

Planet Defenders (Les défenseurs des planètes)

Dans les années 2070, les humains ont colonisé des centaines de planètes dans les différentes galaxies. Les robots sont maintenant utilisés à grande échelle pour les missions spatiales. Les trois « Défenseurs des planètes » font la fierté de la race humaine. Ils sont équipés des systèmes de radar les plus puissants pour pouvoir détecter les envahisseurs et utiliser leurs rayons laser pour les détruire instantanément.

À cause de la production massive de robots, des milliers d'anciens robots vétustes ont besoin d'être retirés du circuit pour être détruit. Cependant la destruction de ces robots ne va pas seulement causer un désastre environnemental mais c'est aussi considéré comme un traitement inhumain. Par conséquent, les humains ont décidé d'envoyer les robots vétustes au plus profond de l'espace, piégés dans un anneau qui les entoure pour attendre que leurs batteries soient épuisées.

Mais un jour, un certain nombre de ces robots placés au rebut a réussi à se recharger et à revenir à la vie sans aucun contrôle ! En se basant sur la loi universelle qui dit que « les robots fabriqués par des humains ne peuvent pas s'attaquer les uns les autres », les défenseurs des planètes ne sont pas autorisés à les attaquer pour les détruire automatiquement. En tant que scientifique de renom dans le domaine de la robotique, vous êtes responsable et vous contrôlez les défenseurs pour qu'ils attrapent ces robots revenus à la vie. Vous allez aussi devoir trouver pourquoi ils se sont rechargés et pourquoi ils n'arrêtent pas de revenir. Peut-être que l'intelligence des robots a déjà dépassé l'imagination humaine ...

P2

MISE EN PLACE (4 JOUEURS)

1- Prenez la tuile de **planète de « base » (sans symbole)** dans le coin en haut à gauche) et placez-la au centre de la table. Assemblez les 3 **défenseurs des planètes** avec leur **support** et placez-les sur la « base ».

2- Placez au hasard les 8 autres **tuiles de planète** pour former une grille de 3x3. Cela sera considéré comme étant le plateau de jeu.

3- Mélangez les 20 **cartes de robot** et formez 4 piles face cachée, chaque pile contenant 5 cartes. Placez-les en haut, en bas, à gauche et à droite du plateau de jeu. Révélez ensuite la première carte de chaque pile.

4- Alignez les 3 **tuiles de contrôle** à côté du plateau de jeu. Choisissez au hasard la face visible.

5- Mélangez les 23 **cartes de technologie** et formez une pioche de cartes de technologie, face cachée. Placez-la à côté du plateau de jeu et retournez, face visible, les 4 premières cartes à côté de la pioche, cela formera la réserve de technologie.

6- Triez les **cubes de batterie** et les **cubes d'énergie** selon leur couleur. Placez-les aux 4 coins du plateau de jeu pour former des réserves.

7- Placez le **dé** sur la case de la tuile de planète correspondante.

8- Prenez un cube de batterie qui sera le **jeton d'échange** et placez-le sur la case en bas à droite de la tuile de planète correspondante.

A- Choisissez au hasard le premier joueur. Il prend alors le **plateau de joueur avec inscrit dessus « START »** et il le place devant lui.

B- Les autres joueurs prennent et placent un **plateau de joueur** devant eux.

C- Chaque joueur prend **5 cubes de batterie** et les place sur le côté supérieur de son plateau de jeu.

Parties à 2 ou 3 joueurs

3- Mélangez les **20 cartes de robot** et formez 4 piles face cachée, chacune contenant **4 cartes**.

6- **Retirez 2 cubes d'énergie** de chaque couleur d'énergie.

Il n'y a pas d'autre changement.

CONTENU

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| • 9 tuiles de planète | • 33 cubes de batterie |
| • 3 tuiles de contrôle | • 20 cartes de robot |
| • 4 plateaux de joueur | • 23 cartes de technologie |
| • 10 cubes bleus d'énergie | • 3 défenseurs des planètes |
| • 10 cubes oranges d'énergie | • 3 supports en plastique |
| • 10 cubes verts d'énergie | • 1 dé six faces |

P3

BUT DU JEU

- Dans *Planet Defenders*, les joueurs vont payer des batteries pour pouvoir contrôler les 3 défenseurs. Déplacez-les sur les planètes et récupérez des énergies.
- Les joueurs peuvent améliorer leurs actions en dépensant de l'énergie et/ou des batteries pour perfectionner leur technologie. Ils gagnent des points de recherche (PR) en attrapant les robots vétustes dans l'espace et en récupérant des cartes de technologie.
- Lorsque deux piles de cartes de robot différentes sont épuisées, terminez le tour en cours pour que tous les joueurs aient le même nombre de tours. Le joueur qui aura le nombre de PR le plus élevé remportera la partie.

TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur, les joueurs vont jouer chacun leur tour dans le sens horaire. Lors du tour du joueur actif, le joueur peut réaliser **1 ou 2 « actions principales »** et ensuite **1 « action supplémentaire » optionnelle**. Il peut aussi choisir de se « **reposer** » pour recharger ses batteries (sans réaliser d'action).

ACTION PRINCIPALE

- Les actions principales sont réalisées en 2 étapes :
1. Déplacer le défenseur, 2. Activer la planète.

1. Déplacer le défenseur

- Choisissez 1 tuile de contrôle. Si c'est la première action principale de ce tour, payez **1**

batterie. Si c'est la deuxième action principale, payez 2 batteries.

Remarque : Lors du tour de chaque joueur, chaque tuile de contrôle ne peut être choisie qu'une seule fois. Pour vous en souvenir, placez la batterie avec laquelle vous payez sur cette tuile.

- Selon la couleur du défenseur et le nombre inscrit sur la tuile choisie, déplacez le défenseur correspondant d'exactement 1 ou 2 fois sur des planètes adjacentes orthogonalement.

Remarque :

1. Chaque planète (y compris celle de base) ne peut accueillir qu'un seul défenseur.
2. Les défenseurs ne peuvent pas aller et revenir entre 2 planètes.
3. Les défenseurs doivent se déplacer d'exactement le nombre inscrit sur la tuile de contrôle.
4. Les défenseurs peuvent passer par des planètes où il y a d'autres défenseurs, mais ils doivent terminer leur déplacement sur une planète vide.

Exemple :

Lors du tour d'un joueur, celui-ci paye 1 batterie sur la tuile de contrôle « rouge 1 ». Il déplace ensuite le défenseur rouge d'1 planète et il remporte une énergie verte et une batterie.

2. Activer la planète

- Activez l'effet que la planète ciblée vous procure. Gagnez immédiatement les énergies et batteries correspondantes. Les cubes possédés par un joueur doivent toujours être visibles des autres joueurs.
- Pour plus de détails sur les effets de chaque planète, rendez-vous en page 7 : « [Description des Planètes](#) ».

Remarque :

1. Les cubes d'énergie sont limités. Si la réserve est épuisée, les joueurs ne peuvent plus gagner de cubes de l'énergie épuisée mais à la place ils gagnent des batteries.
2. Les cubes de batteries sont illimités. Si la réserve est épuisée, les joueurs peuvent utiliser d'autres petits éléments en remplacement.

Exemple : (suite)

Il décide de réaliser la 2^e action principale. Il va donc payer 2 batteries qu'il place sur la tuile de contrôle « jaune 2 ». Il déplace ensuite le défenseur jaune de 2 planètes, il paye une énergie verte pour gagner 5 batteries.

P4

ACTION SUPPLÉMENTAIRE

- En plus de l'action principale, les joueurs peuvent réaliser jusqu'à 1 action supplémentaire après que toutes leurs actions principales ont été réalisées.
- Les joueurs peuvent choisir de ne pas réaliser l'action supplémentaire.
- Il y a deux sortes d'action supplémentaire : [Perfectionner une technologie](#) ou [Attraper un robot](#).

1. Perfectionner une technologie

- Choisissez 1 carte de la réserve des cartes de technologie et payez le coût indiqué. Prenez la carte et placez-la à gauche du plateau de joueur. Révélez immédiatement la

première carte de la pioche des cartes technologie pour remplacer celle prise dans la réserve et pour toujours avoir 4 cartes dans cette réserve.

- Pour plus de détails sur les effets procurés par chaque carte de technologie, rendez-vous en page 8 : « [Description des cartes de Technologie](#) ».

Exemple :

Le joueur paye une énergie bleue et une batterie pour gagner la carte de technologie.

2. Attraper un robot

- [Les défenseurs qui ont été déplacés pendant ce tour de jeu](#) peuvent être utilisés pour attraper des robots (les batteries payées sont placées sur la tuile de contrôle pour que vous vous en souveniez).
- Un défenseur qui termine son déplacement sur une planète du [cercle extérieur](#) du plateau peut attraper un robot sur une des piles de robot la plus proche. ([Voir sur l'image ci-dessous](#)).

Remarque : le défenseur qui se déplace sur la [base](#) peut prendre un robot sur n'importe quelle pile.

Exemple :

Les défenseurs rouge et jaune ont été déplacés lors du tour du joueur. Il peut attraper 1 des 3 robots marqués par un cadre rouge ou jaune. Mais il ne peut pas attraper le robot encadré en bleu car le défenseur bleu n'a pas été déplacé lors de ce tour.

- Payez le coût indiqué sur la carte du robot, prenez la carte de la pile et placez-la à droite du plateau de joueur. Gagnez le [bonus unique](#) indiqué sur la carte (s'il y en a). Ensuite révélez la première carte de la pile.

Exemple :

Le joueur paye 2 énergies bleues et 1 énergie orange pour attraper le robot. Il gagne une énergie verte en bonus.

P5

FIN DU TOUR DE JEU

- Lorsque le joueur actif décide de ne plus réaliser d'action, il remet la/les batterie/s sur la/les tuile/s de contrôle dans la réserve, et il retourne [la/les tuile/s utilisée/s](#). C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

Remarque : [Ne retournez pas](#) les tuiles de contrôle qui n'ont pas été utilisées lors de ce tour de jeu.

Exemple

- Le joueur décide de mettre fin à son tour. Il remet les 3 batteries sur les 2 tuiles de contrôle dans la réserve et il les retourne. Ainsi, les tuiles que le joueur suivant peut utiliser sont passées de « jaune 2 », « rouge 1 » et « jaune 1 » (en haut) à « bleu 1 », « bleu 2 » et « jaune 1 » (en bas).
- Un joueur [ne peut jamais avoir plus de 5 énergies](#) à la fin de son tour. Si cela se produit, il doit remettre les énergies en trop dans la réserve.

Se Reposer

Lors de son tour, le joueur actif peut choisir [de ne pas réaliser d'action principale](#) ni

d'action supplémentaire. Il peut alors [recharger ses batteries jusqu'à 3](#) batteries et il met fin à son tour de jeu.

Exemple :

Lors de son tour, le joueur décide de se reposer. Il lui reste toujours une batterie il gagne donc 2 batteries venant de la réserve et son tour est immédiatement terminé.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

- Lorsque [2](#) piles de cartes de robot sont épuisées pendant le tour d'un joueur, terminez la manche en cours pour que tous les joueurs aient le même nombre de tours, et ensuite la partie est terminée.

Exemple :

Joueur B Joueur C

1^{er} joueur

Joueur A Joueur D

Lors du tour du joueur B deux piles de cartes de robot sont épuisées. La partie se terminera après le tour de jeu du joueur D.

- Chaque joueur marque des points de recherche (PR) pour les éléments suivants :

1. Les PR dans le coin en haut à gauche des [cartes de robot](#) qui sont à côté de son plateau de joueur.

2. [3 sortes différentes de robot ou plus](#) rapportent des PR supplémentaires comme indiqué ci-dessous (6 sortes au maximum) :

Sorte	3	4	5	6
PR	1	2	3	4

3. [2 cartes de technologie ou plus](#) rapportent des PR supplémentaires comme indiqué ci-dessous (5 cartes au maximum) :

Nombre	2	3	4	5
PR	1	2	4	6

Remarque : Les cubes d'énergie et de batteries [ne rapportent pas de points](#).

1. Cartes de robot : 12 PR
 2. Différentes sortes de robot : 4 sortes = 2 PR
 3. Cartes de technologie : 4 cartes = 4 PR
- Total : 18 PR

- Le joueur qui a le plus de PR remporte la partie. En cas d'égalité, celui auquel il reste le plus de cubes d'énergie parmi les joueurs à égalité, remporte la partie.

P6

SYMBOLES

- Nous utilisons les symboles suivants sur les tuiles de planètes, les tuiles de contrôle, les plateaux des joueurs, les cartes de robot et les cartes de technologie :

Énergie de votre choix	Lancez un dé
Énergie bleue	Point de recherche (PR)
Énergie orange	Attrapez ...
Énergie verte	Carte de technologie
Batterie	Sortes de robot
Payez ... pour gagner	Ignorer...
Échangeable	Ou...
Gagnez de la réserve	

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Utilisez bien vos cartes de technologie pour avoir des effets combinés.
- Essayez de réaliser 2 actions principales à chaque tour. Cela vous aidera à gagner des énergies plus efficacement.
- Pas de batteries, pas d'action. Évitez de vous reposer trop de fois pendant la partie.
- La fin de la partie peut survenir plus tôt que prévue. Tirez le maximum de vos batteries et de vos énergies car elles ne rapportent rien à la fin de la partie.

VARIANTES

- Après vous être familiarisé avec les règles de *Planet Defenders*, vous voudrez peut-être essayer cette variante plus tactique. (**Remarque** : le temps de jeu en sera un petit peu rallongé).

- Les joueurs sont autorisés à réaliser **1 ou 2 actions supplémentaires** par tour.
- Les joueurs peuvent réaliser leurs actions principales et leurs actions supplémentaires **dans n'importe quel ordre**. (Par exemple, Supplémentaire, Principale, Supplémentaire et Principale).

CRÉDITS

Auteur : Wei-Min Ling

Illustration : Maisherly Chan

Producteur : Wei-Min Ling

Traduction anglaise : Wei-Min Ling

Relecture des règles anglaises : Zong-Wei Zheng, Smoox Chen

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

L'auteur aimerait remercier :

Le café provenant du *Cama Cafe*, l'idée géniale et les illustrations de Maisherly, les conseils de tous les partenaires de EmperorS4, et enfin, tous les testeurs qui ont joué au jeu pour leurs précieux conseils.

L'artiste aimerait remercier :

Les gérants et propriétaires de magasins ainsi que les joueurs pour les conseils fournis pour la couverture du jeu, Wei-Min qui a toujours travaillé avec moi jusqu'à minuit et pour les idées données et enfin, tous mes amis qui ont accepté mon invitation à venir tester le jeu.

L'éditeur aimerait remercier :

Tous les distributeurs, les détaillants et les éditeurs pour leur coopération et leur soutien, les critiques et les bloggers pour leurs critiques et leurs présentations, et le plus important, les joueurs qui voudront acheter et jouer à ce jeu. Tout ceci nous a aidé à terminer et à soutenir *Planet Defenders* !

© 2016 EmperorS4 Technology Co. Ltd.

Tous droits réservés.

16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua S. Rd., Da'an Dist.,

Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)

+886-2-2732-6972

Boardgamelove@bgl.com.tw

store.Boardgamelove.com.tw

www.facebook.com/Boardgamelove

P7

DESCRIPTION DES PLANÈTES

Les joueurs gagnent un énergie de leur choix et une batterie de la réserve.

[Catégorie : Base](#)

Les joueurs gagnent un énergie bleue et une batterie de la réserve.

[Catégorie : Pulsar](#)

Les joueurs gagnent une énergie orange et une batterie de la réserve.

[Catégorie : Minerai](#)

Les joueurs gagnent une énergie verte et une batterie de la réserve.

[Catégorie : Anneaux](#)

Les joueurs gagnent 3 Batteries de la réserve.

[Catégorie : Pulsar](#)

Le joueur [lance un dé](#) et gagne les ressources suivantes en fonction du résultat :

- 1 : gagne 2 batteries
- 2 à 4 : gagne une énergie de son choix et une batterie.
- 5 ou 6 : gagne 2 énergies de son choix.

[Catégorie : Fluide](#)

Le joueur [paye](#) une énergie de son choix pour gagner 5 batteries de la réserve.

[Catégorie : Fluide](#)

Le joueur [paye](#) une énergie de son choix et une batterie pour gagner une énergie bleue, orange et verte de la réserve.

[Catégorie : Anneaux](#)

Le joueur peut déplacer le jeton d'échange d'[1 à 3 cases le long des flèches](#) :

- La 1^{ère} case : gagne 1 énergie indiqué sur la case.
- La 2^e et 3^e case : [paye 1 batterie pour chaque](#) pour gagner l'énergie indiquée dans la case.

[Catégorie : Minerai](#)

Exemple :

Le joueur active la planète. Il déplace le jeton d'échange d'1 case et il gagne une énergie verte. Ensuite il paye 2 batteries pour déplacer le jeton de 2 cases de plus et il gagne une énergie bleue et une énergie verte.

DESCRIPTION DES TECHNOLOGIES

- Les joueurs peuvent trouver ci-dessous une description détaillée de tout le contenu et de tous les effets des cartes de technologie. Vérifiez la description lorsqu'une carte particulière entre en jeu.
- Lorsque les joueurs gagnent une carte de technologie, ils la placent à gauche de leur plateau de joueur. L'effet peut être appliqué lors des tours du joueur qui la possède.

Lorsqu'un joueur **attrape un robot**, il peut ignorer 1 énergie indiquée sur la carte de technologie si la planète où reste le défenseur partage la même « **catégorie** » (indiquée dans le coin en haut à gauche) que la carte de technologie.

Remarque : Il y a 4 catégories de planète et chaque catégorie comporte 2 cartes de technologie. Si un joueur possède les 2 cartes de la même catégorie, leurs effets peuvent être cumulés.

Exemple :

Le défenseur rouge qui a été déplacé lors du tour du joueur reste sur la planète de la catégorie : Anneaux. Par conséquent, il peut donc ignorer 1 énergie orange lorsqu'il attrape le robot car il possède une carte de technologie de la même catégorie.

Après qu'un joueur **a déplacé le défenseur**, si le défenseur déplacé reste sur une planète de la même « **catégorie** » (indiquée en haut à gauche) que celle de la carte de technologie, il gagne immédiatement une batterie de la réserve.

À la fin du tour du joueur, s'il a **moins de 3 batteries**, il gagne immédiatement une batterie de la réserve.

Remarque : Leurs effets peuvent se cumuler.

Lorsqu'un joueur **a besoin de payer en batterie**, il peut payer une énergie de la couleur indiquée sur la carte de technologie pour gagner 2 batteries de la réserve et **vice versa**.

Lorsqu'un joueur **a besoin de payer en énergie**, les 2 sortes d'énergie indiquées sur la carte de technologie sont considérées comme étant les mêmes.

Lorsqu'un joueur **choisit la tuile de contrôle**, si la couleur du défenseur indiqué sur la tuile choisie est le même que sur la carte de technologie, il peut déplacer le défenseur d'une planète de plus.