*maximum 1 par planète*).

Pour ce faire, dépensez **1 ressource** correspondant au type de la planète ciblée.

08 - Ports stellaires

Vous pouvez construire des spatioports sur les zones « Portail » (*maximum 1 par zone*).

Lorsqu'un vaisseau ennemi utilise l'un de vos spatioports intacts situés dans une zone que vous contrôlez, capturez immédiatement **1 agent** appartenant au propriétaire de ce vaisseau.

07 - Drones de maintenance

Après avoir mené un combat en attaque, vous pouvez réparer immédiatement **1 de vos vaisseaux** présent dans la zone de combat.

06 - Brouilleur de fréquences

Lors d'un combat en attaque, si tous vos vaisseaux sont intacts au début du combat, ignorez **1 interception** (*symbole "cercle" sur le dé*).

05 - Abris clandestins

Les vaisseaux nouvellement construits entrent toujours en jeu **intacts**.

Lors d'un combat en défense, si vous possédez au moins **1 spatioport intact** dans la zone de combat, l'attaquant ne peut pas choisir les dés « **Raid** » (**orange**).

04 - Bouclier réflecteur

Lors d'un combat en défense, si l'attaquant a lancé au moins **1 dé d'assaut (rouge)**, ajoutez immédiatement **1 interception** (*symbole "cercle" sur le dé*) au résultat de son lancer.

03 - Hyperpropulseurs

Lors d'une action « Mouvement », vous pouvez déplacer une fois de plus **1 de vos vaisseaux intacts**.

(Les vaisseaux endommagés peuvent se déplacer normalement, mais ne bénéficient pas du déplacement supplémentaire. Ce déplacement supplémentaire est effectué après un éventuel déplacement « Catapulte ».)

02 - Canons galactiques

Rafales (Combattre). Lors d'un combat, choisissez un système où vous avez au moins un vaisseau intact. Prenez autant de dés **Escarmouche (bleus)** que vous avez de vaisseaux intacts dans ce système, puis lancez-les. Pour chaque résultat « Dommage » (symbole explosion) obtenu, infligez immédiatement **1 blessure** aux vaisseaux ennemis présents dans **un seul système adjacent** à celui ciblé.

01 - Technomanciens

Invocation (construire): Une fois par tour, générez un vaisseau dans **chaque** cité que vous contrôlez.

Oui, même dans les cités ennemies sous votre contrôle!

GUILDE

RELIQUE

25 - Chroniqueurs stellaires

Lorsque vous **surpassez** ou faites un **pivot** et avant de faire une action, vous pouvez déclarer l'ambition de la carte jouée si aucune ambition n'a été déclarée ce tour. Ne placez pas le marqueur "zéro".

24 - Négociant d'Antiquités

Prelude: Une fois par tour, vous pouvez défausser une ressource pour prendre une ressource "relique"

23 - Négociant vénérable

Commerce (Taxer): Choisissez une cité ennemie que vous contrôlez. Echangez une ressource avec cet ennemi – Prenez une ressource du même type que la cité ciblée et donnez à cet ennemi une ressource qu'il ne possède pas.

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour obtenir une ressource "matière", une ressource "carburant" et une ressource "arme"

22 - Sentinelles dévouées

Les ennemis ne peuvent pas voler vos ressources et vos cartes de guilde. (En combat, ils peuvent voler cette carte en premier et payer **une clé**)

Si cette carte est volée, enterrez la (Placez la au bas de la pioche de la Cour)

21 - Gardien de la Foi

Si vous **provoquez un outrage**, conservez cette carte.

Vous pouvez dépenser des ressources comme autant de ressources "relique". Vous ignorez l'outrage lorsque vous dépensez des ressources "relique" pour leur action Prelude.

PSIONIQUE

20 - Escrocs stellaires

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour voler une carte guilde ou une ressource.

19 - Sentinelles de l'esprit

Si vous **provoquez un outrage**, conservez cette carte.

Vous pouvez dépenser des ressources comme autant de ressources "psionique". Vous ignorez l'outrage lorsque vous dépensez des ressources "psionique" pour leur action Prelude.

18 - Culte de l'ombre

Lorsque vous **déclarez** les ambitions "Gardien" ou "Oracle", ne placez pas le marqueur "zéro"

17 - Prophètes

Lorsque vous **déclarez une ambition**, regardez la main d'un ennemi. Vous pouvez échanger une carte contre l'une de sa main.

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte et n'importe quel nombre de cartes de votre main. Piocher le même nombre de cartes (Prophètes inclus) depuis le bas de la défausse des cartes action.

16 - Tisseurs de l'ombre

Prelude: Avant n'importe quelle action, vous pouvez défausser cette carte pour prendre l'initiative.

Vous ne pouvez pas prendre l'initiative si vous l'avez déjà ou si vous l'avez déjà prise ce tour.

ARMES

5 - Légion de fer

Si vous **provoquez un outrage**, conservez cette carte.

Vous pouvez dépenser des ressources comme autant de ressources "Arme". Vous ignorez l'outrage lorsque vous dépensez des ressources "Arme" pour leur action Prelude.

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour placer trois vaisseaux dans un système que vous contrôlez.

14 - Exécuteurs de la cour

Enlèvement (Combattre): Capturez tous les agents ennemis sur une carte de la Cour ayant moins d'agents que votre total d'icônes "Arme" de vos cartes et ressources.

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour placer trois vaisseaux dans un système que vous contrôlez.

13 - Chasseurs stellaires

Après avoir jeté les dés lors d'un **combat**, vous pouvez relancer un nombre de dés "escarmouche" (bleus) n'excédant pas votre total d'icônes "Arme" de vos cartes et ressources.

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour placer trois vaisseaux dans un système que vous contrôlez.

12 - Maîtres geôlier

Libération (Construire): Libérez n'importe quel nombre d'agents captifs et récupérez une ressource au choix pour chacun.

Exécution (Influencer): Déplacez n'importe quel nombre d'agents captifs dans l'emplacement des trophées.

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour placer trois vaisseaux dans un système que vous contrôlez.

11 - Consortium de Guerre

Prelude: Vous pouvez lier cette carte à une carte action "Aggression" déjà jouée face visible. A la fin du tour, récupérez la carte liée dans votre main et défausser le Consortium de guerre.

CARBURANT

10 - Confédération galactique

Prelude: Vous pouvez lier cette carte à une carte action "Mobilisation" déjà jouée face visible. A la fin du tour, récupérez la carte liée dans votre main et défausser la Confédération galactique.

09 - Corporations spatiales

Synthétiser (Construire): Gagnez une ressource "carburant"

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour récupérer n'importe quel nombre de ressources "carburant" n'excédant pas votre total d'emplacements libres de ressources. Si la réserve générale de ressources "carburant" est vide, volez les ressources à vos ennemis.

08 - Veilleurs du portail

Lors d'un **combat** sur une zone "portail", vous pouvez collecter deux dés supplémentaires.

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour placer un vaisseau sur chaque zone portail (exceptées les zones hors-jeu)

07 - Escadrons d'élite

Si vous **provoquez un outrage**, conservez cette carte.

Vous pouvez dépenser des ressources comme autant de ressources "carburant". Vous ignorez l'outrage lorsque vous dépensez des ressources "carburant" pour leur action Prelude.

06 - Marchands d'énergie

Conservez la réserve générale de ressources "carburant" sur cette carte. (Vous pouvez l'ajouter à l'ambition "industrie" (Tycoon) mais vous ne pouvez pas la dépenser)

Après avoir déterminé le **décompte** de fin de chapitre, les ennemis défaussent toutes leurs ressources "carburant".

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour voler une ressource "carburant"

MATIÈRE

05 - Guilde des bâtisseurs

Prelude: Vous pouvez lier cette carte à une carte "Construction" déjà jouée face visible. A la fin du tour, récupérez la carte liée dans votre main et défausser la Guilde des bâtisseurs.

04 - Ordre des administrateurs

Prelude: Vous pouvez lier cette carte à une carte "Administration" déjà jouée face visible. A la fin du tour, récupérez la carte liée dans votre main et défausser l'Ordre des administrateurs.

03 - Cartel de la matière

Conservez la réserve générale de ressources "matière" sur cette carte. (Vous pouvez l'ajouter à l'ambition "industrie" (Tycoon) mais vous ne pouvez pas la dépenser)

Après avoir déterminé le **décompte** de fin de chapitre, les ennemis défaussent toutes leurs ressources "matière".

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour voler une ressource "matière"

02 - Alliance minière

Production (Construire): gagnez une ressource "matière"

Prelude: Vous pouvez défausser cette carte pour récupérer n'importe quel nombre de ressources "matière" n'excédant pas votre total d'emplacements libres de ressources. Si la réserve générale de ressources "matière" est vide, volez les ressources à vos ennemis.

01 - Maîtres ingénieurs

Si vous **provoquez un outrage**, conservez cette carte.

Vous pouvez dépenser des ressources comme autant de ressources "matière". Vous ignorez l'outrage lorsque vous dépensez des ressources "matière" pour leur action Prelude.

VOIX

Mobilisation générale

Quand "Sécurisé": prendre la première carte action du bas de la pile de défausse des cartes actions.

Défausser Mobilisation générale.

Lutte de pouvoir

Quand "Sécurisé": vous pouvez voler une carte guildes à un joueur ennemi. Mélanger la pile de défausse des cartes guildes avec la pioche de la Cour. Défaussez Lutte de pouvoir.

Hymne des libérés

Quand "Sécurisé": vous pouvez renvoyer **n'importe quelle** cité ennemie que vous contrôlez sur le plateau de son propriétaire. Si vous le faites, vous pouvez prendre l'initiative. Mélanger cette carte dans la pioche de la Cour.

Vous ne pouvez pas prendre l'initiative si vous l'avez déjà ou si vous l'avez déjà prise ce tour.

Traînée de poudre

Quand "Sécurisé": vous pouvez choisir un type d'outrage. Chaque joueur (même vous) doit provoquer l'outrage choisi. Défaussez cette carte.

Exigences du peuple

Quand "Sécurisé": vous pouvez déclarer n'importe quelle ambition. (Un marqueur d'ambition doit être disponible) Défaussez cette carte.

Révolte galactique

Quand "Sécurisé": ciblez une galaxie et placez un vaisseau sur chaque système de la galaxie ciblée (planètes et portail). Défaussez cette carte.

TRADUCTION DES RÈGLES

Introduction

Dans le jeu Arcs, vous dirigez une société spatiale à travers une aventure épique, vous devrez faire face aux dangers et à la violence aux confins de l'univers. Une partie de Arcs se termine quand l'un des joueurs obtient une quantité suffisante de **points de pouvoir**. Dans une partie à 4 joueurs, le gagnant doit totaliser un minimum de **27 points** de pouvoir. Dans une partie à 3 joueurs, **30 points** et à 2 joueurs, **33 points**. A la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points de pouvoir, remporte la victoire.

Vous obtenez des points de pouvoir en complétant des objectifs d'**ambitions** que vous pouvez déclarer en jeu. Chaque ambition déclarée donne un nombre de points déterminé en fin de **chapitre**, lorsque les joueurs ont joué la totalité de leurs cartes d'action. Une partie peut durer plusieurs chapitres, habituellement de trois à cinq.

Votre première partie de Arcs prendra environ 45 minutes par joueur. Après quelques parties, cela devrait prendre environ 30 minutes par joueur.

Mise en place

- A. Placez la **carte** et récupérez les **18 dés de combat** et les **25 jetons de ressources**.
- B. Donner le **pion d'initiative** à un joueur aléatoire.
- C. Mélanger les **20 cartes action** marquées de 2 à 6 et composez la pile des cartes action.
- D. **A 4 joueurs** : Mélanger les **8 cartes action marquées de 1 à 7** dans la pile des cartes action. (Autrement, ranger les cartes dans la boîte)
- E. Placez les **3 marqueurs d'ambition** (face bleue) dans l'ordre croissant des scores les plus élevés sur l'emplacement réservé du plateau
- F. Placez le **marqueur de chapitre** sur l'emplacement "1" de la piste chapitre du plateau.

- G. Placez le **marqueur zéro** d'ambition déclarée sur son emplacement dédié.
- H. Mélangez **les 6 cartes voix et les 25 cartes guild** pour former **la pioche de la Cour**. Piochez 3 cartes (2 joueurs) ou 4 cartes (3-4 joueurs) de cette pioche pour former **la Cour** à côté du plateau de jeu.
- I. Mélangez **les cartes de mise en place** selon le nombre de joueurs. Piochez une carte.
- J. Dans les 2 galaxies (2-3 joueurs) ou 1 galaxie (4 joueurs) de la carte (plateau) marquées "hors jeu" de la carte de mise en place piochée précédemment, placez un **marqueur de chemin** sur le portail numéroté correspondant et placez **3 marqueurs hors jeu** sur les planètes adjacentes à ce même portail.
- K. **2 joueurs uniquement**: Placez **6 jetons ressources** correspondants aux 6 planètes recouvertes par les marqueurs hors jeu dans les emplacements ambitions:
- Matière et Carburant sur Industrie
 - Arme sur Seigneur de guerre
 - Relique sur Gardien
 - Psionique sur Oracle

Mise en place joueurs

- L. Chaque joueur choisit une couleur, récupère **le plateau correspondant, 5 cités, 5 spatioports, 15 vaisseaux et 10 agents**. Les cités sont placées sur les emplacements triangulaires du plateau joueur.
- M. Chaque joueur place son **pion pouvoir** sur la case "0" de la piste pouvoir du plateau de jeu.
- N. Simultanément, chaque joueur place ses **éléments de départ** sur la carte comme suit:
- Le joueur avec le pion d'initiative:
- place **3 vaisseaux et 1 cité** dans le système marqué **1A** de la carte de mise en place. Place la cité située la plus à gauche de son plateau joueur.
 - Place **3 vaisseaux et 1 spatioport** dans le système marqué **1B**.
 - Place **2 vaisseaux** dans le système (3-4 joueurs) ou sur le portail (2 joueurs) marqué **1C**.
- Dans le sens horaire à partir du joueur qui a l'initiative, le 2nd, le 3ème et le 4ème joueurs mettent en place de la même façon et respectivement dans les systèmes marqués **2A-C, 3A-C, et 4A-C** de la carte mise en place.
- O. Chaque joueur récupère **deux jetons ressource** correspondants aux icônes des planètes de leur système A et B. Ces jetons sont placés respectivement dans les emplacements ronds disponibles du plateau joueur en commençant par l'emplacement le plus à gauche.
- P. Chaque joueur pioche **6 cartes action** dans sa main. **2 joueurs uniquement**: le joueur sans l'initiative peut défausser la totalité des 6 cartes action de sa main pour piocher 6 nouvelles cartes.
- Q. Défaussez les **cartes action** restantes face cachée sur l'emplacement défausse des cartes action sur la plateau de jeu. Mélangez la pile.

Concepts de base

Généralités

Dans le jeu Arcs, vous jouez une partie séparée en nombre de **chapitres** habituellement entre trois et cinq. Chaque chapitre est composé de plusieurs **tours**.

Pendant un tour, chaque joueur commence par jouer une carte action lui permettant d'exécuter diverses actions en commençant par le joueur ayant l'initiative. Après le tour effectué de tous les joueurs, l'initiative est de nouveau déterminée pour le prochain tour. (voir **JOUER UN CHAPITRE**)

Un chapitre se termine lorsque la totalité des cartes actions a été jouée. Les joueurs gagnent les points de pouvoirs des ambitions qu'ils ont accomplies et chacun pioche une nouvelle série de cartes actions. (voir **FIN DE CHAPITRE**)

Pouvoir et ambitions

Les joueurs gagnent des points de pouvoir grâce aux **ambitions** qu'ils accomplissent. Le joueur ayant le pion d'initiative peut choisir de déclarer une ambition présente sur la carte action qu'il joue au début de son tour. Il place un jeton ambition sur l'emplacement de l'ambition correspondante à droite du plateau de jeu.

A la fin du chapitre, le joueur ayant accompli l'ambition déclarée gagne les points indiqués sur le jeton ambition. Peu importe qui déclare l'ambition, chaque joueur peut tenter de l'accomplir.

La Carte (plateau)

La carte est composée de 6 **galaxies**. Chaque galaxie a 4 **systèmes**: 3 planètes et 1 portail. Chaque élément est représenté par un numéro de galaxie.

Un système est **adjacent** à un autre système s'ils partagent une fine frontière. C'est important pour la partie mouvement.

- Chaque portail est adjacent à trois planètes dans sa propre galaxie et à ses deux galaxies voisines.
- Chaque planète est adjacente au portail de sa galaxie, adjacente à une ou deux planètes voisines. Les planètes séparées par une frontière large et irrégulière ne sont pas considérées comme adjacentes.

Le centre de la carte avec le logo Arcs est considéré comme hors-jeu.

Lors de la mise en place, 1 ou 2 galaxies comportent des **marqueurs hors-jeu** sur ses planètes et un **marqueur chemin** sur son portail. Ces galaxies sont hors-jeu dans tous les cas. Le marqueur chemin fait la liaison entre ses deux portails voisins rendant le mouvement entre eux possible en une seule action.

Chaque planète possède un **type**, avec un ou deux **emplacements de construction** disponible pour une cité ou un spatioport. (Chaque planète possède également un symbole ID utilisés avec les extensions)

Ressources et cités

Il existe 5 types de **ressources** correspondant aux 5 types de planète. Habituellement, vous gagnez des ressources en taxant les cités ou en pillant vos ennemis lors des combats.

Les ressources peuvent être dépensées pour effectuer diverses actions et certaines sont utilisées pour accomplir les ambitions **Industrie**, **Gardien** et **Oracle**.

Vous conservez vos ressources sur les emplacements disponibles de votre plateau joueur. Lorsque vous construisez une **cité**, vous libérez les emplacements de ressources et découvrez éventuellement des bonus pour accomplir des ambitions.

Les agents et la Cour

Vos agents sont les administrateurs et les diplomates qui gèrent vos cités et protègent votre influence à travers l'univers.

Pendant la partie, vous pouvez placer des agents sur les cartes de la **Cour (Influencer)**. Si vous avez le plus d'agents sur une carte de la Cour, vous pouvez la récupérer (**Sécuriser**).

Domage et contrôle

Chaque élément arrive en jeu **intact**. Les vaisseaux sont considérés intacts lorsque leur pion est droit sur le plateau de jeu. Les bâtiments (cités et spatioports) sont considérés comme intacts lorsque leurs jetons sont positionnés sur leur face pleinement colorée.

Lors des combats, les éléments intacts peuvent être **endommagés**, représentés par leur position couchée (vaisseau) ou positionnée sur leur face aux coins sombres (bâtiments). Si un élément endommagé reçoit un dégât supplémentaire, celui-ci est **détruit** et retiré du plateau de jeu.

Un joueur **contrôle** un système et tout ce qu'il contient si son nombre de **vaisseaux intacts** présents dans le dit-système est le plus élevé. En cas d'égalité, personne ne contrôle le système.

Contrôler un système vous permet de taxer les cités ennemies et de capturer les agents ennemis, de restreindre la façon dont les vaisseaux ennemis se déplacent et d'endommager les éléments (vaisseaux et bâtiments) que vos ennemis construisent.

Trophées et captifs

Si vous **détruisez** un élément ennemi, placez-le dans l'**emplacement Trophées** de votre plateau joueur. Les trophées comptent dans l'accomplissement de l'ambition **seigneur de guerre**. Les actions telles que Combattre vous permettent de détruire les éléments ennemis.

Si vous **capturez** un agent ennemi, placez-le dans l'**emplacement captifs** de votre plateau joueur. Les captifs comptent dans l'accomplissement de l'ambition **Tyran**. Les actions telles que Taxer et Sécuriser vous permettent de capturer les agents ennemis.

Jouer un chapitre

Une partie de Arcs dure jusqu'à 5 chapitres maximum. Au cours de chaque chapitre, vous jouez un certain nombre de tours. Dans un tour, chaque joueur agit en commençant toujours par le joueur détenant le pion initiative.

A votre tour, vous devez jouer une carte action, laquelle vous permet de jouer une ou plusieurs actions.

A la fin du tour, le pion initiative peut être attribué à un autre joueur selon les cartes jouées.

Les tours de jeu cessent à partir du moment où toutes les cartes actions sont jouées. On déclare alors la fin du chapitre.

Etape 1 : Le tour du premier joueur (qui a l'initiative)

En tant que premier joueur, vous devez jouer une carte action face visible sur l'emplacement de carte principale. Vous pouvez effectuer une action pour chaque étoile sur la carte principale selon son type:

- Administration, vous pouvez taxer, réparer ou influencer
- Agression, vous pouvez combattre, déplacer ou sécuriser
- Construction, vous pouvez construire ou réparer
- Mobilisation, vous pouvez déplacer ou influencer

Placez la carte sur l'emplacement carte principale permet aux joueurs suivants de s'y référer durant le tour.

Passer l'initiative

Si vous avez l'initiative, mais que vous n'avez pas de cartes action en main ou que vous décidez de passer votre tour, vous devez passer l'initiative.

Quand vous passez l'initiative, donnez le pion initiative au joueur suivant dans le sens horaire seulement s'il lui reste des cartes action en main. Sinon le pion passe au joueur suivant toujours dans le sens horaire. A ce moment, le tour s'arrête immédiatement. Le joueur qui reçoit le pion initiative joue une carte action sur l'emplacement de carte principale pour le nouveau tour.

Si la totalité des joueurs détenant encore des cartes actions en main, passent leur tour consécutivement, défaussez la totalité des cartes et terminez le chapitre.

Déclarer une ambition

Si vous avez l'initiative, vous pouvez déclarer l'ambition indiquée par l'icône ambition sur la carte action jouée sur l'emplacement de carte principale avant de jouer vos actions:

- les cartes de valeur "1" n'ont pas d'ambition (4 joueurs uniquement)
- les cartes de valeur "2" à "6" vous permettent de déclarer une ambition selon l'icône de la carte
- les cartes de valeur "7" vous permettent de déclarer n'importe quelle ambition (4 joueurs uniquement)

Prenez le marqueur ambition avec le score le plus élevé et placez-le sur l'emplacement de l'ambition déclarée.

Placez le marqueur zéro sur la carte principale en recouvrant la valeur de la carte - la valeur de cette carte est maintenant de "0".

Vous ne pouvez pas déclarer une ambition si la totalité des marqueurs ambition sont déjà en jeu.

Etape 2: Le tour des joueurs suivants

Une fois le tour du premier joueur terminé, le joueur suivant dans le sens horaire joue une carte action (si le joueur n'a pas de carte en main, il passe son tour)

La carte peut être jouée de trois manières:

- Surpasser: Jouez une carte action face visible de la même couleur que la carte principale. La valeur de la carte jouée doit être plus élevée que la valeur de la carte principale. Vous pouvez effectuer les actions de la carte jouée en fonction du nombre d'étoiles sur celle-ci.
- Copier: Jouez une carte action face cachée. Vous pouvez effectuer une seule action de la carte principale
- Pivot: Jouez une carte action face visible qui ne soit pas de la même couleur que la carte principale (la valeur de la carte n'a, dans ce cas, aucune importance) Vous pouvez effectuer une seule action de la carte jouée.

Prendre l'initiative

Lorsque vous jouez une carte et avant d'effectuer votre ou vos actions, vous pouvez prendre l'initiative au premier joueur. Vous avez deux possibilités pour le faire:

- Vous pouvez choisir de jouer une carte action supplémentaire. Placez-la face cachée par-dessus la carte que vous avez déjà jouée.
- Vous surpasser avec une carte action de valeur "7" (4 joueurs uniquement)

Prenez le pion initiative. Il ne peut plus être récupéré pour le reste du tour.

Le joueur qui a déjà l'initiative ne peut pas prendre l'initiative.

Contrôler l'initiative

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, vous devez déterminer quel joueur obtient l'initiative pour le prochain tour.

Si personne n'a pris l'initiative lors du tour, donnez-la au joueur qui a surpassé avec la plus grande valeur. Si aucun joueur n'a surpassé, l'initiative reste pour son détenteur.

Si un joueur a pris l'initiative ce tour, ce joueur garde l'initiative pour le tour suivant.

Etape 4: Défausse de cartes et tour suivant

Défaussez toutes les cartes action déjà jouées ainsi que les cartes utilisées pour prendre l'initiative, face cachée dans la pile de défausse des cartes action.

S'il reste des cartes actions dans la main d'un joueur, commencez un nouveau tour. Autrement, le chapitre est terminé.

Actions standards

Taxer (Administration)

Choisissez une cité amie ou une cité ennemie que vous contrôlez.

Gagnez une ressource depuis la réserve principale, du type de la planète sur laquelle la cité ciblée est construite.

Si vous taxez une cité ennemie, vous pouvez aussi capturer un agent au joueur propriétaire de la cité directement sur son plateau. Même si vous n'avez pas gagné de ressource.

Taxe limite: Vous ne pouvez pas taxer une cité plus d'une fois par tour.

Captifs: les agents capturés sont placés sur l'emplacement captifs de votre plateau de jeu. Les agents ainsi capturés comptent pour l'accomplissement de l'ambition Tyran.

Construire (Construction)

Vous pouvez construire un bâtiment ou un vaisseau:

- Bâtiment: Placez un spatioport ou une cité sur un emplacement disponible dans un système dans lequel vous avez au moins un élément ami (vaisseau ou bâtiment). Lorsque vous construisez une cité, prenez l'élément cité le plus à gauche de votre plateau joueur.
- Vaisseau: Placez un vaisseau sur un spatioport ami. Chaque spatioport ne peut construire qu'un vaisseau par tour.

Lorsque vous construisez un élément sur un système contrôlé par un autre joueur, l'élément construit arrive en jeu endommagé.

Déplacer (mobilisation et agression)

Déplacer n'importe quel nombre de vaisseaux amis d'un système vers un autre système adjacent.

Si vous vous déplacez depuis un système comprenant un spatioport ami, vous pouvez utiliser le déplacement catapulte—déplacez vous aussi loin que vous le souhaitez sur la carte. Le déplacement est stoppé sur un portail contrôlé par un autre joueur ou sur n'importe quelle planète.

Galaxie hors-jeu: Vous ne pouvez pas vous déplacer à travers les systèmes d'une galaxie hors-jeu. Le marqueur chemin placé sur un portail hors-jeu rend les deux portails voisins, adjacents l'un à l'autre.

Réparer (construction et administration)

Relevez un vaisseau ami endommagé ou retourné un bâtiment ami endommagé. (cela peut être n'importe où sur la carte)

Influencer (mobilisation et administration)

Placez un agent sur n'importe quelle carte de la Cour.

Sécuriser (agression)

Prenez une carte de la Cour sur laquelle vous avez le plus grand nombre d'agents amis. Les autres agents ennemis sur la carte sont placés sur votre plateau de jeu dans l'emplacement captifs. Les agents amis retournent dans votre réserve personnelle.

Résoudre les actions dites "quand sécuriser" quand il y'en a. Si la carte doit être défaussée, placez la face visible dans la pile de défausse près de la Cour.

Remplacez la carte retirée par la première carte de la pioche de la Cour.

Captifs: Placez les agents capturés sur l'emplacement captifs de votre plateau de jeu. Ils comptent pour l'accomplissement de l'ambition Tyran.

Combattre (agression)

1. Cibler un système: Choisissez un système comportant des vaisseaux amis. Il s'agit du champ de bataille. Les vaisseaux amis présents sont les vaisseaux attaquants.
2. Cibler un défenseur: Déterminez un joueur ennemi dont les éléments (vaisseau et bâtiment) sont présents sur le champ de bataille. Les éléments ennemis sont les défenseurs.
3. Collecter les dés: Pour chaque vaisseaux attaquants, vous pouvez collecter un dé soit d'assaut, soit d'escarmouche, soit de raid.
 - dé d'assaut (rouge): il endommage le défenseur rapidement mais cause également des dégâts à l'attaquant
 - dé d'escarmouche (bleu): il endommage le défenseur modérément mais garde l'attaquant en sécurité
 - dé de raid (orange): vole des ressources au défenseur et cause des dommages mais très risqué pour l'attaquant.

Limite du dé de raid: Vous pouvez collecter les dés de raid si des bâtiments en défense se trouvent sur le champ de bataille ou si le défenseur n'a aucun bâtiment ami sur la carte.

4. Lancé et résultats: Lancez la totalité des dés collectés. Vous devez résoudre chaque face dans cet ordre:
 1. Chaque vaisseau attaquant reçoit un dommage pour chaque symbole (flamme)
 2. Si vous obtenez n'importe quel nombre de symbole (cercle), le défenseur réalise une interception de défense—Chaque vaisseau attaquant reçoit un dommage par vaisseau intact en défense présent sur le champ de bataille. (Une seule fois par bataille)
 3. Chaque vaisseau en défense reçoit un dommage par symbole (explosion). S'il n'y a pas de vaisseaux en défense présents, endommager les bâtiments en défense à la place.
 4. Chaque bâtiment ennemi reçoit un dommage par symbole (explosion + triangle)
 5. Pillez les ressources et les cartes du défenseur en utilisant les symboles (clés) s'il vous reste des vaisseaux attaquants encore présents sur le champ de bataille.

Si vous endommagez un élément intact, il devient endommagé—en position couchée si c'est un vaisseau, sur sa face aux coins sombres si c'est un bâtiment.

Si vous endommagez un élément déjà endommagé, il est détruit—défaussez-le.

L'attaquant récupère les éléments détruits dans l'emplacement trophées de son plateau de jeu. Le défenseur récupère les éléments détruits dans l'emplacement trophées de son plateau de jeu.

Trophées: Placez les éléments récupérés comme trophées dans l'emplacement Trophées du plateau joueur. Ils comptent dans l'accomplissement de l'ambition Seigneur de guerre.

Détruire des cités

Si vous détruisez une cité – même en dehors d'un combat! – Suivez ces étapes:

1. Provoquer un outrage. Défaussez les ressources et les cartes guildes que vous possédez, du même type que la planète où se trouvait la cité détruite, placez les cartes défaussées face visible dans la pile de défausse de la Cour. Placez un agent sur l'icône outrage de votre plateau de jeu correspondant au type de la planète où se trouvait la cité détruite. La ressource correspondante est maintenant considérée interdite.
2. Saccager la Cour. Sécuriser n'importe quelle carte sur laquelle il y a au moins un agent du défenseur. Récupérez les agents ennemis de la carte sur l'emplacement trophées de votre plateau joueur (et non sur l'emplacement captifs)

Outrage: Vous ne pouvez pas dépenser de ressources dans le cadre d'action Prelude si les ressources sont considérées comme interdites.

Pillage

A la fin d'un combat, s'il reste des vaisseaux attaquants sur le champ de bataille, le joueur attaquant peut dépenser des clés pour voler des ressources et des cartes guildes au joueur en défense, une à la fois, en dépensant le coût de raid indiqué au dessus de l'emplacement ressource sur le plateau du joueur en défense ou dans le coin supérieur gauche d'une carte guildes ciblée.

Ressources

Pendant votre tour dit Prelude, vous pouvez dépenser n'importe quel type et n'importe quel nombre de ressources et faire ces actions:

Matière: Faites l'action construire ou Réparer

Carburant: Faites l'action Déplacer

Arme: Ce tour, vous pouvez dépenser une étoile (carte action) pour faire l'action Combattre

Relique: Faites l'action Sécuriser

Psionic: Faites une action listée sur la carte principale

(Le Prelude commence quand vous jouez une carte action une fois que vous avez utilisé la ou les étoiles de la carte. Vous ne pouvez pas dépenser de ressources si vous avez passé l'initiative ou si vous n'avez plus de carte en main.)

Cartes Gilde

Vous pouvez obtenir des cartes gilde avec les actions Influencer ou Sécuriser.

Les cartes Gilde indiquent trois informations: leur type, l'action de la carte et le coût de raid.

Le type: L'icône de type représente une des cinq ressources du jeu. Elles s'ajoutent à l'accomplissement des ambitions au même titre qu'une ressource—matière et carburant, pour l'ambition Industrie, Reliques, pour le Gardien et Psionique pour l'empathie. Les cartes arme ne comptent pas dans l'accomplissement des ambitions.

L'action: Les cartes Gilde permettent de nouvelles actions et modifications.

Le coût de raid: Le nombre de clés détermine le coût à dépenser pour voler la carte lors de la phase pillage du combat.

Fin de chapitre

La fin d'un chapitre est déclaré lorsque toutes les cartes action ont été jouées ou quand la totalité des joueurs a passé l'initiative.

Lors de la fin de chapitre, résolvez les étapes suivantes

Etape 1: Score des ambitions

Le score d'une ambition dépend du marqueur d'ambition placé sur celle-ci:

- Industrie: Avoir le plus d'icônes Carburant et Matière (ressources et cartes gilde)
- Tyran: Avoir le plus de captifs sur son plateau joueur (obtenus par les actions Taxer et Sécuriser)
- Seigneur de guerre: Avoir le plus de trophées sur son plateau joueur (obtenus en combat)
- Gardien: Avoir le plus d'icônes Relique (ressources et cartes gilde)
- Empathe: Avoir le plus d'icônes psionique (ressources et cartes gilde)

Le joueur avec le plus d'éléments correspondants à l'ambition obtient la première place et obtient le score le plus élevé indiqué sur le marqueur.

Le second joueur obtient le score le plus petit du marqueur.

Chaque joueur avance son pion sur la piste de pouvoir du nombre de points obtenus.

Egalité: En cas d'égalité pour la première place, les joueurs obtiennent chacun la récompense de la seconde place. En cas d'égalité pour la seconde place, aucun joueur n'obtient de récompense.

Sélection: Vous ne pouvez pas gagner de points de pouvoir si vous n'avez aucun élément correspondant à l'accomplissement d'une ambition. (Par exemple, si l'ambition seigneur de guerre est déclarée et qu'aucun ne possède de trophée, personne ne gagne de point de pouvoir.)

Bonus de cité: A chaque accomplissement d'ambition que vous réalisez en tant que premier joueur (sans égalité), vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaire si l'option "+2 to won ambitions" est révélé sur votre plateau joueur, ou 5 points si vous avez aussi révélé l'option "+3 to won ambitions" sur votre plateau joueur.

A deux joueurs

Lors de la mise en place à deux joueurs, 6 ressources correspondantes aux planètes hors jeu sont placées sur les différents emplacements d'ambition correspondants.

Lors du décompte, ces ressources sont comptabilisées pour un joueur fictif (qui prend place dans le classement). Les ressources armes comptent comme trophées. Ces ressources restent hors jeu.

Etape 2: Entretien

Si l'ambition seigneur de guerre est accomplie, les pions obtenus comme trophées retournent dans la réserve de leur propriétaire. Si l'ambition Tyran est accomplie, les pions obtenus comme captifs retournent dans la réserve de leur propriétaire.

Remplacez les marqueurs d'ambition sur leur emplacement initial.

Retournez les marqueurs qui n'ont pas déjà été retournés sur la face indiquant des scores plus élevés.

Etape 3: Fin du jeu ou chapitre suivant

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint au moins 27 points (4 joueurs), 30 points (3 joueurs), ou 33 points (2 joueurs) ou si le marqueur de chapitre est sur l'emplacement 5 de la piste des chapitres.

A la fin du jeu, le joueur avec le plus de points de pouvoir, remporte la victoire. En cas d'égalité, l'ordre du tour détermine le vainqueur.

Si le jeu n'est pas terminé, avancez le marqueur de chapitre d'un niveau sur la piste des chapitres.

Etape 4: Piocher

Mélangez les cartes actions. Chaque joueur pioche 6 cartes.

Défaussez le reste des cartes face cachée sur l'emplacement défausse du plateau de jeu.

Le joueur ayant l'initiative commence le nouveau chapitre.

Mulligans (2 joueurs)

Lors d'une partie à deux joueurs, après avoir pioché, le joueur qui n'a pas l'initiative peut défausser la totalité de sa main pour piocher 6 nouvelles cartes. Il est cependant obligé de conserver sa seconde main.

Autres actions

Actions Prelude

Certaines cartes et toutes les ressources permettent les actions Prelude. Sur les cartes, ces actions sont indiquées par le mot "prelude" précédant l'action.

Votre phase Prelude commence une fois votre carte action jouée et que la ou les étoiles de cette carte ont été utilisées. Vous pouvez jouer autant d'actions Prelude que vous le souhaitez avec deux limites:

- Les ressources utilisées pour effectuer une action Prelude retournent dans la réserve principale à la fin de votre phase Prelude. Ces ressources ne sont donc pas disponibles en cas de gain de ressources pendant la phase Prelude.
- Vous ne pouvez pas faire d'action Prelude depuis les cartes que vous avez sécurisé lors de la même phase Prelude.

Certaines actions Prelude nécessitent de défausser la carte. Placez celle-ci face visible sur la pile de défausse de la Cour.

Nouvelles actions

Certaines cartes peuvent offrir une nouvelle action selon le nom de l'action indiqué entre parenthèses (par exemple, Assassinat (Combattre))

Lorsque vous souhaitez exécuter une action depuis une étoile de la carte action jouée ou depuis une ressource non-outragée, vous pouvez exécuter une nouvelle action à la place.

Modificateurs

Certaines cartes permettent de modifier certaines actions. Celle-ci est indiquée en gras sur la carte. Par exemple, “en **combat**, collecter un dé supplémentaire”. Les modificateurs ne s’appliquent pas sur les nouvelles actions. Mais ils peuvent modifier une action standard issue d’une nouvelle action. (Par exemple, la carte structures vivantes indique “Éduquer (Construire). Taxer une cité amie”. Dans ce cas, les modificateurs de l’action Construire ne s’appliquent pas. En revanche, les modificateurs de l’action Taxer peuvent s’appliquer ici.)

Les modificateurs peuvent également intervenir sur des phases du jeu comme la mise en place, le décompte, la déclaration d’ambition et la prise d’initiative.

Leaders & Lore

Après une partie ou deux, vous êtes prêt pour intégrer les cartes Leaders & Lore !
Ce mode de jeu offre aux joueurs de nouvelles capacités mais qui peuvent être difficiles à gérer si vous débutez.

- Votre carte Leader indique un pouvoir unique, les éléments et les ressources de départ.
- Les cartes lore offrent des pouvoirs permanents. Elles ne possèdent pas de type ou de coût de raid. Elles ne participent pas à l’accomplissement d’une ambition et ne peuvent pas être volées.

Mise en place

Remplacer les étapes N à O de la mise en place principale par ce qui suit:

Séparez les cartes Leader et les cartes lore en deux paquets séparés. Conservez pour chaque, un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus un.

Le joueur à droite du premier joueur (qui détient le pion initiative) commence par prendre une carte Leader ou une carte Lore.

Continuez cette étape, jusqu’à ce que chaque joueur obtienne une carte Leader et une carte Lore.

Chaque joueur récupère ses éléments de départ et les place sur le plateau principal selon les emplacements A, B et C indiqués par la carte de mise en place. Les étoiles sous les icônes de vaisseaux indiquent le nombre de vaisseaux à placer.

Chaque joueur reçoit les deux ressources indiquées sur sa carte Leader, qu’il place sur les emplacements disponibles de son plateau joueur en respectant l’ordre inscrit sur sa carte Leader.

